



MANUAL DE COMPETIÇÃO

UNIAO DE KARATE-DO TRADICIONAL BRASILEIRA

(Para atletas e oficiais de competição)

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO

CAPÍTULO 1 – REGRAS GERAIS

Artigo 1 – Objetivo

O presente regulamento tem como objetivo estabelecer uma condução harmoniosa e justa das competições.

Artigo 2 – Aplicação

deste regulamento, denomina-se competição as atividades promovidas por cada um dos seguintes órgãos:

1. Órgão classe D (clubes, associações, academias)
2. Órgão classe C (estadual)
3. Órgão classe B (regional)
4. Órgão classe A (nacional)
5. Matriz (internacional)

Todas as competições devem ser realizadas com base no presente regulamento, exceto nos casos especialmente previstos pelo Departamento Técnico local.

Artigo 3 – Orientações aos atletas participantes

As competições devem ser realizadas segundo o espírito do *Karate-Do*, respeitando-se o adversário, dando o melhor de si e de forma leal.

Artigo 4 – Outros

As dúvidas referentes aos itens não definidos neste regulamento devem ser resolvidas através de deliberação do chefe de arbitragem.

CAPÍTULO 2 – ADMINISTRAÇÃO DE COMPETIÇÃO

Artigo 5 – Realização da competição

A competição deve ser realizada, informando-se aos atletas participantes e todas as pessoas envolvidas, os detalhes da sua execução.

Na realização da competição, deve ser feita a distribuição adequada dos seguintes elementos:

1. Cronometrista
2. Responsável pelos registros
3. Responsável pelo andamento da competição
4. Responsável pelo atendimento médico

Para a realização da competição, deve ser dada atenção suficiente para a segurança do ambiente bem como dos atletas, planejando previamente questões como o contrato de seguro pessoal e do termo de responsabilidade com o devido atestado médico.

Na realização de competição, devem ser providenciados os seguintes oficiais:

1. Chefe de arbitragem
2. Arbitro fiscal (“*kansa*”)
3. Árbitro principal (“*sushin*”)
4. Árbitros auxiliares (“*fukushin*”)

Artigo 6 – Chefe de arbitragem

O chefe de arbitragem deve controlar a competição tornando-a justa e segura, planejando a condução de uma competição harmoniosa.

Adequação das qualificações dos árbitros e dos atletas.

O chefe de arbitragem deve dar orientações bem como tomar decisões adequadas nos seguintes casos:

1. Ações que contrariem o regulamento e/ou que comprovem falta de justiça.
2. Solicitação de conselhos por parte dos árbitros.
3. Dúvidas com relação a itens não definidos no regulamento.
4. Acidentes durante a competição.

Quando avaliado como necessárias para o bom andamento da competição, o chefe de arbitragem poderá adotar, mediante consulta ao fiscal de competição e aos árbitros, as seguintes medidas junto aos elementos que estejam dentro dos limites do ambiente de competição.

1. Orientação.
2. Expulsão do recinto.
3. Desqualificação.

O chefe de Arbitragem poderá ser assumido pelo Chefe do Departamento Técnico do órgão local, ou ainda por um elemento nomeado para tal função. De acordo com as necessidades, poderá ser definido um auxiliar para o chefe de arbitragem.

Artigo 7 – Árbitros

Os árbitros conduzirão as competições realizando os julgamentos.

As funções dos árbitros abrangem todo o ambiente de competição de sua responsabilidade.

O julgamento, bem com as orientações da competição só poderão ser feitas pelos árbitros, de modo que não será permitido que várias pessoas contrariem ou protestem diretamente contra tal julgamento. Entretanto, excetuam-se os casos em que as funções do fiscal de competição estejam em prática.

O árbitro central ficará encarregado pela competição, definindo e anunciando o resultado da luta.

Os árbitros auxiliares irão assistir o árbitro central no local da competição, expressando-lhe a sua intenção de julgamento.

Os árbitros serão definidos pelo chefe do Departamento Técnico do órgão promotor do evento, dentre aqueles que possuem a qualificação específica, com base nas normas de qualificação.

Artigo 8 – Árbitro fiscal

Deverá ser definido um árbitro fiscal

O árbitro fiscal realizará inspeções específicas relacionadas ao seguinte assunto:

- Cumprimento dos regulamentos de competição e arbitragem.

O árbitro fiscal deverá dar orientações adequadas aos árbitros, cronometrista e responsável pelos registros nos seguintes casos:

1. Ações que contrariem o regulamento e/ou que seja observada a falta de justiça.
2. Protestos ou perguntas por parte dos supervisores.
3. Perguntas ou relatos por parte dos árbitros.
4. Relatos por parte do médico.

O árbitro fiscal poderá solicitar explicações aos árbitros e às pessoas envolvidas, quando necessário.

O árbitro fiscal será indicado pelo chefe do Departamento Técnico ou órgão de classe superior, dentre aqueles que possuem qualificação específica de fiscal de competição, com base nas normas de qualificação.

Artigo 9 – Atleta

O órgão promotor do evento não poderá impedir a participação de elementos que possuem a qualificação para participar na competição, desde que não haja motivos especiais para tal. Da mesma forma, não poderá forçar a participação. (A qualificação para participar na competição é definida pelo órgão promotor do evento e pelo chefe de arbitragem).

Em princípio, os atletas que irão participar da competição devem ser membros da união brasileira de karatê nipon ou de um órgão oficialmente reconhecido pela união.

Artigo 10 – Supervisor

Durante a competição, é permitido ao atleta ou à equipe, o acompanhamento de um supervisor.

O supervisor poderá protestar ou fazer perguntas através do árbitro fiscal, somente com relação às ações que contrariem o regulamento.

Durante a competição o supervisor poderá dar orientações ao atleta, em local específico.

O supervisor deverá possuir as qualificações de instrutor e de árbitro.

Artigo 11 – Cronometrista

O cronometrista fará a medição do tempo de competição e informará ao árbitro principal através de uma forma definida.

Artigo 12 – Responsável pelos registros

O responsável pelos registros fará o registro do processo e do resultado da competição, bem como a sua divulgação, informando ao árbitro principal quando necessário. (Elaboração da folha de registros).

Artigo 13 – Responsável pelo andamento da competição

Responsável irá administrar os vários contatos entre os atletas e os oficiais de competição, acompanhando os andamentos e planejando a condução harmoniosa da competição.

Artigo 14 – Responsável pelo atendimento médico

Os responsáveis pelo atendimento médico tomarão providências em casos de ferimentos e doenças súbitas, esforçando-se para a condução de uma competição segura.

Dentre os responsáveis pelo atendimento médico, é preciso que haja pelo menos um médico ou um enfermeiro.

Artigo 15 – Traje (*karate-gi ou do-gi*)

Os atletas deverão utilizar corretamente o traje de “karate” e, quando necessário, fazer uso de tiras, uma na cor branca e a outra na cor vermelha, na posição dorsal de cada atleta, para fins de identificação.

Os atletas deverão utilizar as faixas de identificação previamente distribuídas em local determinado.

Como princípio, quando não houver determinação em especial, os atletas deverão fazer uso dos equipamentos específicos de segurança regulamentados pela União brasileira de karatê nipon.

Quando os atletas necessitarem de óculos, será permitido apenas o uso de lentes de contato gelatinosas.

Os atletas somente poderão utilizar no corpo os itens relacionados nos quatro itens anteriores, exceto quando o árbitro principal ou o chefe de arbitragem reconhecerem como sendo necessários. (Em competições de *kumite*, é obrigatório o uso de protetor bucal, protetor de mão na cor branca e facultado o protetor das genitálias).

O supervisor deverá utilizar a sua faixa de identificação em local determinado. Os árbitros deverão utilizar o traje específico regulamentado pela UBKN fixado em local determinado à identificação de árbitro. (Traje do árbitro: blazer azul marinho, camisa branca, gravata oficial sem prendedor, calça cinza e apito individual).

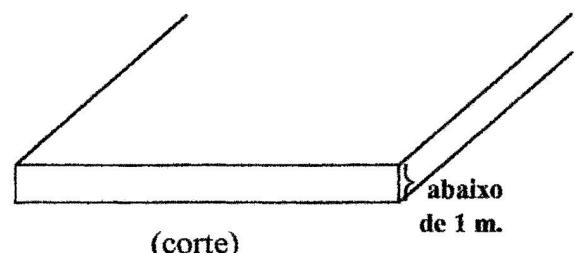
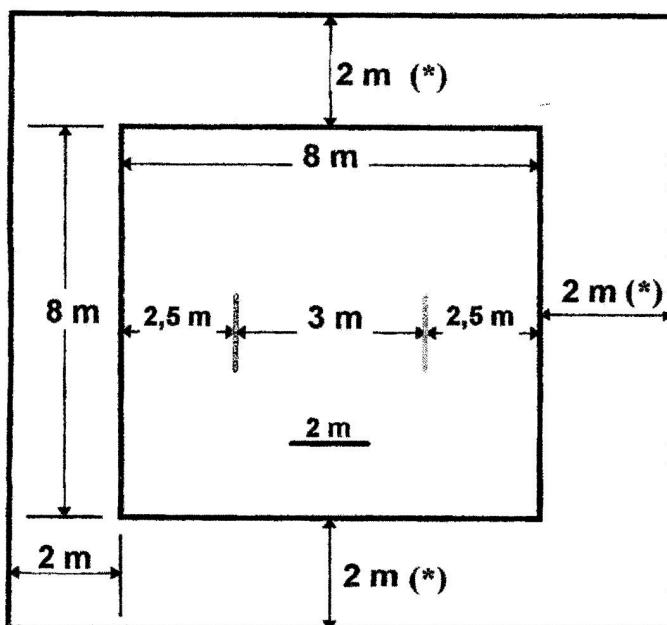
Os trajes oficiais de competição e do pessoal administrativo deverão manter a uniformidade, de modo que sejam facilmente identificados na quadra de competição. (Como princípio, o traje deverá seguir o exemplo dos árbitros).

Artigo 16 – Quadra de competição

A quadra de competição deverá ser um quadrado de 08 (oito) metros de lado, com uma faixa de contorno no mínimo 04 (quatro) centímetros de largura. No dentro da quadra serão traçadas duas linhas paralelas de 01 (um) metro de comprimento, separadas por 03 (três) metros, que representará a linha de início de competição. Pela vista frontal da quadra, a linha da esquerda deverá ser branca e a da direita vermelha.

Olhando de frente para a quadra, será traçada uma linha a 02 (dois) metros do centro da quadra, na região anterior, indicando a posição do árbitro principal. Para prevenir acidentes, como princípio, a diferença na altura do plano de competição e do piso deverá ser menor que 01 (um) metro, enquanto que deverá ser prevista uma faixa de amortecimento de impacto acima de 02 (dois) metros ao redor da quadra.

A quadra de competição deverá ser construída em superfície plana, com o uso de tábuas, resinas, tecidos, tatami e colchão de poliuretano.



(*) Largura mínima da faixa de amortecimento e segurança

Artigo 17 – Tipos de competição

As competições são realizadas conforme indicado abaixo, cada qual divididas e lutas individuais e em lutas coletivas.

1. Competição de *kumite*
2. Competição de *kata*

Para determinar a seqüência das competições, adotam-se as seguintes modalidades:

1. A modalidade “**Torneio de Equipe**” consiste em atletas e equipes participantes competirem entre si e com todos, determinando-se a classificação de acordo com o índice de vitórias obtidas.

2. A modalidade “**Torneio Individual**” consiste na realização de competições através de chaves previamente definidas, determinando-se a classificação de acordo com as vitórias e derrotas ao longo do torneio.

O órgão promotor do evento poderá estabelecer outros tipos de modalidades para as competições e torneios.

CAPÍTULO 3 – COMPETIÇÃO DE KUMITE

Artigo 18 – Método de competição

A competição de *kumite* consiste em 02 (dois) atletas competirem livremente, cada qual com as suas habilidades, no local de competição e dentro de um tempo específico, na disputa da superioridade. Aplicam-se os seguintes métodos:

1. (*Ippon shobu*) consiste na disputa pelo *ippon*, dentro do tempo de competição.
2. (*Sanbon shobu*) consiste na disputa por um total de 03 (três) pontos, onde se computam o *ippon waza* ou *waza ari*, dentro do tempo de competição. No julgamento, vence aquele que possuir maior número de pontos.
3. (*Sakodori shobu*) consiste em disputar o *ippon* ou *waza ari*, dentro do tempo de competição.
4. (*Jiyu shobu* (luta livre)) consiste em disputar o maior número de pontos ganhos dentro do tempo de competição.

Na competição devem ser bem controlados os golpes como soco (“*tsuki*”), chute (“*geri*”) e batida (“*uchi*”), não podendo atingir o adversário e sim, representar a possibilidade de atingi-lo.

Artigo 19 – Competição de Equipe

Na competição de equipe, o número de atletas participantes deverá ser ímpar. O número de competidores será definido pelo órgão promotor do evento.

Na competição de equipe pode-se ter até dois atletas de reserva.

Somente será autorizada a participação quando o número de atletas da equipe for maior que a metade do número regulamentado na competição.

Na competição de equipe, o representante deverá fornecer os nomes e a ordem dos atletas ao responsável pelos registros. A decisão pela classificação da equipe será feita através dos resultados das competições individuais, realizadas segundo a ordem fornecida ao responsável.

Em caso de alteração da ordem fornecida, a equipe será desclassificada.

Em competição de equipe, serão adotados o (sistema de vencedores) e o (sistema por eliminação).

1 – O sistema de vencedores determina a vitória da equipe através do número de vencedores. Entretanto, quando houver empate no número de vencedores, será considerado como vencedora equipe que possuir o maior número de pontuações, levando-se em conta que a vitória por “*ippon*” e a vitória por “*ippon*” devido à infração, computam a mesma pontuação, o mesmo ocorrendo entre o “*waza ari*” e a vitória por julgamento. Quando houver empate no número de pontuações, será

dada prioridade por o “*ippon waza*” único, em vez do “*ippon*” acumulado. No caso de persistir o empate, a vitória será decidida através de uma luta final entre os representantes de cada equipe.

2 – A luta final será disputada entre os atletas selecionados por cada equipe, definindo desta forma a vitória da equipe. Nestes casos, um atleta poderá participar no máximo 02 (duas) vezes como representante da equipe. (Quando o capitão da equipe for o representante, o mesmo poderá participar até 03 (três) vezes incluindo-se a luta principal).

3 – O Sistema por Eliminação consiste na competição sucessiva dos vencedores, de modo que a equipe que possuir o maior número de vitórias será a vencedora.

Artigo 20 – Julgamento do “waza”

Os alvos de ataque são limitados da seguinte forma:

- 1 – “*jodan*” (região superior) – refere-se à região do pescoço e toda a cabeça.
- 2 – “*chudan*” (região central) – refere-se a toda região do peito até a parte inferior do abdômen incluindo-se todo o dorso e a região das costas.

O padrão de julgamento do *waza* é estabelecido como se segue:

- 1 – Postura correta e atitude admirável.
- 2 – Presença de espírito e compaixão.
- 3 – Espaçamento e sincronismo adequados.
- 4 – Compreensão correta dos alvos.
- 5 – Processo e ângulo de ataque eficaz do *waza*.

O “*ippon*” refere-se à situação quando o *waza*, como o “*tsuki*” (soco), “*geri*” (chute) e o “*uchi*” (batida), satisfazem plenamente todos os itens anteriores.

Os seguintes casos poderão ser considerados “*ippon*”, mesmo que sejam um tanto insuficiente:

- 1 – Quando visado o “*deai*”.
- 2 – Quando desmantelar a postura do adversário.
- 3 – Quando ocorrer movimento simultâneo com o “*nage*”.
- 4 – Quando um ataque contínuo chegar ao extremo num alvo.
- 5 – Quando o adversário estiver indefeso.

O “*waza ari*” refere-se à situação onde um “*waza*” eficaz, quase equivalente a um “*ippon*”, tenha sido aplicado.

Dois “*waza ari*” equivalem a um “*ippon*”.

O “*ai uchi*” (troca simultânea de golpes) representa a situação onde os dois atletas aplicam simultaneamente o “*waza*” do mesmo nível, sendo nestes casos, desconsiderados o “*waza*” de ambos.

Quando ambos os atletas aplicarem simultaneamente o “*waza*”, mas um deles for reconhecido como sendo mais eficaz, ou quando for anunciado alguma infração, advertência ou aviso para um dos atletas, o “*waza*” aplicado ao adversário não será reconhecido.

Artigo 21 – Julgamento da competição

Caso nenhum atleta tenha obtido um “*ippon*” ou “*waza ari*” (“*nihon*”) dentro do tempo de competição, o vencedor será anunciado através da unificação dos julgamentos de cada árbitro, no final da competição. (Em lutas de 03 (três) pontos – “*sanbon shobu*” – procede-se conforme o item 1.2 do artigo 18). Em caso do atleta se machucar, ou quando a continuidade da competição tornar-se inviável devido a outros fatores, o vencedor será anunciado unificando-se o julgamento de cada árbitro até aquele momento.

Os fatores de julgamento da competição baseiam-se na seguinte ordem:

- 1 – Existência de “*waza ari*”.
- 2 – Existência de infração de atenção ou advertência.
- 3 – Habilidade e intensidade do “*waza*”.
- 4 – Quantidade de ataques vigorosos.
- 5 – Presença de espírito e espírito de luta.
- 6 – Superioridade das técnicas de combate.
- 7 – Superioridade na atitude de combate.

O julgamento da competição é feito pelo árbitro principal, baseado na maioria das posições dos árbitros principal e secundários.

Nos casos em que o julgamento da superioridade das partes for difícil, será anunciado o (empate).

Artigo 22 – Luta de prorrogação e nova competição

Em casos especiais não previstos no regulamento para a execução da competição, como regra geral, a decisão será tomada da seguinte forma:

A 1 – Em caso de empate, realiza-se a prorrogação da competição. competição por prorrogação é realizada uma vez e, em caso de persistir o empate, realiza-se uma nova competição. O árbitro principal deverá decidir a vitória através desta nova competição.
2 – Na competição por prorrogação, os itens de infração anunciados ao atleta na luta anterior serão mantidos e servirão como fator de julgamento. O árbitro principal deverá comunicar ao atleta estes itens de infração no início da competição por prorrogação.

Artigo 23 – Infração

Nas competições serão proibidos os seguintes itens:

1. Aplicar os golpes (pancada forte, excesso de contato, força superior àquela necessária apenas para marcar o ponto) no adversário
2. Morder ou arranhar
3. Segurar sem objetividade
4. Realizar “*waza*” de arremesso “*nage waza*” ou “*waza*” intermediário “*kansetsu waza*” de modo perigoso
5. Ataque aos olhos e órgãos genitais
6. Ataques baseados em “*nukite*” ou “*hirete*”
7. Faltar com o vigor ou desperdiçar o tempo de competição sem a iniciativa de luta

8. Utilizar palavras ou condutas provocantes ou ainda que zombem com o adversário
9. Aplicar golpe após a declaração de “yame” ou ainda “jogai”
10. Atitudes de modo a ignorar as atenções do árbitro
11. Outras atitudes que contrariem o regulamento.

Em caso de infringir os itens de proibição relacionados no item anterior, aplicam-se os seguintes julgamentos:

1. Nos casos em que os itens de proibição forem claramente violados, será anunciada a advertência por infração e em caso da advertência por infração ser anunciado duas vezes, o atleta perderá a competição, sendo anunciada a vitória do atleta adversário.
2. Caso a gravidade seja baixa, sem ferimentos ao adversário, será anunciado o aviso. Caso se repita pela segunda vez à atitude infratora a nível de aviso será definida a advertência por infração e na terceira vez passará a ser considerada infração, sendo anunciada a vitória do atleta adversário.
3. Quando a gravidade for elevada ou de má intenção, ou ainda, quando se observar um ferimento razoável no atleta, será anunciada a infração e a vitória será do atleta adversário.

O atleta que se feriu e venceu por infração do adversário, não poderá realizar novas competições sem a autorização de um médico.

1. O atleta que vencer duas competições por infração cometida pelo adversário, terá que se abster a partir da próxima luta.
2. O atleta que perder por duas vezes devido à infração em competições coletivas, terá que se abster a partir da próxima luta.
3. O atleta que infringir os itens acima será desclassificado.

Artigo 24 – Saída da quadra (“Jogai”)

Em caso de uma das partes do corpo do atleta ter tocado a parte externa da linha demarcatória da área de competição, será anunciado o “aviso pela saída da quadra”, sendo que na segunda vez será definida a advertência por saída da quadra e na terceira vez, determinando a vitória do adversário.

Em caso de ser reconhecida a fuga da quadra sem motivo aparente, dependendo do grau, poderá ser anunciada de imediato a advertência por saída da quadra ou ainda a infração por saída da quadra.

Artigo 25 – Posição de indefesa

Nos seguintes casos será anunciada a (posição de indefesa):

1. Casos que sejam confirmados claramente de que tenha sido causada a condição de indefesa do próprio atleta que recebeu o golpe, mesmo que o golpe do adversário tenha sido aplicado.

2. Casos que confirme claramente que o atleta tenha perdido o espírito da luta.

Quando o árbitro principal avaliar como sendo perigoso, será anunciado o “aviso” ou ainda a “advertência por indefesa”. Na terceira vez, determina-se a “infração por indefesa”, sendo anunciada a vitória do atleta adversário.

Artigo 26 – Desqualificação

Nos seguintes casos, será anunciada a “desqualificação”, sendo definida a vitória do atleta adversário:

1. Não observância das orientações do árbitro principal.
2. Ações que contrariem o espírito do “karate-do”.
3. Reconhecimento de que a continuidade da competição não seja recomendável.

Em competições coletivas, será anunciada a desqualificação bem como a vitória da equipe adversária, nos seguintes casos:

1. Participação de atletas que não foram inscritos previamente, ou quando houver alteração na ordem de participação.
2. Casos reconhecidos como atos graves de infração cuja responsabilidade seja atribuída à equipe.
3. Em caso de haver desqualificação entre atletas participantes em competições coletivas, será permitida a participação de um outro atleta de reserva, a partir da próxima luta.
4. A desqualificação, como princípio, será anunciada somente na competição específica, não sendo estendida às competições subsequentes, ou em competições coletivas, individuais, ou ainda em outros itens como *kata* e *kumite*. Entretanto, excetuam-se os casos em que as decisões são tomadas em consenso entre o chefe da arbitragem, o árbitro fiscal e os árbitros.

Artigo 27 – Abstenção

Será definida a abstenção quando o atleta se ausentar do local sem qualquer comunicação, no momento em que estiver sendo chamado.

Em casos de se abster da competição, será considerado como sendo (*ippon*) ou mesmo (*sanbon*) a favor do adversário, sendo anunciada a vitória do atleta ou equipe adversária.

Artigo 28 – Ferimento

Quando a continuidade da competição for considerada inviável devido ao atleta ter se ferido durante a mesma, serão anunciadas as seguintes decisões através do consenso entre os árbitros:

1. Anúncio da abstenção motivada pela solicitação por parte do atleta ou seu supervisor, sendo anunciada a vitória do atleta adversário.
2. Anúncio de infração por indefesa com relação ao atleta em questão, sendo anunciada a vitória do atleta adversário.
3. Anúncio de infração com relação ao atleta adversário, sendo anunciada a vitória do atleta em questão.
4. Quando ambos os atletas se ferirem e for reconhecida a responsabilidade de ambos, será anunciado o empate. Entretanto, em casos de Torneios Individuais por Eliminatória, será considerada abstenção por parte de ambos os atletas.

Quando a continuidade da competição for considerada inviável pela avaliação de médicos, a competição poderá ser interrompida mediante o consenso entre os árbitros e o árbitro fiscal. Nestes casos, o árbitro principal fará o pronunciamento segundo o que se estabelece no item anterior.

Quando avaliado que o ferimento possa afetar as competições posteriores, o árbitro principal poderá suspender as próximas partidas do atleta.

Artigo 29 – Arbitragem

Em competições de *kumite*, serão definidos os seguintes números de árbitros:

Árbitro principal – 1

Árbitro auxiliar – 4

Artigo 30 – Tempo de competição

O tempo de competição é estabelecido em dois ou cinco minutos.

O tempo de competição corresponde ao período após o comando de “*hajime*” ou “*tsuzukete hajime*” dado pelo árbitro principal até o início do comando “*yame*” ou “*jogai*”, não incluindo o tempo em que a competição esteja interrompida.

Artigo 31 – Condução da competição

Os atletas devem se posicionar frontalmente diante da linha de inicio de competição, iniciando a competição imediatamente após o comando de “*hajime*” ou “*tsuzukete hajime*” do árbitro principal.

Mediante o comando de “*yame*” ou “*jogai*”, os atletas devem interromper ou encerrar de imediato a luta e, após retornar à posição inicial, aguardar um pronunciamento ou outras orientações.

Para os seguintes casos, o árbitro principal deverá anunciar de imediato o “*yame*” ou “*jogai*”, interrompendo a luta ou até mesmo encerrando-a.

1. Golpes que correspondem ao “*waza ari*” ou “*ippon*”
2. Uniforme do atleta precisa ser arrumado, ou para outras orientações
3. Ato comprovado de infração pelo atleta
4. Ferimentos ou outros acidentes
5. Orientações por parte do fiscal de competição
6. Demonstração das intenções do árbitro secundário entendidas como necessário

7. Condições de a competição serem consideradas perigosas 8. Parte do corpo do atleta tocar a área externa de competição 9. Comunicação do término do tempo ou quando os sinos tocarem. Os casos que correspondem ao primeiro parágrafo e quando não houver um pronunciamento do árbitro principal, a luta deverá ser interrompida imediatamente, através do apito do fiscal de competição e do árbitro secundário. Por outro lado, injustiças ao atleta devido ao atraso claro no pronunciamento do árbitro principal, o fiscal da competição bem como os árbitros quando forem comprovadas farão à alteração do julgamento, ou ainda quando for o caso a revisão no tempo de competição.

O árbitro principal poderá se reunir com o árbitro secundário, de acordo com as necessidades, debatendo, consultando e até realizando orientações. Nesses casos, isto deverá ser realizado na frente do fiscal de competição. Quando as opiniões dos árbitros se dividem, o árbitro principal deverá definir através da maioria, juntamente com os árbitros.

Através do comando “*tsuzukete hajime*” a competição deverá ser imediatamente reiniciada.

O atleta poderá solicitar tempo (interrupção da luta), em caso de algum acidente, ferimento ou doença que não possam ser descobertos pelo árbitro principal durante a competição.

Através do sinal de apito do julgamento dado pelo árbitro principal, cada árbitro secundário indicará o resultado do seu julgamento através das bandeiras de sinalização.

O árbitro principal informará aos atletas o resultado da luta através da unificação dos julgamentos dos árbitros secundários.

O responsável pela cronometragem fará a medição do tempo de competição com um cronômetro, posicionando-se num local específico, devendo informar com um sinete os árbitros 30 (trinta) segundos antes do término e no momento do término da competição. Os sinais com o sinete deverão ser conforme o seguinte:

1. Um toque para avisar que a luta está a 30 (trinta) segundo do seu final
2. Dois toques quando o tempo de competição se esgotou.

Os responsáveis pelos registros deverão anotar corretamente os resultados dos julgamentos num formulário específico, baseados na declaração do árbitro principal. Os resultados dos registros deverão ser enviados rapidamente à matriz geral.

Artigo 32 – Objetos utilizados na competição

1	Apito	Um para cada árbitro
2	Bandeira de sinalização	Uma bandeira branca e uma vermelha para cada árbitro secundário
3	Cronômetro	Um para cada koto
4	Sinete	Um para cada koto
5	Formulário de registro	Um para cada koto
6	Fita vermelha e branca	Utilizada para identificação dos atletas. O comprimento e a largura devem ser adequados mas que não atrapalhem a competição e que sejam práticos na identificação.

CAPÍTULO 4 – COMPETIÇÃO DE KATA

Artigo 33 – Método de competição

A competição de *kata* consiste na demonstração de *kata*, onde os árbitros definem a vitória pelo julgamento da superioridade, através dos seguintes métodos:

1. Método “*kohaku*” (vermelho e branco) consiste na realização simultânea de um mesmo *kata* por dois atletas de cada equipe, vermelha e branca, disputando a superioridade.
2. Método “*tensu*” (por pontos) consiste no árbitro pontuar o “*kata*” realizado pelos atletas, definindo-se o resultado de acordo com o total de pontos obtidos.
3. A competição coletiva tem como princípio a demonstração de um mesmo *kata* por 03 (três) atletas posicionados em pontos de sua escolha, disputando a superioridade.

O *kata* deve ser escolhido dentre os apresentados a seguir, tomando-se como referência aqueles estabelecidos pelo Departamento Técnico Geral:

Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan, Tekki Nidan, Tekki Sandan, Bassai Dai, Bassai Sho, Kanku Dai, Kanku Sho, Empi, Jion, Jiin, Chinte, Unsu, Meikyo, Wankan, Jitte, Gankaku, Hangetsu, Sochin, Nijushi-ho, Gojushihō-Dai, Gojushiro-Sho, Junro Shodan, Junro Nidan, Junro Sandan, Junro Yondan, Junro Godan, Kakuyoku Shodan, Kakuyoku Nidan, Kakuyoku Sandan, Meikyo Nidan, Hachimon, Kashu, Suishu, Rantai, Joko Issei, Rakuyo e Roshu.

Em competições de *kata*, definem-se as seguintes modalidades:

1. *Shitei Kata I* (específico) que consiste no árbitro principal escolher um *kata* entre *Heian Nidan*, *Heian Sandan*, *Heian Yondan*, *Heian Godan* ou *Tekki Shodan*.
 2. *Shitei Kata II* (específico) que consiste no árbitro principal escolher uma *kata* entre *Junro Shodan*, *Junro Nidan*, *Junro Sandan*, *Junro Yondan* ou *Junro Godan*.
 3. *Sentei Kata* (seletivo) que consiste no árbitro principal escolher um *kata* entre *Bassai Dai*, *Kanku Dai*, *Empi* ou *Jion*.
 4. *Tokui Kata* (preferencial) que consiste na livre escolha pelo atleta de um determinado *kata* entre *Tekki Nidan*, *Tekki Sandan*, *Bassai Sho*, *Kanku Sho*, *Jiin*, *Chinte*, *Unsu*, *Meikyo*, *Wankan*, *Jitte*, *Gankaku*, *Hangetsu*, *Sochin*, *Nijushi-ho*, *Gojushiho-Daí* ou *Gojushiro-Sho*.
 5. *Koten Kata* (preferencial) que consiste na livre escolha pelo atleta de um determinado *kata* entre *Kakuyoku Shodan*, *Kakuyoku Nidan*, *Kakuyoku Sandan*, *Meikyo Nidan*, *Hachimon*, *Kashu*, *Suishu*, *Rantai*, *Joko Issei*, *Rakuyo* e *Roshu*.

Artigo 34 – Árbitros

Em competições de *kata* são definidos os seguintes árbitros:

Árbitro principal – 01

Artigo 35 – Julgamento da competição

O critério de julgamento da competição é definido a seguir:

1. Seqüência do *kata* correta.
 2. Intensidade da força, elasticidade do corpo e velocidade do “*waza*”.
 3. Traços de demonstração corretos e deslocamento suave.
 4. Demonstração realizada com a correta compreensão do significado “*waza*”.
 5. Conjunto bem definido e características do “*kata*” bem destacadas.
 6. Visão e respiração corretas.
 7. Vigor no “*waza*” básico com execução correta.
 8. Presença de espírito.
 9. Riqueza na postura e compaixão.
 10. Civilidade de bom comportamento.
 11. Forma de golpe correta.
 12. Objetivos bem conhecidos.
 13. Existência de movimentos em exagero.
 14. Existência de movimentos artificiais.
 15. Em competições coletivas, a demonstração é comandada e ordenada.
 16. Posição correta dos cursos e alvos de soco (“*tsuki*”), batida (“*uchi*”), chute (“*geri*”) e defesa (“*uke*”),
 17. Postura em pé correta.

18. Saída da linha demarcatória da área de competição não reduz a pontuação, tanto em competições individuais como nas coletivas,
19. Dentro dos movimentos básicos, o calcanhar do pé anterior deve estar em contato com o solo corretamente.
20. Continuidade de forma suave apesar de algum erro, 21. Continuidade após hesitação momentânea, 22. Objetos guardados junto ao corpo.

No caso do método por pontos, a pontuação é feita a cada um décimo de pontos (0,1) sendo dez (10,0) a pontuação máxima. A pontuação do atleta é feita excluindo-se a pontuação máxima e mínima dadas pelo árbitro principal e pelos árbitros secundários, totalizando-se as pontuações restantes.

Artigo 36 – Desqualificação

Nos seguintes casos, será definida a desqualificação:

1. Interrupção do “*kata*”
2. Alteração do “*kata*” solicitado ou apresentação de “*kata*” diferente
3. Palavra ou atitude que infrinjam o espírito do “*karate-do*”
4. Atitude que infrinja as normas.

Artigo 37 – Nova competição

Em caso de empate pelo método “*kohaku*”, a vitória será decidida através de um outro “*kata*” definido pelo árbitro principal.

Em caso de empate pelo método por pontuação, a vitória será decidida acrescentando-se a mínima pontuação dentre as indicadas pelos árbitros e em caso de persistir o empate, a vitória será definida acrescentando-se a máxima pontuação. No caso de indefinição da vitória, inicia-se uma nova competição.

No caso da segunda competição, os árbitros deverão definir obrigatoriamente um vencedor.

O “*kata*” da nova competição poderá ser o mesmo da competição principal. No caso da competição repetida (terceira), o “*kata*” deverá ser alterado.

Artigo 38 – Condução da competição

No caso do “*kata*” específico, será fornecido e comunicado ao atleta o nome do “*kata*” selecionado aleatoriamente pelo árbitro principal dentre os cartões de “*kata*” específicos. Após o atleta ter pronunciado repetidamente o nome do “*kata*”, a demonstração é iniciada imediatamente após o comando de “*hajime*” ou sinal de apito do árbitro principal.

No caso de “*kata*” preferencial, os atletas deverão se posicionar em locais de sua escolha, informando em voz alta o nome do “*kata*” que pretende apresentar e após a leitura repetida pelo árbitro principal, o atleta deverá iniciar a apresentação.

No caso do “*kata*” seletivo, a apresentação deverá seguir o mesmo procedimento de um dos itens anteriores.

No término da apresentação, o atleta deverá retornar à sua posição inicial antes da competição para receber o julgamento.

O árbitro principal poderá reunir os árbitros auxiliares, nos seguintes casos, para tomar uma decisão de consenso ou dar uma orientação (caso as opiniões dos árbitros sejam divergentes, o árbitro principal tomará a decisão baseado na maioria com a participação dos árbitros principal e auxiliares):

1. Quando se reconhecer um ato de infração ou erro do atleta
2. Quando ocorrer um ferimento ou outros acidentes ao atleta
3. Quando houver uma orientação por parte do fiscal de competição
4. Quando houver questionamentos com relação à pontuação
5. Quando houver intenções de indicação do árbitro auxiliar entendidas como necessárias.

Ao observar o 1º ponto do item anterior, o árbitro auxiliar deverá manifestar sua intenção ao árbitro principal através de apito.

O responsável pelos registros deverá anotar o nome do “*kata*” a ser demonstrado pelo atleta num formulário de registro específico.

No caso de julgamento do método “*kohaku*”, cada árbitro auxiliar deverá indicar o resultado do julgamento através das bandeiras de sinalização, ao sinal de apito do árbitro principal. Os árbitros auxiliares não deverão abaixar a bandeira de sinalização até que o árbitro principal tenha sinalizado novamente com o apito.

No caso de julgamento no método por pontuação, cada árbitro auxiliar deverá indicar a pontuação de *kata* julgamento com a placa de pontuação elevando-a imediatamente ao alto, ao sinal de apito do árbitro principal.

Dentre os responsáveis pelos registros, uma pessoa deverá ler, em voz alta, a pontuação indicada pelos árbitros, começando pelo árbitro principal em sentido horário, enquanto uma outra deverá anotar o resultado em formulário específico, para posteriormente calcular a pontuação final obtida por determinado método.

Os responsáveis pelos registros deverão informar, em voz alta, a pontuação obtida e o árbitro principal deverá anunciar-la repetidamente.

O atleta deverá se retirar após o julgamento da competição ou após o anúncio da pontuação pelo árbitro principal.

Artigo 39 – Objetos utilizados na competição

1	Apito	Um para cada árbitro.
2	Bandeira de sinalização	Uma bandeira branca e uma vermelha para cada árbitro secundário.
3	Quadro de pontuação	Um conjunto para cada árbitro principal e auxiliares
4	Objetos para registros	Um para cada <i>koto</i>
5	Cartões específicos e cartões seletivos	Um conjunto para o árbitro principal.
6	Fita vermelha e branca	Utilizada para identificação dos atletas. O comprimento e a largura devem ser adequados mas que não atrapalhem a competição e que sejam práticos na identificação.

CAPÍTULO 5 – REGRAS COMPLEMENTARES

Artigo 40 – Competições juvenis

Com relação às competições juvenis, as regras estão descritas a parte.

Artigo 41 – Revisão do regulamento

A revisão do presente regulamento requer a decisão por maioria junto à reunião das chefias dos Departamentos Técnicos.

REGULAMENTO DE ARBITRAGEM

CAPÍTULO 1 – REGRAS GERAIS

Artigo 1 – Objetivo

O presente regulamento tem como objetivo estabelecer um padrão unificado de arbitragem de modo que se tenha um julgamento justo e harmonioso.

O presente regulamento é complementar ao regulamento de competição de modo que para os casos não previstos neste regulamento, aplica-se o regulamento de competição.

Artigo 2 – Aplicação

Os julgamentos de competições oficiais promovidas pela UBKN, devem ser seguidas conforme o regulamento.

Entretanto, excetuam-se os casos reconhecidos pelo chefe do Departamento Técnico local.

Artigo 3 – Princípios do Árbitro

Os árbitros devem ser imparciais e justos.

Os árbitros devem se restringir a uma visão excelente e à aplicação dos regulamentos, desempenhando suas atividades de modo independente.

Dentro do ambiente de competição, os árbitros devem sempre preservar um comportamento digno e distinto.

Os árbitros devem proporcionar um julgamento correto e rápido.

Durante a competição, os árbitros não devem praticar conversas com pessoas que não sejam os próprios árbitros.

Artigo 4 – Outros

As dúvidas referentes aos itens não definidos neste regulamento devem ser resolvidas através da deliberação do chefe de arbitragem.

CAPÍTULO 2 – MÉTODOS DE ARBITRAGEM

Artigo 5 – Comandos do árbitro principal

Os comandos do árbitro principal serão dados através dos seguintes termos básicos:

1	“shobu ippon”” (sanbon)	Ao anunciar o início da competição do <i>kumite</i> Ao anunciar o início da competição de <i>kata</i>
2	“hajime”	Ao interromper a competição
3	“hajime”	Para fazer retornar o atleta à posição inicial de
4	“yame”	competição
	“moto no ichi”	Ao reiniciar a competição
5		
6	“tsuzukete hajime”	Ao anunciar o tempo restante de 30 (trinta) segundos para a competição
7	“ato shibaraku”	Para anunciar o <i>waza ari</i>
8	“waza ari”	Para anunciar o <i>ippon</i>
9	“ippon”	Para anunciar a vitória pelo segundo <i>waza ari</i>
10	“awasete ippon”	Ao anunciar a invalidade do <i>waza</i>
11	“torimassen”	Ao anunciar a invalidade do <i>waza</i> devido à imprecisão do <i>maai</i>
12	“maai”	
13	“uke temasu”	
14	“uke temasu”	
15	“yowai”	Ao anunciar a invalidade do <i>waza</i> devido à defesa (<i>uke</i>) feita pelo adversário
16	“yame, torimassen”	Ao anunciar a invalidade do <i>waza</i> por ter errado o alvo
17	“keikoku”	
18	“chui”	
19	“hansoku”	Ao anunciar a invalidade do <i>waza</i> devido à falta de vigor
20		
21	“mubobi”	
22	“jogai”	Ao anunciar a invalidade do <i>waza</i> devido ao <i>yame</i>
	“aiuchi”	Ao anunciar o aviso
	“aka (shiro) no kachi”	Ao anunciar a advertência
23		Ao anunciar a infração
24	“hikiwake”	Ao anunciar a penalidade
25	“encho”	devido à posição de indefesa
26	“saishuai”	
27	“shugo”	Ao anunciar a penalidade devido ao <i>jogai</i>
28	“kiken”	Ao anunciar a troca simultânea de golpes
	“shikkaku”	Ao anunciar o resultado da competição (vermelho ou branco) vencedor
		Ao anunciar o empate
		Ao anunciar a luta de prorrogação
		Ao anunciar uma nova competição
		Para reunir os árbitros auxiliares
		Ao anunciar a abstenção do atleta
		Ao anunciar a desqualificação do atleta

O árbitro principal deverá anunciar de forma clara o atleta em referência através da nomenclatura “*aka* (vermelho)” ou “*shiro* (branca)”, nas situações a seguir:

1. *Kachi* (vencedor)
2. *Ippon*
3. *Waza ari*
4. *Keikoku* (atenção)
5. *Hansoku* (infração)
6. *Chui* (advertência)
7. *Jogai* (saída de quadra)
8. *Mubobi* (posição de indefesa)
9. *Shikkaku* (desqualificação)
10. *Kiken* (abstenção)
11. *Hayai* (rápido)

NOTA: Em caso de ter cometido algum erro, o anúncio deverá ser cancelado através de movimento específico para ser novamente declarado.

Ao anunciar o “*waza ari*” ou “*ippon*”, o árbitro principal deverá fazê-lo de forma clara especificando a região de ataque bem como o tipo de “*waza*” através das seguintes nomenclaturas:

- Jodan* (região superior)
- Chudan* (região central)
- Tsuki* (soco)
- Geri* (chute)
- Uchi* (batida)

Nos casos de “*waza*” contínuo, deverá ser anunciado o “*ippon*” após mencionar o nome do último “*waza*” aplicado, conforme o item anterior.

Artigo 6 – Sinalização através do apito (_____ representa a duração do apito)

O árbitro principal deverá utilizar o apito de acordo com os seguintes procedimentos

1. (_____) – Quando se anuncia o “*hajime*” sem comando de voz.
2. (_____) – Quando se anuncia o “*yame*” sem comando de voz.
3. (_____) – Quando o árbitro principal pede o julgamento da competição aos árbitros secundários.
4. (__) - Quando se libera a indicação das bandeiras de sinalização ou o quadro de pontuação dos árbitros secundários.

O fiscal de competição deverá utilizar o apito de acordo com o seguinte procedimento.

- (.....) – Para interromper a competição.

Os árbitros secundários deverão utilizar o apito de acordo com os seguintes procedimentos.

- (_____) – Quando houver um “*waza*” admitido como “*ippon*”.
- (_____) – Quando houver um “*waza*” admitido como “*waza*”.
- (.....) – Quando houver algum assunto a ser transmitido ao árbitro principal.

Artigo 7 – Comportamento dos árbitros

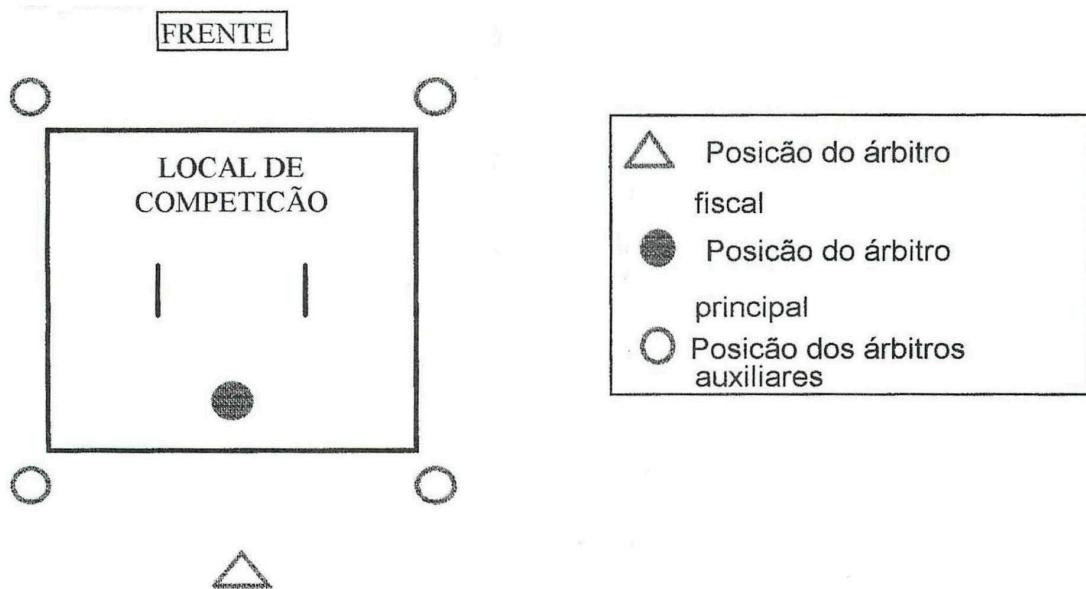
Quando os árbitros realizarem alguma indicação de intenções ou anúncio, deverão fazê-la através de movimentos específicos obedecendo à conduta ética (*vide ilustrações na pág. 26*).

CAPÍTULO 3 – ARBITRAGEM DE KUMITE

Artigo 8 – Posição dos árbitros

O árbitro principal, como princípio, deverá se posicionar durante a competição formando um triângulo entre os dois atletas, movimentando-se de acordo com a posição dos mesmos em uma distância de segurança em torno de 1,5m (*vide ilustração abaixo*).

Os árbitros auxiliares deverão ter em cada mão as bandeiras de sinalização vermelha e branca e com o apito na boca (*vide ilustrações na pág. 27*).



Artigo 9 – Padrão de julgamento

Quando o árbitro principal realizar o julgamento através das indicações dos árbitros auxiliares, como princípio, o julgamento deverá ser feito conforme as seguintes combinações da tabela abaixo:

	Indicação do árbitro auxiliar				Julgamento do
1	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	“Branco Vencedor”
2	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	
3	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>		
4	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>		<input checked="" type="circle"/>	
5	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	“Vermelho Vencedor”
6	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	<input type="circle"/>	
7	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	<input type="circle"/>	
8	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>		
9	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>		<input type="circle"/>	
10					
11	<input type="circle"/>			<input checked="" type="circle"/>	Empate
12	<input type="circle"/>				
13				<input checked="" type="circle"/>	
14	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	Empate
15	<input type="circle"/>	<input type="circle"/>			“Vermelho Vencedor” ou
			<input checked="" type="circle"/>	<input checked="" type="circle"/>	



Branco Vencedor

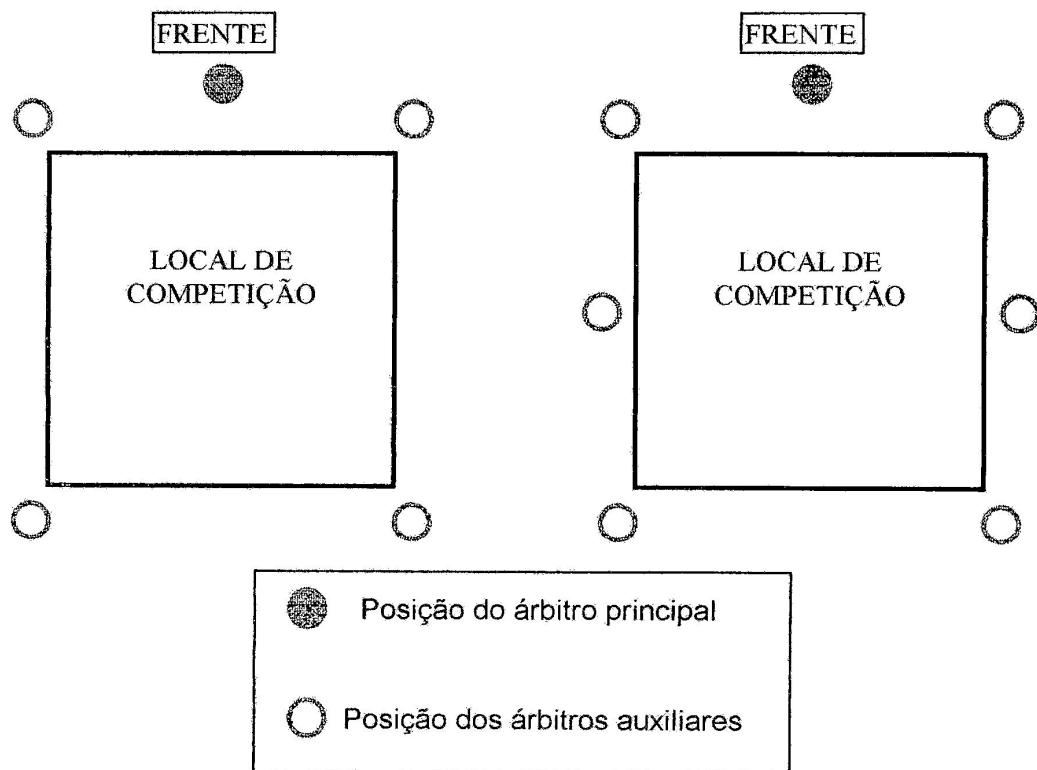


Vermelho Vencedor

CAPÍTULO 4 – ARBITRAGEM DE KATA

Artigo 10 – Posição dos árbitros

Os árbitros, como princípio, deverão se posicionar em locais específicos.



Artigo 11 – Padrão de julgamento (referência)

A pontuação do “kata” é avaliada com base no seguinte padrão de julgamento:

	PONTOS REFERENTES À SEQUENCIA DO KATA	PONTUAÇÃO
1	Cometeu erro mas refez e deu continuidade	0,2
2	Deu continuidade mesmo tendo omitido	0,5
3	Grandes erros e múltiplas omissões	1,0
4	Interrupção durante a apresentação	Desqualificação
5	Interrompido pelo árbitro	Desqualificação

	NORMAS BÁSICAS DE JULGAMENTO	PONTUAÇÃO
1	Postura	0,1
2	Equilíbrio	0,1
3	Postura do pé	0,1
	Passo	0,1
	Firmeza dos quadris	0,1
	Posição do quadris	0,1
	Rotação dos quadris	0,1
4	Fundamentos	0,1
	Região de aplicação	0,1
	Força e limite do “waza”	0,1
	Compreensão do alvo	
	Curso do “waza”	
PONTUAÇÃO		1,0

	NORMAS BÁSICAS DE JULGAMENTO	
1	Atitude, força de espírito e visão	1,0
2	Perfeição	1,0
3	Intensidade de força	1,0
4	Velocidade do “waza”	1,0
5	Elasticidade do corpo	1,0
6	Traços da demonstração	1,0
7	Deslocamento	1,0
8	Significado do “waza”	1,0
9	Características do “kata”	
10	Inexistência de lacunas no movimento global	

CAPÍTULO 5 – REGRAS COMPLEMENTARES

Artigo 12 – Competições juvenis

As competições juvenis serão regulamentadas a parte.

Artigo 13 – Revisão do julgamento

As alterações do presente regulamento requerem a decisão por maioria, junto à reunião das chefias dos departamentos técnicos.

ORIENTAÇÕES AOS ATLETAS

1. O atleta deverá ler os regulamentos de competição e de arbitragem, devendo conhecer os itens necessários.
2. A reverência deve ser feita apenas quando indicada pelo árbitro principal
3. As fitas vermelhas e brancas devem ser fixadas de modo que sejam facilmente visualizadas
4. O vestuário deverá ser devidamente trajado para não se soltar durante a competição

5. Ao receber a chamada, responder em voz alta
6. Mesmo durante a competição, prestar atenção às indicações e anúncios dos árbitros
7. O vestuário e a aparência devem transmitir higiene, devendo se preocupar em não provocar o desconforto aos outros
8. Ao receber a chamada, os atletas deverão se posicionar na parte externa da linha de seu lado e, sob o sinal do árbitro principal, os 03 (três) deverão estar simultaneamente diante da linha de início de competição.
 9. Os atletas deverão se posicionar atrás da linha de início da competição, indicada pela cor branca ou vermelha, sem pisar ou se distanciar desta.
10. Quando o atleta se posicionar diante da linha de início da competição, postura deverá ser natural em todos os momentos.
11. Em caso de ter provocado algum acidente por infração, enquanto os árbitros estiverem em debate, o atleta deverá se posicionar diante da linha de início da competição, sentado corretamente e voltado para o lado do adversário e aguardar a indicação dos árbitros.
12. Esforçar-se em realizar uma competição boa e agradável, sem se fixar à vitória.
13. Quando houver alguma comunicação ao árbitro principal durante a competição (por exemplo, quando se quer pedir tempo), deve-se sinalizar levantando-se uma das mãos.
14. Não se distanciar da posição específica do local da competição, ficando constantemente a par do andamento da competição.
15. Em competições de “*kata*”, deve-se ler repetidamente o nome do “*kata*” específico (seletivo).
16. As mangas do traje de “*karate-do*” não devem ser dobradas.
17. As unhas devem ser cortadas e anéis não devem ser utilizados.
18. Objetos de adorno como gargantilhas, colares, correntes e brincos não devem ser utilizados.
19. Não carregar objetos dentro do traje.
20. O atleta não deverá se retirar do local da competição enquanto o julgamento não estiver concluído.

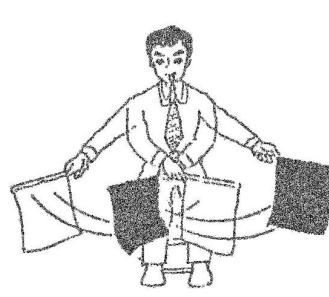
MOVIMENTOS DE ARBITRAGEM



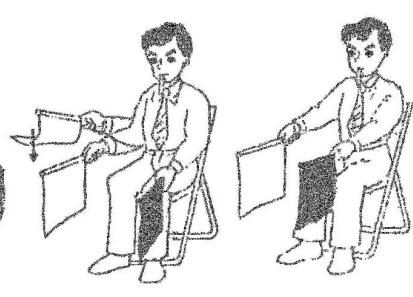
"Uketeru"
(Está defendido)



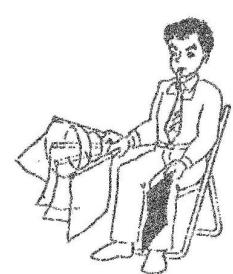
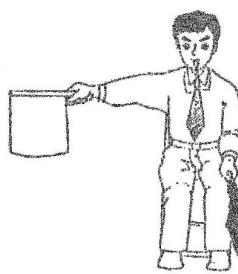
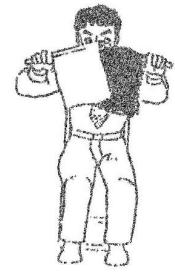
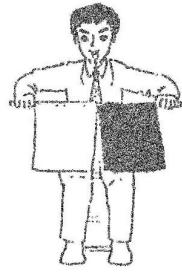
"Toranai"
(Não considerar)



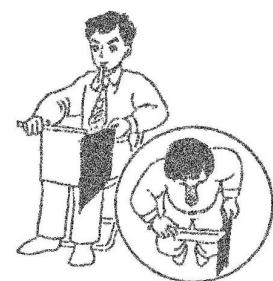
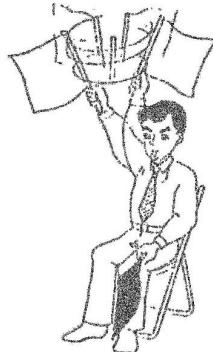
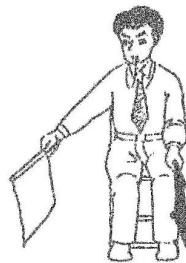
"Yowai" "Maai" "Hikiwake"
(Fraco) (Distância) (Empate)



"Atatteru" "Aiuchi" "Mienai" "Waza ari" "Ippon"
(Está atingindo) (Golpe simul- (Não visto) (Atingindo) tâneo)



"Jogai" "Nuketeru" "Hansoku" "Chui"
(Saida da quadra) (Não atingido) (Infração) (Adver-
tência)



COMPETIÇÕES JUVENIS

(Procedimentos de Competição e Arbitragem)

CAPÍTULO 1 – “GOHON KUMITE”

Idéias Básicas: O método de competição através do “Gohon Kumite” tem como objetivo principal à disputa da superioridade do *waza* segundo o emprego dos princípios mais básicos, excluindo-se o uso de *waza* de transformação e *waza* de aplicação, prevenindo-se contra o *waza* específico aos métodos e cultivando a exatidão das posturas básicas.

Orientação aos atletas e regras de arbitragem

Após a reverência à região frontal e a reverencia mútua, o atleta anunciado deverá se dirigir à posição definida e após o reconhecimento da numeração no traje, realizar uma nova referência mútua. Após o julgamento, os atletas deverão fazer a reverência mútua. Não se deve fazer a reverência aos árbitros. (A posição definida consiste em calcular o seu espaçamento entre uma linha e posicionar-se. Caso o árbitro principal avalie esta posição está inadequada, fará a indicação ao atleta ou a ambos os atletas para tomar um espaçamento adequado. O mesmo se aplica quando o atacante tomar um espaçamento adequado. O mesmo se aplica quando o atacante é alterado).

Mediante a indicação de “*hajime*” do árbitro principal, o atleta de fita vermelha ao encerrar o seu ataque, recua um passo com o pé direito a partir da posição natural do corpo, armando-se em “*gedan barai*” e comunicar claramente ao adversário o alvo do ataque.

O atleta de fita vermelha ao encerrar o seu ataque, recua um passo retornando à posição natural do corpo. O atleta de fita branca, após o contra-ataque avança um passo adiante, retornando à sua posição natural.

Tanto aquele que ataca como aquele que defende, deve se mover em sentido reto para frente e para trás.

Após a conclusão dos ataques e defesas mútuas, ambos retornarão à sua posição inicial, farão a reverência e aguardarão a julgamento.

Ambos deverão utilizar o protetor de mão.

ITENS DE PROIBIÇÃO

Para o atacante

Ataque estreitando a distância (“*maai*”)

Ataque após movimentar o adversário (sendo proibida a correção da armação ou aplicar o “*kiai*” antes do ataque).

Ataque que envolve a projeção do corpo.

Ataques sucessivos que encurralam o adversário ou alteração no ritmo de ataque (os ataques devem ser feitos dentro de um ritmo constante, tomando como padrão o tempo de 05 (cinco)segundos).

Socos aplicados forçadamente em caso de golpes sucessivos na região superior (não visar à parte baixa da região superior – “*jodan*” -).

Atingir o adversário com soco de ataque.

O golpe de soco não deve ser puxado.

Para o defensor

Ajustar ao ataque do adversário a partir da posição natural do corpo, iniciando a defesa, recuando o pé direito em linha reta para trás.

As formas de defesa são especificadas como se segue:

<i>Jodan kogeki</i> (ataque na região superior)	“age uke”
<i>Chudan kogeki</i> (ataque na região intermediária)	“soto uke”

Defesa somente frontal (defender os punhos e tornozelos, não podendo defender as articulações do cotovelo do adversário).

O quinto “waza” culminante com contra-ataque é livre mas deverá ser único.

Realizar “nagewaza”, “kanketsu waza”, etc. durante a defesa do ataque ou no “ashi barai” do contra-ataque.

Atingir o “waza” culminante ao adversário.

Afastar-se ignorando o ataque do adversário ou abrir o “maai” além do necessário.

O “waza” culminante não deve ser puxado.

ITENS DE ATENÇÃO

Tanto no ataque como na defesa, não é permitido refazer os movimentos, exceto quando indicado pelos árbitros.

O “kiai” poderá ser aplicado apenas uma vez quando aquele que realizar a defesa aplicar o “waza” culminante (Entretanto, o atacante poderá aplicar o “kiai” no quinto “waza”)

A perna fixa (dianteira), em princípio, não deverá ser movimentada excessivamente para frente e para trás.

O avanço em saltos não poderá ser feito de modo que o pé traseiro se deslize (exceto quando um atleta de baixa estatura confronte um outro de estatura alta).

O atacante deverá anunciar claramente o “waza” que ele pretende aplicar a partir da posição de armação (“gedan barai”) passando pela região superior (“jinchu”) e região intermediária (“suigetsu”), calcular a respiração aplicando um golpe de cada através do soco sucessivo.

O waza de soco (“tsuki waza”) não deve ser puxado.

Não é permitido o uso de óculos. Entretanto, será permitido o uso de lentes de contato.

INFRAÇÃO

Em caso de infração dos itens de atenção, o árbitro principal interromperá a competição mediante solicitação própria ou dos árbitros auxiliares e, após consulta a todos os árbitros, concederá a advertência, enquanto os árbitros auxiliares computarão os dados para a redução da pontuação na ocasião do julgamento. O anúncio da derrota por infração devido à violação dos itens de proibição deverá ser feito interrompendo-se a competição mediante solicitação própria ou dos árbitros auxiliares e após consultas a todos os árbitros.

CAPÍTULO 2 – “KIHON KUMITE”

Idéias básicas – O método de competição através do “*Kihon Ippon Kumite*” tem como objetivo principal à disputa das respostas vigorosas de ataque e defesa dentro dos princípios mais básicos, excluindo-se o uso de “*waza*” de transformação, prevenindo-se contra o *waza* específico aos métodos e cultivando a exatidão das posturas básicas.

Itens a serem observados pelos atletas e regras de arbitragem

O atleta anunciado deverá se dirigir à posição definida e após o reconhecimento da numeração do traje, realizar a reverência mútua. Após o julgamento, os atletas deverão fazer a reverência mútua. Não se deve fazer a reverência aos árbitros.

Mediante a indicação de “*hajime*” do árbitro principal, o atleta de fita vermelha recuará um passo a partir da posição natural do corpo, armando-se em “*gedan barai*” e comunicar claramente ao adversário o alvo de ataque.

O atleta de fita vermelha ao encerrar o seu ataque, recua um passo retornando à posição natural do corpo. O atleta de fita branca, após o contra-ataque avança um passo adiante, retornando à sua posição natural. (O ataque deverá ser feito em um golpe alternadamente entre vermelho e branco).

O atacante deverá fixar o alvo com exatidão. O defensor poderá se esquivar. (Caso o defensor se esquive antes, o atacante poderá atacar nesta direção). Quando os ataques e defesas de ambas as partes tiverem totalmente encerrados, retorna-se à posição inicial, faz-se a reverência mútua e aguarda-se o julgamento.

Ambos deverão utilizar o protetor de mão.

Para o atacante

A partir da posição de armação (“*gedan barai*”), o atacante fará imediatamente o ataque segundo a seqüência de “*jodan*”, “*chudan*” e “*mae geri*”. Os ataques consistem em realizar um golpe de cada do “*jodan junzuki*” (“*jinchu*”), “*chudan junzuki*” (“*suigetsu*”) e “*chudan mae geri*” com o pé traseiro (“*suigetsu*”).

Itens de proibição para o atacante

Ataque espreitando, diminuindo, a distancia (“*maai*”).

Ataque após movimentar o adversário (por exemplo: tirar o ritmo do adversário).

Ataque que envolve a projeção do corpo.

Em caso do “*jodan juzuki*”, pontadas aplicadas forçadamente (não visar à parte baixa da região superior “*jodan*”).

O “*waza*” de pontada não deve ser puxado.

Atingir o “*waza*” de ataque ao adversário.

Para o defensor

Ajustar ao ataque do adversário a partir da posição natural do corpo, realizando defesa recuando o pé.

As formas de defesa são especificadas como se segue:

<i>Jodan kogeki</i> (ataque na região superior)	“age uke” “soto uke” “uchi uke” “soto uke”
<i>Chudan kogeki</i> (ataque na região intermediária)	“uchi uke” “gedan barai”
<i>Mae geri kogeki</i> (ataque na região frontal)	

Defesa frontal e traseira (defender os punhos e tornozelos).

O “waza” culminante de contra-ataque é livre, mas deverá ser aplicado em golpe único.

O “waza” culminante não deve ser puxado.

Itens de proibição para o defensor

Durante a defesa do ataque ou no “ashi barai” do contra-ataque, realizar “nage waza”, “kansetsu waza”, etc.

Defender as articulações do cotovelo do adversário.

Atingir o “waza” culminante ao adversário.

Afastar-se ignorando o ataque do adversário ou abrir o “maai” além do necessário.

ITENS DE ATENÇÃO

Tanto no ataque como na defesa, não é permitido refazer os movimentos, exceto quando indicado pelos árbitros.

O “kiai” poderá ser aplicado apenas uma vez quando for aplicado o “waza” tanto para o ataque quanto para a defesa.

O avanço em saltos não poderá ser feito de modo que o pé traseiro deslize (exceto quando um atleta de baixa estatura confronte um outro de estatura alta).

Não é permitido o uso de óculos. Entretanto, será permitido o uso de lentes de contato.

INFRAÇÃO

O julgamento referente à infração seguirá os mesmos procedimentos do “gohon kumite”.

CAPÍTULO 3 – “JIYU IPPON KUMITE”

Idéias básicas – O “Jiyu Ippon Kumite” tem como premissa a sua realização feita por atletas experientes, tendo como objetivo principal a preocupação em promover os ataques táticos dentro das competições, eliminando ao máximo os advertência e de proibição para se aproximar às competições de “kumite” livre.

Orientação aos atletas e regras de arbitragem

Após a reverência à região frontal e a reverência mútua, o atleta anunciado deverá se dirigir à posição definida e após o reconhecimento da numeração no traje, realizar uma nova reverência mútua. Após o julgamento, os atletas também deverão fazer a reverência mutua. Não se deve fazer a reverência aos árbitros (posição definida implica num espaçamento de 03 (três) m).

Mediante a indicação de “*hajime*” do árbitro principal, os ataques serão realizados alternadamente entre vermelho e branco, iniciando-se pelo atleta de fita vermelha.

A posição de prontidão (“*kamae*”) é livre tanto para o ataque como para a defesa.

Cada vez que um “*waza*” de ataque ou de defesa terminar, os atletas deverão tomar frontalmente as suas posições de espaçamento, ajustando-se mutuamente as respirações e passar para o próximo ataque a partir desta posição. (Entretanto, dependendo do local, há casos em que se pede para retornar à posição inicial). todos os ataques e defesas de ambas as partes estiverem encerrados, retorna-se a posição inicial, faz-se a reverência e aguarda-se o julgamento.

Tanto no ataque como na defesa, a resposta do “*waza*” deverá ser realizada dentro da área de competição. A área de competição é representada por um quadrado de 08 (oito) m de lado.

Ambos deverão utilizar o protetor de mão.

Para o atacante

A partir da posição de armação, o atleta atacante, após anunciar claramente o “*waza*” que será aplicado segundo a seqüência de “*jodan*”, “*chudan*” e “*mae geri*” e calculando o espaçamento, deverá iniciar imediatamente o ataque. Os ataques consistem em realizar um golpe de cada do “*jodan junzuki*” (“*jinchu*”), “*chudan junzuki*” (“*suigetsu*”) e “*chudan mae geri*” com o pé traseiro (“*suigetsu*”).

O “*kensei*” (ameaça) é permitido no máximo uma vez, sendo que na segunda vez torna-se obrigatório o ataque.

O ataque deverá ser feito sempre em direção ao adversário.

Itens de proibição para o atacante

Ataques que envolvem projeção do corpo ignorando-se o espaçamento.

Atingir o “*waza*” de ataque.

Defender o “*waza*” culminante de contra-ataque ou esquivar-se dele.

Segurar o adversário.

Utilizar acessórios para perna.

Para o defensor

A aplicação conjunta dos tipos de “waza” de defesa e de seus manuseios é livre bem como os métodos e pontos de contra-ataque, mas o “waza” culminante deve ser aplicado em um único golpe.

Itens de proibição para o defensor

Sair da quadra mais de duas vezes – advertência (“chui”) – infração (“hansoku”)

Tirar o “deai” (Atacar, sem primeiro defender)

ITENS DE ATENÇÃO

Tanto no ataque como na defesa, não é permitido refazer os movimentos, exceto quando indicado pelos árbitros.

O “kiai” poderá ser aplicado apenas uma vez quando for aplicado o “waza” tanto para o ataque quanto para a defesa.

O atacante não realizar o ataque apesar de se encontrar no espaçamento de ataque.

O defensor deixar um espaçamento acima do necessário e realizar fugas.

Tanto o atacante como o defensor não devem atingir o adversário (Implica infração).

É permitido apenas um “kensei” (ameaça), de modo a não tocar o corpo do adversário.

Puxar o “waza” culminante.

INFRAÇÃO

O julgamento referente à infração seguirá os mesmos procedimentos do “gohon kumite”.

CAPÍTULO 4 – “JIYU KUMITE”

A cada árbitro (principal e auxiliar) será atribuído um ponto.

A advertência por infração (“hansoku chui”) representa à mesma pontuação do “waza ari”, mas ambos devem ser incluídos no julgamento.

O tempo é de 02 (dois) minutos plenos, sendo interrompido com o “yame” e iniciado em seguida com o “hajime” do árbitro principal.

Na competição na decisão o tempo é de dois minutos, na disputa de um “ippon”.

Quando a decisão não é obtida na competição de 02 (dois) minutos pelo “ippon”, define-se a luta de prorrogação, sendo que a mesma é realizada uma vez e no caso de persistir o empate, realiza-se uma nova competição. A nova competição é decidida pelo primeiro “waza ari” ou “ippon”, mas a vitória é definida mesmo que estes não tenham ocorrido. Por outro lado, o aviso e a advertência são transferidos para a luta de prorrogação, mas não para a nova competição.

Prioridades dentro das competições coletivas:

- 1º - golpe de “*ippon*” completo (A)
- 2º - vitória por “*ippon*” devido à infração (B)
- 3º - vitória por “*ippon*” por “*waza*” combinado (C)

Entretanto, quando houver “infração após uma advertência”, será procedido conforme o item (B).

Ainda, quando ocorrer o “*ippon*” após o “*waza ari*”, o procedimento será conforme o item (A).

Em competições coletivas, quando resultar em competição de representantes, o líder da equipe poderá continuar participando.

Em competições de representantes, quando resultar em luta por prorrogação, as penalidades da luta principal não serão transferidas.

Em competições coletivas, caso tenha ocorrido à troca na seqüência de participação ou de membros após ter fornecido a lista dos participantes, a equipe será desqualificada.

Em competições coletivas, caso não haja a presença da maioria dos membros definidos, as competições não se realizarão.

Devem ser utilizados os protetores bucais, protetores de mão, protetor dorsal e protetor dos órgãos genitais.

CAPÍTULO 5 – “KATA SHIAI” (Competição de “kata”)

Após a reverência à região frontal e a reverência mútua, o atleta ou equipe anunciados deverão realizar uma nova reverência à região frontal apenas quando se posicionarem diante da linha de início de competição. Após ter recebido o julgamento, deverão fazer reverência à região frontal.

Após o início da competição de “*kata*”, o atleta deverá de pé na posição natural diante da linha de início da competição. Em caso de “*kata*” específico, o árbitro principal especificará o nome do *kata* e o atleta repetirá em voz alta.

Mediante o sinal de “*hajime*” (ou apito), a apresentação deverá ser iniciada. Após o término da apresentação, será dado o “*yame*” e realizado o julgamento.

Não permitir o empate em nenhuma competição.

A pontuação básica em competições de decisão no método de pontuação para competições individuais será, por princípio, de 07 (sete) pontos.

Nos casos de empate em competições pelo método de pontuação, será acrescentado no início um ponto inferior. Caso o empate persista, será acrescentado um ponto superior. Na persistência da indecisão, será realizada uma nova competição. Entretanto, o “*kata*” será livre.

As competições coletivas serão todas realizadas pelo método de pontuação.

Em competições de “*kata*” quando se faz a seleção pelo método de pontuação, a escolha será feita para cada bloco e cada rodada. Desta forma, não será possível fazer a comparação com a pontuação do outro bloco.

Os árbitros devem cooperar no desenvolvimento da quadra e adotar as medidas mais adequadas para cada caso, durante a competição.

O fiscal de competição só será alocado no caso de *jiyu kumite* (*kumite* livre).

A princípio, não deverá haver empates em nenhuma competição.

Os árbitros de “*kata*” deverão fazer o acompanhamento até o apresentador retornar à sua posição natural.

Em competições de *kata*, as bandeiras e os cartões do árbitro principal deverão estar sobre os joelhos. O quadro de pontuação dos árbitros deverá ser colocado entre os joelhos.

Composição do grupo de arbitragem de “*kata*”

Enquanto não se encerrar cada rodada tanto no método “*kohaku*” como no método de pontuação, os árbitros não poderão ser alterados.

O número de pessoas para composição dos árbitros é de 03 (três), 05 (cinco) e 07 (sete).

CAPÍTULO 6 – ITENS A SEREM OBSERVADOS PELOS ÁRBITROS

Para o julgamento de superioridade no “*gohon kumite*” e “*jiyu ippon kumite*” (“*yakusoku kumite*” = “*kumite*” de promessa) existem diversos problemas complexos, dentre os quais não podem ser solucionados simplesmente através de palavras ou textos.

É desejável que os árbitros demonstrem transparência e justiça, indicando com clareza as soluções dos problemas através das condutas entre os árbitros, tendo como parâmetros a imparcialidade e as características técnicas.

Padrão para julgamento de superioridade em competições de “*kumite*”

O grau de concentração das forças de todo o corpo, tanto no ataque como na defesa.

A rotação e propulsão dorsais bem como a movimentação praticada de modo suave, sendo racionais as direções entre o movimento do corpo e da aplicação do “*waza*”.

A correção da forma de se posicionar, postura e partes utilizadas no momento em que se aplicou o “*waza*”.

A coordenação das mãos e pernas em função do centro do dorso (quadril).

A firmeza do *kiai*, estando o espírito e a energia em sintonia.

A qualidade do comportamento.

Empate em competição

Nova competição deverá ser realizada e os árbitros secundários levantarão a bandeira para um dos lados.

Em caso da mesma pontuação para o lado vermelho e branco, o julgamento será feito pelo árbitro principal.

O padrão de julgamento seguirá o regulamento de arbitragem.

Outros itens de atenção

Em caso do golpe de ataque (tanto “*gohon kumite*” como “*jiyu ippon kumite*”) ter atingido o adversário, a avaliação se o ato foi intencional ou não será do grupo de arbitragem.

O árbitro principal deverá acompanhar os movimentos dos atletas (“*gohon kumite*” e “*jiyu ippón kumite*”), posicionando-se onde ele possa ver melhor os dois atletas.

No “*jiyu ippón kumite*”, duas saídas da quadra acarretam infração.

O grupo de arbitragem poderá conceder um aviso com antecedência, caso o atleta tenha tentado provocar algum item de advertência ou de infração.

O responsável pela arbitragem de cada quadra terá também a função de fiscal de competição durante a mesma.

~~Em caso de violação de regras de segurança, o atleta poderá ser suspenso por medidas de segurança pelo grupo de arbitragem, mediante consulta, sendo anunciada a vitória do atacante.~~

Quando se tem a presença do supervisor em competições individuais e coletivas, a comunicação deverá ser feita antes do início da competição ao chefe de arbitragem.

~~O supervisor poderá indicar o local da competição, evitando situações perigosas para os atletas e os árbitros.~~

deverão tomar a máxima precaução com relação ao local da competição.

MANUAL DE ADMINISTRAÇÃO DE CAMPEONATOS

CAPÍTULO 1 – GENERALIDADES

Os campeonatos promovidos pela União brasileira de karatê nipo s são administrados através da síntese de competições em campeonatos

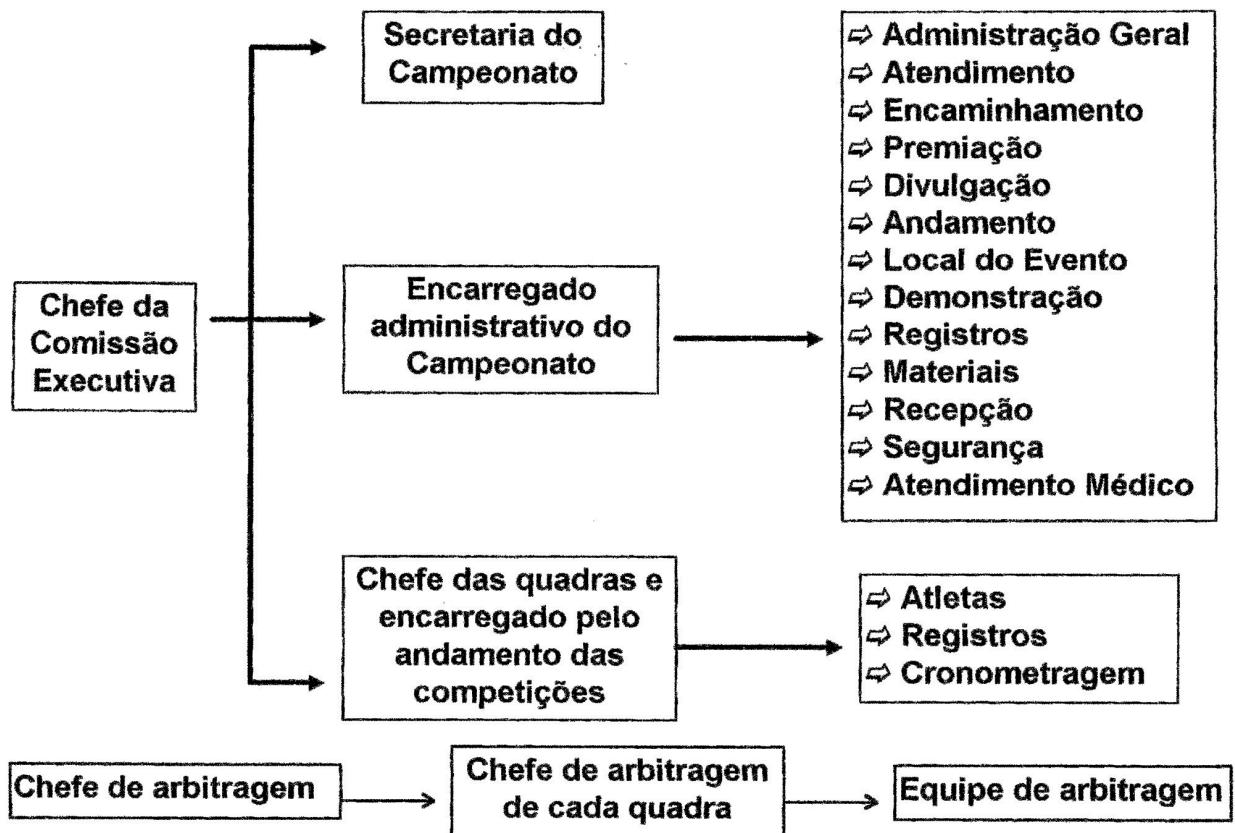
conforme os regulamentos de competição e de arbitragem.
apresentados os procedimentos padrões dos campeonatos.

Aqui serão

CAPÍTULO 2 – PREPARATIVOS

1	Planejamento	1. Definição dos regulamentos e conteúdo das competições 2. Reserva do local do evento 3. Cálculo orçamentário 4. Cálculo dos custos de participação 5. Planejamento de divulgação
2	Formação da Comissão de preparação	6. Envio do relatório de planejamento do Campeonato 7. Atendimento das inscrições dos atletas 8. Planejamento dos panfletos do Campeonato
3	Montagem das competições	9. Confecção das tabelas de controle das competições 10. Confecção de panfletos 11. Confecção das numerações (costas)
4	Preparativos do local do evento	12. Placas e faixas de travessia 13. Palco 14. Outros
5	Solicitação de envio dos árbitros	15. Formação do grupo de arbitragem
6	Formação da Comissão Executiva	16. Deliberação sobre o plano de execução 17. Coordenação e controle da competição

CAPÍTULO 3 – ORGANOGRAMA DOS CAMPEONATOS



CAPÍTULO 4 – ATIVIDADES DA COMISSÃO EXECUTIVA DO CAMPEONATO

1	Secretaria do Evento	Centralização do Campeonato Relações públicas Finanças
2	Administração Geral	Assume a administração geral do local do evento Distribuição de responsáveis Fornecimento de materiais e alimentação Atividades referentes à hospedagem dos oficiais, árbitros e atletas
3	Atendimento	Atendimento e organização no ingresso ao local do evento Atendimento aos atletas, oficiais e convidados Venda de ingressos e outros objetos Totalização do número de presentes
4	Encaminhamento	Estar a par das instalações externas e internas do local do evento bem como do andamento das competições, respondendo as perguntas dos presentes e atletas. Atividades de orientação e guia dos visitantes
5	Premiação	Elaborar os certificados baseado nos registros Confirmação dos prêmios Confirmação dos premiados e condecorados Administrar o andamento da cerimônia de premiação.
6	Divulgação	Todos os meios de divulgação
7	Andamento	Responder pelo andamento harmonioso da competição, baseado na tabela de controle.
8	Local do evento	Organização e orientação dos visitantes dentro e fora do local do evento Organização e orientação nos estacionamentos Disposição dos lixos
9	Demonstração	Comunicação e ajustes entre os apresentadores Fornecimento de materiais de apresentação Outros assuntos na administração geral das apresentações
10	Registros	Anota os resultados das competições nos formulários de registro Reúne os resultados das competições, transmitindo-os para a imprensa, premiação e divulgação em geral Divulgação oficial e interna ao local do evento dos resultados das competições
11	Materiais	Confirmação dos materiais auxiliares e de ferramentas Instalação e remoção dos materiais dos árbitros
12	Recepção	Orientação aos convidados e oficiais e serviços de copa

13	Segurança	<p>Patrulhamento da área externa e interna do local do evento</p> <p>Organização do trânsito</p> <p>Orientações sobre evacuação em casos de emergência</p>
14	Atendimento médico	<p>Comunicação com os médicos do campeonato e com as enfermeiras</p> <p>Realizar tratamentos médicos e serviços de enfermagem nos casos de emergência dos feridos em competições bem como dos visitantes, baseado nas orientações dos médicos e enfermeiras</p> <p>Atividades relacionadas à higiene do local do campeonato</p> <p>Confirmação dos materiais de enfermagem</p> <p>O chefe das quadras deve estar a par de toda a situação da quadra, mantendo contato permanente com os responsáveis pela administração das competições, orientando e supervisionando adequadamente os mesmos</p> <p>Em caso de atraso na realização das competições, o chefe das quadras deve se reunir com o chefe de arbitragem daquela quadra para planejar um andamento mais rápido</p> <p>O chefe das quadras não deve estar a par apenas das competições atuais, mas da próxima ou até mesmo das próximas competições</p>
15	Chefe das Quadras	<p>Em caso de competição de “kumite” (“jiyu kumite”), o chefe das quadras deve orientar os responsáveis para providenciarem as fitas vermelhas e brancas bem como as bandeiras vermelhas e brancas e a caixa de pontuação</p> <p>O chefe das quadras, ao anunciar a chamada do atleta bem como das pontuações deve orientar para que seja feito em voz alta</p> <p>O chefe das quadras deve ser preocupar com os atletas e supervisores ao redor da quadra, fazendo todos sentarem e inspecionando para que não fiquem vagueando</p> <p>O chefe das quadras deve auxiliar as áreas com falta de mão de obra, preocupando-se no desenvolvimento rápido das competições.</p>

16	Cronometrista	<p>O cronometrista é necessário apenas no “<i>jiyu kumite</i>”</p> <p>O cronometrista deverá considerar como tempo de competição do “<i>jiyu kumite</i>” 02 (dois) minutos plenos, acionando o cronômetro ao comando de “<i>hajime</i>” do árbitro principal e parando-o com o comando de “<i>yame</i>”. Aos 30 (trinta) segundos antes do término do tempo, deverá tocar o sino uma vez e ao completar os dois minutos, deverá tocar o sino duas vezes, anunciando, respectivamente, em voz alta, “faltam 30 (trinta) segundos” e “tempo esgotado”</p>
17	Responsável pelos atletas	<p>O responsável pelos atletas deve se dirigir ao local de espera e encaminhar os mesmos, identificados na cor vermelha e branca, até este local</p> <p>Os atletas terão a numeração menor a partir da face frontal</p> <p>Pedir ao atleta encaminhado para sentar-se de frente para a quadra (posição confortável)</p> <p>O responsável pelos atletas deverá ver a tabela de andamento e a programação, confirmando se os atletas estão enfileirados na seqüência correta</p> <p>O responsável pelos atletas deverá aguardar atrás dos atletas</p> <p>Solicitar ao atleta para levantar-se mediante as orientações do árbitro principal, fazer o cumprimento (face frontal, mútuo) e sentar-se após o término</p> <p>Quando o responsável pela chamada dos atletas fizer a chamada de acordo com a programação, o responsável deverá confirmar se o atleta que se dirige à quadra é o correto através da numeração nas costas</p> <p>O responsável pelos atletas deverá avisar os atletas para a próxima competição para ficarem preparados</p> <p>O responsável pelos atletas deverá se preocupar para que os atletas em espera possam ficar descontraídos</p> <p>Quando a competição terminar, solicitar ao atleta que fique de pé e, após o cumprimento, orientá-lo até a posição inicial (sala de espera), segundo as orientações do árbitro principal.</p>

Responsável pela concentração

Ter em mente que o ponto mais importante no andamento das competições é o responsável pela concentração dos atletas.

Observar a programação e enfileirar rapidamente os atletas.

A parte superior da programação é sempre vermelha e inferior branca.

As competições devem ser iniciadas pelos blocos menores.

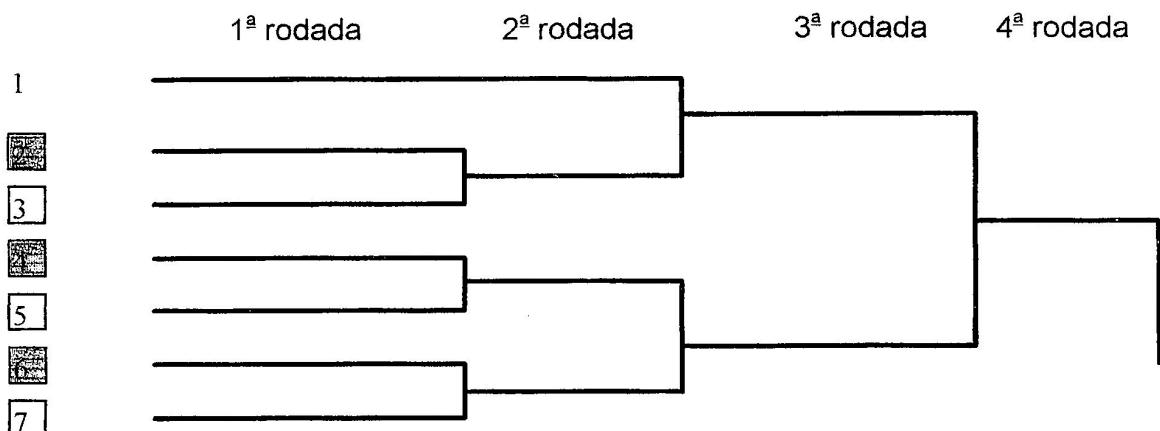
Quando estão em andamento as competições da primeira rodada, os atletas da segunda rodada deverão estar identificados e enfileirados.

As competições são realizadas em ordem crescente de rodada e desta forma deve-se verificar se o vencedor é vermelho ou branco na próxima competição, identificando-o imediatamente, tomando-se o cuidado para não haver enganos.

Deve-se chamar os atletas seguintes àqueles que não estiverem presentes naquele momento, sem perda de tempo, fazendo a confirmação e o ordenamento.

Providenciar a chamada dos atletas que não estiverem presentes pelo alto-falante do local do evento.

Exemplo:



Responsável pela chamada

O responsável pela chamada deverá chamar os atletas no início da competição, da seguinte forma:

Competições individuais	Vermelho	Nome (nome completo)	
	Branco	Nome (nome completo)	
Competições coletivas	Vermelho	Nome da filial	Nome do "kumite" ("Sen'ho", "Chuken", "Taisho").
	Branco		Nome do "kumite" ("Sen'ho", "Chuken", "Taisho").

Chamar sempre pelo vermelho

Ao chamar o atleta, faze-lo em voz alta.

Quando uma competição é encerrada e o atleta deixar a quadra, chamar de imediato o próximo atleta.

Modo de leitura das pontuações em competição de *kata*:

Competição individual	Final	(08 (oito) melhores)
Competição coletiva	Preliminar	Final

Inicialmente faze a leitura da pontuação do árbitro principal e em seguida fazer a leitura em voz alta começando pela direita.

O responsável pelos registros informará a pontuação total e estes dados deverão ser divulgados em voz alta. Por exemplo: se a pontuação total for 35,3m deverá ser anunciado como:

“Pontuação total 35,3”

18	Responsável pelos registros	O responsável pelos registros deverá confirmar junto com o responsável pelos atletas à numeração das costas para verificar se a combinação dos atletas que estão competindo naquele momento é correta. O responsável pelos registros deverá anotar qual atleta foi o vencedor da competição. (A anotação será feita por duas pessoas, devendo ser necessariamente confrontada) Os registros deverão ser feitos em 03 (três) vias, sendo entregue uma via para o responsável pela concentração dos atletas.
----	-----------------------------	--

(Referência)

KATA	Competição individual	1 ^a rodada compet. Preliminar ~ Seleção prévia Final (melhor) 1 ^a rodada compet.	Rodada	Competição por eliminação Pontuação
	Competição coletiva	compet. Preliminar ~ Final 1 ^a rodada compet.		Pontuação
KUMITE	Competição individual	Final 1 ^a rodada compet. Preliminar ~ Final		Competição por eliminação
	Competição coletiva			Competição por eliminação

18	Responsável pelos registros	O responsável pelos registros deverá manter registros de competição nas tabelas e registros e programações. Na seção do <i>kata</i> , o responsável pelos registros deverá anotar rapidamente a pontuação lida pelo responsável pela chamada e informar a ele a pontuação total (pontuação total de 05 (cinco) pessoas), excluídas a maior e a menor pontuação. Confrontar o total sempre em duas pessoas).
----	-----------------------------	---

Exemplo:

	Arbitro 1	Arbitro 2	Arbitro 3	Arbitro 4	Arbitro 5	Arbitro 6	Sub Total	Total
Atleta A	7.0 7.2	7.1	7.3 X	7.2	7.2	6.9 X	7.1	35,6
Atleta B	X 7.2	7.1 X	7. .	7.2	7.1	7.1	7.1	35,7
Atleta C	X	7.2 X	7.2	7.2	7.2	7.2	7.2	36,0

18	Responsável pelos registros	<p>Na ocasião do término da competição, deverá ser dada a classificação.</p> <p>Em caso de seleção prévia, deverá ser escrito o nome do atleta ou equipe que irá participar na próxima competição, informando-o aos responsáveis pela concentração dos atletas e pela chamada dos atletas</p> <p>Em caso de empate, informar a situação ao árbitro principal, seguindo suas orientações. (Em caso de empate, deve-se primeiramente acrescentar a menor pontuação e caso o empate persista, acrescenta-se a maior pontuação; na persistência da indecisão, realiza-se nova competição).</p> <p>Atenção: confirmação do nome do condecorado.</p> <p>Quando a competição de decisão terminar e as classificações forem confirmadas, deve-se elaborar uma outra tabela de classificação, solicitando necessariamente a confirmação dos nomes aos próprios atletas.</p> <p>(Nem sempre os nomes do panfleto estão corretos)</p>
----	-----------------------------	--

CAPÍTULO 5 – ESTRUTURA DOS CAMPEONATOS

1. Construção e preparativos do local do evento.
2. Reunião com os árbitros.
3. Cerimônia de abertura.
4. Competições.
5. Demonstrações.
6. Cerimônia de encerramento.
7. Restauração para a devolução do local do evento.

CAPÍTULO 6 – MODALIDADE DOS CAMPEONATOS

Modalidade de eliminatórias: construir a chave com vitória sem disputa, de maneira que a segunda rodada seja potência de 02 (04, 08, 16, 32, 64, ...) definindo a primeira rodada.

O método do cálculo (fatoração) será:

$$\begin{array}{c}
 \text{Número de vencedores sem disputa} \\
 = \\
 \text{Potência de 02 maior que número de participantes} \\
 - \\
 \text{Número de participantes}
 \end{array}$$

No caso do exemplo a seguir é preciso definir $16-13= 03$ vitórias sem disputa
O número total de competições será:

$\begin{array}{r} \text{Número total de competições} \\ = \\ \text{Número de participantes} \\ - \\ 01 \end{array}$

O tempo total de competição, em competições individuais será:

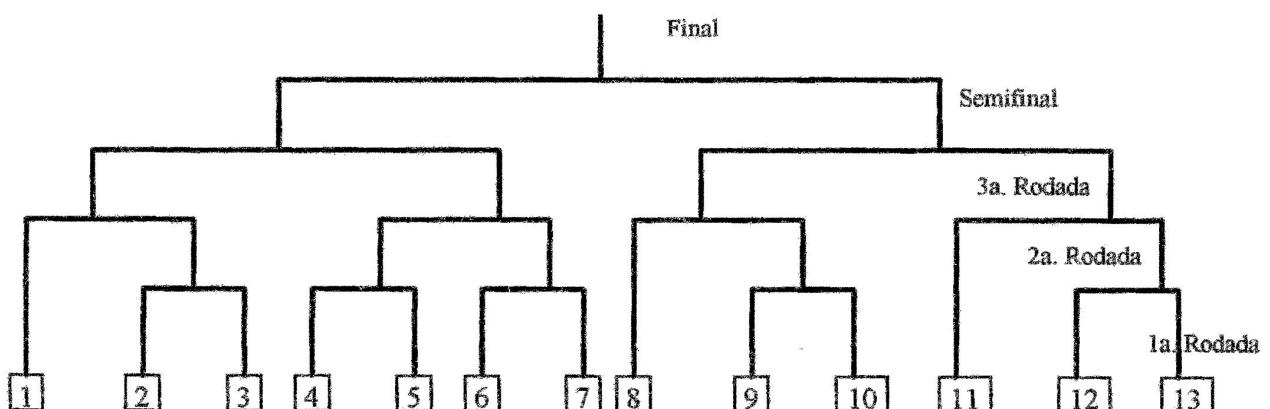
$\begin{array}{r} \text{Tempo total de competição} \\ = \\ \text{Número total de competições} \\ \times \\ \text{Tempo regulamentar de competição + 30 seg.} \end{array}$

que deverá ser ligeiramente menor que o valor médio dos campeonatos anteriores.

Em competições coletivas, o tempo deverá ser ligeiramente menor que o valor obtido pela potência igual ao número de equipes.

Além deste tempo, acrescenta-se o tempo gasto com substituições de atletas e equipes, demonstrações e cerimônias, calculando a quantidade de quadras e outros itens considerando-se também os preparativos dos árbitros.

Exemplo:



1. Normalmente, nos grupos com vitória sem disputa (baias), colocam-se atletas com excelência nos resultados nos penúltimos campeonatos realizados bem como atletas convidados.

2. Para fins de combinação, é necessário pensar numa distribuição de tal modo que os atletas de mesmas academias ou regiões não possam se confrontar até as competições de nível superior. Sob o aspecto da administração do andamento da competição, é desejável que a distribuição seja feita de modo que o atleta que acabou de disputar a

primeira rodada não confronte na próxima rodada com um atleta forte de um grupo sem disputa.

Modalidade de ligas: O número total de competições na modalidade de ligas será:

$$\begin{array}{c} \text{Número total de competições} \\ = \\ \text{Número de participantes} \\ \times \\ (\text{Número de participantes} - 01) / 12 \end{array}$$

No caso do exemplo, o número total de competidores será: $06 \times 05 / 02 = 15$.

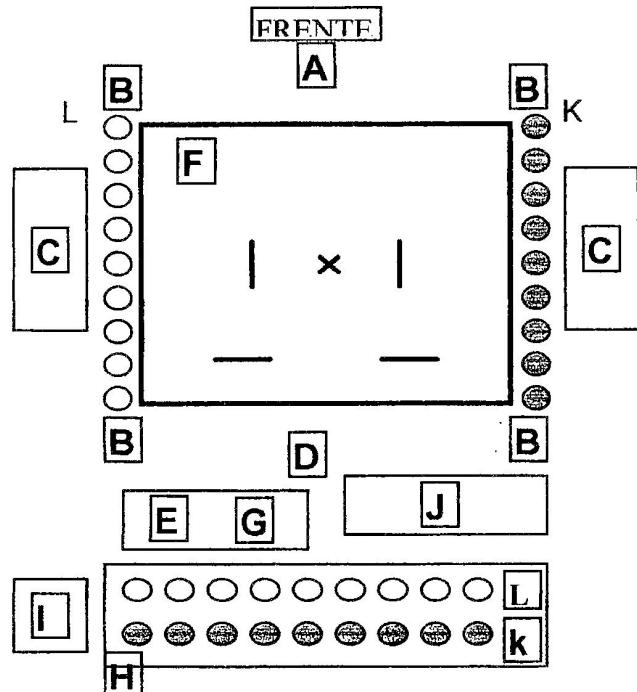
Exemplo:

	01 13	02	03	04	05	06
01	10					
02	07					
03	04	06				
04	01	11	03			
05		02	08	15		
06		09	14	05	12	

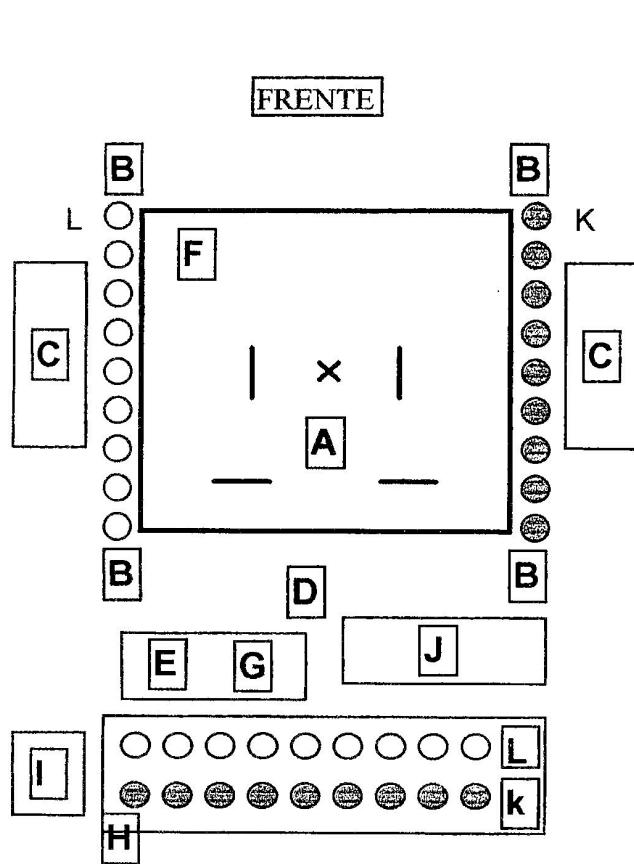
Em termos de desenvolvimento das competições, é necessário fazer a distribuição de modo que o mesmo atleta não tenha que disputar continuamente. Os números dentro dos quadros representam à seqüência de competição em caso de 06 (seis) atletas.

CAPITULO 7 – DIAGRAMA DE DISTRIBUIÇÃO DAS QUADRAS

Seção de “kata” - Seleção previa individual e equipe



Seção de “kumite” - Seleção previa individual e equipe



- A - Árbitro principal
- B - Árbitros
- C - Responsável pelos atletas
- D - Árbitro fiscal
- E - Responsável pelos registros
- F - Local de competição
- G - Responsável pela cronometragem
- H - Local de espera dos atletas
- I - Responsável pela concentração dos atletas
- J - Responsável pela chamada dos atletas
- K - Vermelho
- L - Branco

CAPÍTULO 8 – LISTA DE MATERIAIS PARA CAMPEONATOS

	MATERIAL	QTD	ENCARR	CONFIR	OBS
Equipamentos utilizados no local do evento	Bandeira Mesa Cadeira Toalha de mesa Placa de identificação Metro para quadra Mesa para quadra Fitas vermelha e branca Estilete Giz Placa de marcação Microfone de Mão Pilha para microfone Faixa para braço Placar Fita adesiva face dupla Agulha e linha Placa para pontuação Bandeira branca e vermelha Placa de <i>kata</i>				
Materiais para os árbitros	Cronômetro Tambor de percussão Campainha Apito Faixa vermelha Gravata				
Outros materiais	Número para costas Premio para participação Programação do evento Lanches / refeição Bebidas em lata				

	MATERIAL	QTD	ENCARR	CONFIR	OBS
Materiais para registro e premiação	Formulário para registros Calculadora Caneta esferográfica Lápis vermelho Régua Pincel atômico Conjunto de pincéis Secador Certificados Prêmios Fita durex Tesoura Cola Folha branca				
Materiais para atendimento e recepção	Placas de orientação do local do evento Broche de flor Placa de nome Utensílios de chá / etc. Café Chaleira Coador Copos Bandeja Pano de prato Pote Guardanapo Saco de lixo Toalha Pano de mesa Materiais de limpeza				

ASSUNTOS GERAIS

CAPÍTULO 1 – REGRAS ESPECÍFICAS DOS CAMPEONATOS BRASILEIROS DA UBKN

Artigo 1 – Categorias

Nas categorias dos campeonatos nacionais são considerados o ano do _____ nascimento dos atletas:

Idade	Sexo	Peso (kg)	Kata ind.	Kumite ind.	Kata equipe	Kumite equipe
Até 08	M	ABS	SIM	-	SIM	-
Até 08	F	ABS	SIM	-	SIM	-
09-10	M	ABS	SIM	SIM	SIM	-
09-10	F	ABS	SIM	SIM	SIM	-
11-12	M	ABS	SIM	SIM	SIM	-
11-12	F	ABS	SIM	SIM	SIM	-
13-14	M	ABS	SIM	SIM	SIM	-
13-14	F	ABS	SIM	SIM	SIM	-
15-16	M	ABS	SIM	SIM	SIM	SIM
15-16	F	ABS	SIM	SIM	SIM	SIM
17-18	F	ABS	SIM	SIM	SIM	SIM
17-18	M	ABS	SIM	-	SIM	SIM
17-18	M	Até 60	-	SIM	-	-
17-18	M	60-75	-	SIM	-	-
17-18	M	Acima 75	-	SIM	-	-
Acima 19	F	Até 60	-	SIM	-	-
Acima 19	F	60-70	-	SIM	-	-
Acima 19	F	Acima 70	-	SIM	-	-
Acima 19	F	ABS OPEN	SIM	SIM	SIM	SIM
Acima 19	M	ABS OPEN	SIM	SIM	SIM	SIM
19-37	M	ABS	SIM	-	-	-
19-37	M	Até 65	-	SIM	-	-
19-37	M	65-75	-	SIM	-	-
19-37	M	Acima 75	-	SIM	-	-
38-48	M	ABS	SIM	SIM	-	-
49-57	M	ABS	SIM	SIM	-	-
Acima 58	M	ABS	SIM	SIM	-	-

feminino. Nas categorias com maior quantidade de atletas

inscritos, podem-se abrir as categorias: 19 anos a 30 anos, 31 anos a 45 anos e acima de 45 anos.

Artigo 2 – Árbitros

Somente podem participar do quadro de árbitros os faixas-pretas ou faixas marrons devidamente filiados e uniformizados, maiores de idade, habilitados no curso de árbitro pela UBKN.

O quadro de arbitragem será composto pelos membros credenciados e qualificados pela UBKN, níveis A, B e C.

Cada delegação deve inscrever 03 (três) árbitros.

O Chefe de Arbitragem será o presidente de honra da UBKN.

Artigo 3 – Atletas

Os atletas deverão trajar *kimonos* (*do-gi*) impecavelmente limpos, na cor branca, de dimensões compatíveis com o seu tamanho, sem nenhum tipo de patrocínio no *kimono*. Só é permitida a logomarca da Federação sobre o peito esquerdo, flâmula da bandeira do estado na manga do *kimono* na altura do ombro esquerdo, o *kimono* deverá ser totalmente branco, sem bordados, sem detalhes na barra do *kimono* mesmo sendo do fabricante do *kimono*.

É obrigatório o uso de protetores de mão e de boca, sem estes protetores não é permitida a participação nas categorias de *kumite* (luta). Os protetores de mão deverão ser de tecido na cor branca, não sendo permitido o uso de protetores de outra cor e protetores que venham a causar danos aos competidores devido à baixa qualidade (protetores de plástico, napa, couro, courino – exceto em forma de concha e lisa, ou, similares em que as costuras não possam lesar a integridade física do adversário).

O curativo (esparadrapo, bandagens ou similares) só será permitido, por ordem do médico de plantão no evento. Não é permitido nenhum outro tipo de proteção além dos citados. Não são aceitos: bandagens, tornozeleras, caneleiras e similares.

Serão excluídos da competição os atletas que estiverem com o peso e ou idade incompatível com a de sua categoria a qual foi inscrito.

Nas categorias de *kata* e *kumite* individual, terá o limite máximo de 08 (oito) atletas por Federação.

O “*shiai kumite*” (luta por pontos – 01 *waza ippon* ou 02 *waza ari*) será disputado no sistema “*shobu ippon*”, com duração de 02 (dois) minutos, exceto a final do adulto absoluto que será disputado no sistema “*shobu sanbon*” (luta por pontos onde se computam o *ippon waza* ou *waza ari*, com diferença máxima de 02 (dois) *ippon*), com duração de 05 (cinco) minutos.

Nas categorias de *kata* por equipe, a equipe deverá possuir 02 (dois) atletas com a faixa etária dentro da categoria em disputa, sendo permitido que 01 (um) atleta seja remanejado de uma categoria de idade para outra imediatamente superior. O atleta remanejado só poderá participar da categoria de *kata* para a qual foi remanejado, podendo participar do *kata* individual, *kumite* individual e por equipes na sua categoria de idade, este critério não será aplicado no *kumite* equipe.

O *kata* equipe será composto de 03 (três) atletas sem reserva. Poderá haver substituição caso haja necessidade, esta substituição deverá ser comunicada previamente a direção do evento com a finalidade de conferir à idade e para fins de emissão de certificado da competição.

O *kumite* equipe é composto por 03 (três) atletas e 01 (um) reserva, exceto o *kumite* adulto masculino onde é formada por 05 (cinco) atletas e 02 (dois)

reservas. Serão de uso opcional os protetores de seios (categoria feminina) e genitais (categoria masculina).

Nas competições de *kata* adulto principal, masculino de 19 anos a 37 anos e feminino acima de 19 anos, categorias 17 anos a 18 anos e 15 anos a 16 anos, é utilizado o sistema internacional da JKS (eliminatórias, classificatórias e finais), isto é, *Shitei Kata* ou *Junro Kata*, *Sentei Kata*, *Tokui Kata*.

Nas competições de *kata* adulto masculino de 38 anos a 48 anos, de 49 anos a 57 anos e acima de 58 anos, os atletas não podem competir com *Shitei Kata* nem *Sentei Kata*, somente *Tokui Kata* ou *Koten Kata*.

Todas as categorias de *kata* individual, que tiverem o processo eliminatório por bandeiras (*kohaku*), os 04 (quatro) finalistas apresentarão *kata* de livre escolha (exceto o *Heian Shodan*), que será avaliado por pontos (*tensu*), este critério será utilizado para todas as categorias exceto a categoria adulta, os *Koten Katas* poderão ser executados como *Tokui Kata*.

A premiação especial, Sogo Yuchō Cup Sensei Sadamu Uriu (campeão dos campeões), é somente para a categoria adulto masculino absoluto open acima de 19 anos. A premiação será concedida ao atleta que for campeão no *kumite* absoluto e no *kata* absoluto (por eliminatória *shitei kata* via *kohaku* (via bandeirada) da série *Junro Kata* (*Junro Nidan*, *Junro Sandan*, *Junro Yondan* e *Junro Godan*), e na final *Tokui Kata* via *tensu* (via nota dos quatro finalistas) os *Koten Katas* (*Kakuyoku Shodan*, *Kakuyoku Nidan*, *Kakuyoku Sandan*, *Meikyo Nidan*, *Hachimon*, *Kashu*, *Suishu*, *Rantai*, *Joko Issei*, *Rakuyo* e *Roshu*). Não havendo ganhador simultâneo de *kumite* e *kata* no absoluto open, o troféu será guardado para o campeonato brasileiro subsequente.

Não vai ser permitidas apresentações durante as competições que não estejam previstas no cronograma.

Só serão inscritos atletas com graduação mínima de faixa vermelha, com capacidade aplicar as técnicas do karate, de entender e executar as regras de competição sem auxílio de terceiros, exceto das orientações do técnico devidamente identificado no evento.

Artigo 4 – Delegações

As taxas deverão ser efetuadas até o Congresso Técnico Nacional, as anuidades de todos os atletas e Federações deverão estar em dia que será comprovado através da apresentação do passaporte esportivo.

Todas as delegações deverão inscrever no mínimo 03 (três) árbitros e 03 (três) mesários.

A CBKS é encarregada dos sorteios das chaves de competição. Por isso é de extrema importância o envio da relação dos participantes com antecedência.

As competições masculinas adulto têm a seguinte ordem: competição individual por peso, competição por equipe e por último a competição individual *kumite* absoluto.

As regras específicas adotadas nas competições são estabelecidas nos Congressos Técnicos e Assembléias Gerais da CBKS, consultas específicas deverão ser dirigidas ao Diretor de Arbitragem da CBKS, outras divergências deverão ser encaminhadas através de ofício a Comissão de Ética Disciplinar da CBKS.