



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATÊ INTERESTILOS – CBKI
WORLD UNION OF KARATE DO FEDERATIONS - WUKF

REGRAS DE ARBITRAGEM

VERSÃO 2.0
ATUALIZADA 14 DE AGOSTO 2025

DIRETORIA DE ARBITRAGEM

Luis Ivan de Souza e Silva

(Faixa Preta 8º Dan - Shotokan - FEKIP-PR)

Coordenador de Arbitragem - CBKI

Leandro Bezerra Silva

(Faixa Preta 5º Dan - Shotokan - FPKI - SP)

Diretor Nacional de Arbitragem - CBKI

COMISSÃO DE ARBITRAGEM

José Grácio Gomes Soares

(Faixa Preta 8º Dan - Wado-Ryu - FEKEMG-MG)

Edilson Rosa de Souza

(Faixa Preta 7º Dan - Shorin-Ryu - FEBAKI - BA)

Anderson Santos de Souza

(Faixa Preta 4ª Dan - Goju-Ryu - FPKI - SP)

Leandro Miranda Vasconcelos Freitas

(Faixa Preta 3º Dan - Shotokan - FEAKI - AL)

Evandro Luiz de Oliveira

(Faixa Preta 3º Dan - Shotokan - FPKI - SP)

Rosângela Quatrin Ponciano

(Faixa Preta 3º Dan - Shotokan - FGKI - RS)

Neuri Antônio Muxfeldt

(Faixa Preta 5º Dan - GOJU-RYU - FEKIP - PR)

Sumário

1)	REGULAMENTO DO CONSELHO DE ARBITRAGEM CBKI	3
2)	ATRIBUIÇÕES E CARACTERÍSTICAS DOS ÁRBITROS	5
3)	COMPETIÇÕES/EVENTOS	7
4)	UNIFORME OFICIAL	8
5)	COMPETIÇÃO DE KUMITE	10
6)	KIKEN, FERIMENTOS E ACIDENTES DURANTE A LUTA.....	26
7)	ABANDONO DA COMPETIÇÃO	28
8)	CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO PARA FEDERAÇÕES/ASSOCIAÇÕES.....	28
9)	NORMAS QUE VERSAM SOBRE O PROTESTO	29
10)	REGRAS PARA COMPETIÇÃO DE KATA	30
11)	ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA.....	30
12)	ORDEM DE CLASSIFICAÇÃO	33
13)	ERRO DE KATA.....	35
14)	QUADRO DE ÁRBITROS	35
15)	PONTUAÇÃO	35
16)	CRITERIOS PARA DECISÃO	37
17)	OPERAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA	38
18)	UNIFORMES	39
19)	ÁREA DE COMPETIÇÃO	40
20)	LISTA OFICIAL DE KATAS DA CBKI.....	42
21)	GESTOS DO ÁRBITRO PRINCIPAL	45
22)	TERMINOLOGIA.....	49
23)	SIMBOLOGIA	51
24)	CATEGORIAS KATA MASCULINO	52
25)	CATEGORIAS KATA FEMININO	53
26)	CATEGORIAS DE KUMITE	54

1) REGULAMENTO DO CONSELHO DE ARBITRAGEM CBKI

- a) Na Confederação Brasileira de Karatê Interestilos (CBKI), existem 04(quatro) níveis de **classificacao na arbitragem: A, B, C e Judge Table** de forma individual nas categorias de *KATA* e *KUMITE*.
- b) **Requisitos para KATA**
- Nível A:** Necessário ser, no mínimo, **4º Dan** e obter média de **8,0 a 10,0** nas avaliações;
 - Nível B:** Necessário ser, no mínimo, **3º Dan** e média de **7,0 a 7,9** nas avaliações;
 - Nível C:** Necessário ser, no mínimo, **1º Dan** e média de **5,0 a 6,9** nas avaliações;
 - Judge table:** Necessário ser, no mínimo, **1º Kyu** e média de **4,0 a 5,9** nas avaliações.
- c) **Requisitos para KUMITE**
- Nível A:** Necessário ser, no mínimo, **2º Dan** e média de **8,0 a 10,0** nas avaliações;
 - Nível B:** Necessário ser, no mínimo, **1º Dan** e média de **7,0 a 7,9** nas avaliações;
 - Nível C:** Necessário ser, no mínimo, **1º Dan** e média de **5,0 a 6,9** nas avaliações;
 - Judge table:** Necessário ser, no mínimo, **1º Kyu** e média de **4,0 a 5,9** nas avaliações.
- d) **CREDENCIAMENTO**
- Para o credenciamento é necessário a participação na **Clínica de Arbitragem** que antecede o Campeonato Nacional (Campeonato Brasileiro) da **CBKI**, realizar a **avaliação teórica e a avaliação prática**.
 - A avaliação teórica consiste em questões objetivas, discursivas e simbologia, com duração de 1h:00 (uma hora).
 - A avaliação teórica deverá ser realizada por todos os árbitros, com exceção dos **Membros do Conselho de Árbitros**.
 - A avaliação prática consiste na arbitragem de algumas lutas, questões orais, comportamentos como árbitro e desempenho geral, iniciando na Clínica de Arbitragem e estendendo-se até o término do evento **CBKI**.

- Para o credenciamento de **KATA**, será necessário o conhecimento de *katas* de outros estilos, bem como o completo domínio de seu próprio estilo. Poderão ser solicitadas as execuções dos *katas*, aplicações e explicações das técnicas presentes em cada um. Também haverá um teste de como o candidato avalia uma execução de *kata*.
- ii) Os árbitros de **NÍVEL A** de *kata* e *kumite (AA)* realizarão a avaliação teórica para atualização, sendo que a nota da mesma não acarretará em alteração de sua classificação atual;
- iii) O árbitro independente de sua qualificação deverá atuar nos eventos **oficiais** exclusivamente como árbitro, sendo vedado a competir nesses eventos.
- iv) Estarão isentos de taxas de participação nas clínicas os árbitros que possuem classificação nível **AA** nacional há pelo menos cinco anos consecutivos, assim como os árbitros que atuarem como membros na comissão de arbitragem.
- v) Nenhum árbitro receberá o credenciamento de **NÍVEL A** sem antes ter sido **NÍVEL B**.
- vi) Perderá o credenciamento o árbitro que:
 - Estiver inadimplente com a CBKI;
 - Deixar de participar nos Campeonatos Nacionais.
- vii) O árbitro que perder seu credenciamento deverá realizar um novo, e sua classificação poderá ser diferente da anterior.
- e) Os árbitros nível A nacional atuarão como Árbitro Principal e também como Árbitro Auxiliar. Os árbitros nível B nacional atuarão como Árbitro Auxiliar e esporadicamente como Árbitro Principal. Os árbitros nível C nacional atuarão somente como Árbitro Auxiliar, conforme indicação do Chefe de Quadra. Os árbitros *Judge Table* nacional atuarão na mesa de controle, operando o sistema **CBKI** de **Kumite** e conforme necessidade e indicação do **Chefe de Quadra**, registrando as notas nas súmulas de *Kata*.
- f) A disciplina entre os árbitros deverá ser a mais rigorosa possível. Os árbitros deverão acatar as correções e instruções feitas pelos membros do **Conselho de Árbitros** durante os cursos e eventos. A hierarquia dentro da arbitragem deverá ser respeitada e os atos de indisciplina e falta de respeito oriundas dos árbitros e/ou membros do conselho, será julgado pelo **Conselho de Árbitros**. Os casos mais graves serão encaminhados ao **Tribunal Judicial Desportivo – TJD da CBKI** e ao **Conselho de**

Ética.

- g) O Conselho de Árbitros poderá impor advertência verbal, escrita, suspensão temporária, cassação da credencial ou encaminhamento ao **TJD**.
 - i) Todas as determinações do Conselho de Árbitros serão encaminhadas por escrito às federações.
- h) Os árbitros que cometem falhas graves na arbitragem serão avaliados pelo Conselho de Árbitros e poderão ter suas credenciais rebaixadas e estarão sujeitos a penalidades conforme **Código Disciplinar – CD CBKI**.
- i) Durante os cursos e eventos, os árbitros deverão posicionar-se em local pré-determinado e não poderão ausentar-se de sua quadra e/ou área sem comunicar ao **Chefe de Quadra**. O abandono configura ato indisciplinar.
- j) Os casos de indisciplina e/ou agressão dos Atletas, Técnicos ou Presidentes de Federações que interferirem no bom andamento da luta serão avaliados pelo Conselho de Árbitros e julgados pelo TJD. A regra deverá ser cumprida rigorosamente sem temor das pessoas acima mencionadas.

2) ATRIBUIÇÕES E CARACTERÍSTICAS DOS ÁRBITROS

a) DIRETOR DE ARBITRAGEM

- i) Assegurar a correta preparação de cada torneio em conjunto com o **Comitê Organizador**, considerando o arranjo das áreas de competição, a provisão de todos os equipamentos necessários, operação, supervisão e protocolos de segurança;
- ii) Decidir antecipadamente a escalação dos árbitros e a nomeação do Chefe de Quadra, juntamente com a Comissão de Arbitragem;
- iii) Constituir uma Comissão para inspecionar os árbitros que irão atuar, observando as falhas e o desempenho geral da arbitragem;
- iv) Nomear Árbitros Suplentes;
- v) Dar veredicto(decisão) final sobre assuntos de natureza técnica que possam ocorrer durante o torneio e para os que não existem regras estipuladas.

b) CHEFE DE QUADRA

- i) Designar antes ou no momento de cada luta os árbitros **Sushin, Fukushin, Kansa e mesários**;
- ii) Supervisionar a luta e garantir que o regulamento esteja sendo aplicado. O Chefe de Quadra não poderá parar uma luta. Se necessário, o fará através do **Sushin**;

- iii) Inspecionar o andamento da luta, as ações/atitudes dos árbitros (**Sushin e Fukushin e Kansa**), quando julgar necessário, realizar correções ou substituir os árbitros que estiverem cometendo muitos erros, solicitando parecer da **Comissão de Árbitros**;
- iv) Garantir que todo o entorno da área de competição esteja organizada, sem interferências externas.

c) **KANSA (Árbitro Fiscal)**

- i) Inspecionar o andamento da luta, as ações e atitudes dos árbitros (**Sushin e Fukushin**);
- ii) Participar de tomada de decisão, juntamente com o **Sushin e Fukushin**;
- iii) Quando o **Sushin** consulta o **Kansa**, ele poderá pronunciar-se. Quando o **Kansa** tem opinião para expressar, deverá fazê-la através do **Sushin**, que pode ou não informá-la ao **Fukushin**. Contudo, este procedimento pode ser omitido quando o **Sushin** consulta o **Kansa** somente para uma opinião;
- iv) Supervisionar e direcionar o trabalho dos anotadores e cronometristas;
- v) Atuar sempre com o apito na boca durante a luta, pronto para chamar a atenção do **Sushin** quando:
 - O tempo da luta tiver encerrado e o **Sushin** não ouviu o apito do mesário;
 - A pontuação de uma luta tiver chegado ao máximo;
 - A diferença de pontuação entre os oponentes alcançou o limite estipulado (para categorias contempladas por essa regra).
 - Houver **Jogai** de um atleta e o **Sushin e Fukushin** não perceberem;
 - Ocorrer erro administrativo ou quaisquer outras irregularidades que possam comprometer o bom andamento da luta.
- vi) As anotações (súmulas) feitas pelo **Kansa** podem converter-se em **documento oficial do torneio após assinado**.

d) **SUSHIN (Árbitro Central)**

- i) Conduzir as lutas (dar o início,suspensão e término) e tem os poderes de:
- Outorgar pontos (**Ippon ou Wazari**):
 - Impor penalidades e advertências (**antes,durante e depois de uma luta**);
 - Anunciar a prorrogação;

- ii) Explicar, quando necessário, a razão de sua decisão ao **Chefe de Quadra** ou **Comissão de Arbitragem** (nunca deverá dar explicações aos atletas, técnicos, Presidentes ou público);
 - iii) A autoridade do **Sushin** inclui a área de competição bem como seus arredores;
 - iv) O **Sushin** é quem deve dar as ordens e fazer os anúncios citados anteriormente;
 - v) Quando o **Fukushin** assinalar por meio de um gesto uma técnica eficaz, o **Sushin** deve considerar o sinal e fazer um julgamento, sem necessidade de concordar com o **Fukushin**, por este motivo ele é de graduação maior na hierarquia de arbitragem, em relação ao **Fukushin e Kansa**;
 - vi) Sempre que o **Sushin** parar uma luta, antes de reiniciá-la, deverá anunciar verbalmente e gestualmente o porquê parou a luta.
- e) **FUKUSHIN (Árbitro Auxiliar)**
- i) Auxiliar o **Sushin** na avaliação das lutas, observando cuidadosamente as ações dos atletas e emitir sua opinião, sinalizando pontos, penalidades e golpes insuficientes, por meio de gestos discretos;
 - ii) Sinalizar ao **Sushin** quando perceber que um atleta está ferido ou doente;
 - iii) Tomar parte em consultas com o **Sushin e o Kansa** quando for solicitado a fazê-lo;
 - iv) Exercer o direito de voto em uma decisão a ser tomada;
 - v) Falar somente quando for solicitado pelo **Sushin**;
 - vi) Indicar situações não contempladas nos itens anteriores.
- f) **JUDGE TABLE (juiz de mesa)**
- i) É responsável pela mesa, organizando e preenchendo as súmulas de **Kata**, enquanto os organizadores operam o sistema **CBKI de Kata. No Kumite, o Judge Table é responsável por operar o sistema CBKI de Kumite.**

3) COMPETIÇÕES/EVENTOS

- a) **AUSÊNCIA**
- i) As delegações e seus atletas deverão estar presentes **OBRIGATORIAMENTE** na abertura do evento, bem como participar do desfile por delegação ou conforme a organização do evento orientar;

- O atleta ou delegação que não o cumprir será desclassificado do evento.
- ii) O atleta individual ou equipe que estiver inscrito e não atender a chamada para **Kata ou Kumite**, após a terceira chamada pelos mesários, receberá **Kiken**;
- iii) O árbitro que ausentar-se da quadra e/ou local ao qual foi designado, sem prévia autorização do Chefe de Quadra ou Comissão de Arbitragem, será penalizado. A penalidade será decidida pelo Conselho de Árbitros e encaminhada oficialmente para a federação a qual esse árbitro pertence;
- iv) Todo árbitro, delegação e atleta deverá permanecer no local do evento até o seu término;
- v) Se houver a detecção de erro administrativo durante alguma categoria e necessitar refazê-la, os atletas envolvidos serão chamados e terão o prazo de 05 (cinco) minutos para apresentarem-se na quadra designada. Aqueles que não apresentarem-se no tempo estipulado, perderão suas colocações sem direito a qualquer reivindicação;
- vi) As delegações (academia, clube ou federação) que não apresentarem-se para receber a premiação, perderão a classificação e os pontos conquistados no evento, sem direito a qualquer contestação.

b) **PARTICIPACAO EM EVENTOS OFICIAIS**

- i) Só poderão participar dos eventos oficiais, os árbitros convocados diretamente pela **CBKI**, ou indicados pelas suas respectivas federações. Cada federação deverá inscrever no mínimo 04(quatro) árbitros, que deverão atuar uniformizados, conforme o **Regulamento**;
- ii) Só poderão participar de torneios, campeonatos e credenciamentos internacionais, os árbitros **NÍVEL AA** nacional e com a indicação do **Conselho de Árbitros da CBKI**.

4) UNIFORME OFICIAL

a) **ÁRBITROS**

- i) O uniforme oficial será paletó azul marinho, de cor sólida, contendo dois botões prateados em cada punho;
- ii) DEVERÁ usar no paletó o distintivo da CBKI ou WUKF no bolso do peito no lado

esquerdo, assim como um (1) pin (*boton* na lapela);

- iii) Camisa azul clara, preferencialmente de mangas curtas e com logotipo da CBKI no bolso esquerdo;
- iv) Gravata vermelha com logo da CBKI ou WUKF;
- v) Calça social cinza clara, cor sólida, sem listras ou detalhes;
- vi) Cinto social preto, com fivela prateada;
- vii) Caneta azul;
- viii) Apito com cordão preferencialmente branco, ou com logo da **CBKI / WUKF**;
- ix) Meia social ou esporte fino preta, de cor sólida, sem estampas;
- x) Sapato ou sapatilha preta, de solado claro ou que não marque (risque) o tatame. O sapato deverá possuir solado plano, ou seja, não deverá possuir salto ou garras, a fim de preservar o tatame;
- xi) Os árbitros deverão trajar o uniforme oficial designado pelo **Conselho de Árbitros**. Este uniforme deverá ser usado em todas as competições e cursos. A ausência de qualquer um desses itens ou a substituição por outro diferente do mencionado, será considerado desuniformizado;
- xii) Não é permitido o uso de acessórios tais como relógios, anéis, pulseiras, correntes, salvo discreta aliança;
- xiii) EXPRESSAMENTE proibido o uso de celulares nas áreas, mesmo quando não estiverem atuando.

b) **ATLETAS**

- i) Deverão usar **Karatê-Gi** completo inteiramente branco, salvo as exceções descritas abaixo:
 - Marca e/ou bordado de fábrica não personalizado;
 - A região das costas poderá ser utilizada para eventuais patrocinadores, sendo um espaço de 40cm x 20cm ou 30cm x 15cm (infantil). No braço esquerdo e/ou peito lado esquerdo, o distintivo da entidade que está defendendo.
- ii) As categorias femininas deverão usar camiseta ou top esportivo inteiramente branco, salvo a seguinte exceção:
 - Camiseta branca contendo a logo de projeto social, patrocinador, federação e/ou associação;
- iii) A parte de cima do **Karatê-Gi** quando estiver com a faixa amarrada, deverá cobrir

os quadris. As mangas, com os braços para baixo, deverão cobrir metade do antebraço e não poderão cobrir os punhos;

- iv) Não será permitido dobrar as mangas, tão pouco as barras do *Karate-Gi*;
- v) *Karate-Gi* não poderá estar rasgado ou sujo;
- vi) As calças devem cobrir no mínimo 2/3 da canela (tíbia) e não poderão tocar o chão.
- vii) Serão permitidas lentes de contato do tipo gelatinosas (soft). Por ser algo sensível aos olhos, o atleta assume as responsabilidades por usá-las;
- viii) É proibido o uso de faixas pretas com marcação de dans, seja bordado ou esparadrapo. Contudo, o bordado contendo o nome do atleta e/ou estilo é permitido;
- ix) O comprimento do cabelo não deve atrapalhar o bom andamento da Luta ou *Kata*. Se o árbitro julgar que o cabelo está tirando a visão do atleta, poderá desclassificá-lo;
 - Atletas que possuem cabelos longos devem apresentar-se com os cabelos bem presos;
 - Não é permitido o uso de acessórios metálicos nos cabelos, tais como presilhas, tic-tac, grampos, etc;
 - Não é permitido o uso de tiaras tão pouco a fita de cabeça (*Hachimaki*)
- x) As unhas (mãos e pés) devem ser cortadas e lixadas, seu comprimento não pode causar risco para si ou para seu oponente;
- xi) É proibido o uso de pulseiras, brincos, anéis, piercing ou qualquer tipo de adorno.

c) **TREINADOR/TÉCNICO**

- i) Deverá usar uniforme (agasalho e tênis) com o nome de sua entidade e a identificação de técnico;
- ii) O técnico não terá acesso aos seus atletas durante o round, não devendo permanecer na área de combate, sob pena de sua expulsão e de sua equipe.

5) COMPETIÇÃO DE KUMITE

a) **ÁREA DE COMPETICAO**

- i) A área de competição deve ser um quadrado medindo 8,00 (oito) metros de cada

lado (medido por fora) e mais 1,00 (um) metro adicional para cada lado como área de escape. Quando a área de competição for elevada, deve-se acrescentar mais 1 (um) metro para cada lado por segurança;

- ii) A cor do tatame deve ser uniforme, exceto uma faixa a um metro para dentro da área de competição, a fim de sinalizar para o atleta os limites da quadra. Em casos especiais, para obter maior número de áreas no evento, a quadra poderá sofrer uma redução de 1 (um) metro para cada lado, medindo 7 (sete) metros por 7 (sete) metros medidos por fora;
- iii) A quadra deve conter 02 (duas) linhas paralelas de 01 (um) metro de comprimento cada, distantes 1,5 (um metro e meio) do centro, ficando 3 (três) metros distante uma da outra, para o posicionamento dos atletas;
- iv) Duas linhas paralelas de 50 (cinquenta) centímetros de comprimento cada, posicionadas a 02 (dois) metros do centro cada uma, ficando distante 04 (quatro) metros uma da outra para o posicionamento do *Sushin* e do *Fukushin*;
- v) O *Kansa* deve estar posicionado por detrás do *Sushin*. O placar deve estar colocado ao lado da mesa de controle;
- vi) A mesa de controle ficará às costas do *Sushin*, assim como o painel indicador com o sistema CBKI de Kata ou Kumite;
- vii) Os tatames devem ser confeccionados de material antiderrapante no lado que fica em contato com o piso e um coeficiente baixo de fricção na parte em que os atletas pisam;
- viii) Dentro da área de competição é proibido a colocação de cartazes e materiais publicitários.

b) **QUADRO DE ÁRBITROS**

- i) O Quadro de Árbitros constituirá em um *Kansa*, um *Sushin*, um *Fukushin* e um *Juiz de Mesa*;
 - Uma vez que este Quadro de Árbitros seja designado a uma quadra, não poderá ocupar outros cargos durante a competição;
 - Para facilitar o controle e o andamento das lutas, haverá mesários (Vermelinhos) auxiliando os árbitros;
- ii) Para a avaliação das lutas o sistema de espelho será utilizado pelos árbitros,

posicionando-se de modo a ter visão tanto de ambos os atletas, como um do outro (*Sushin* e *Fukushin*). Deverão deslocar-se harmoniosamente, usando meia quadra, de modo a sempre ter um ângulo de visão que permita ver o peito e o abdômen de ambos os atletas, acompanhando seus movimentos. Deverão manter-se a uma distância de, no mínimo, 02 (dois) metros e no máximo 03 (três) metros dos atletas, de modo a poder intervir prontamente em uma situação de emergência e para que os comandos de voz do *Sushin* sejam sempre ouvidos pelos atletas. O comando do giro será feito pelo *Sushin* por meio de discretos sinais ao *Fukushin*.

c) **PROCEDIMENTOS**

- i) O tempo da luta inicia quando o *Sushin* dá o comando de início (*Hajime*), e termina assim que zerar o cronômetro. O cronômetro só será parado caso o *Sushin* solicite. Se um atleta aplicar uma técnica pontuável, após o término do tempo, mesmo que o *Sushin* não tenha anunciado o *Yame*, não será outorgado ponto;
- ii) Em todas as situações em que houver troca de golpes entre os atletas, o *Fukushin* deverá informar ao *Sushin* sua opinião, através de gestos rápidos e discretos;
- iii) Os gestos e termos usados pelos árbitros durante a luta, estão especificados no anexo 04;
- iv) Início da luta: O *Sushin*, *Fukushin* e o *Kansa* tomarão suas posições e farão os cumprimentos iniciais (*Shomen ni*, *Otagai ni* e *Shimbaní*) e ocuparão suas respectivas posições fora da área de competição e entrarão juntamente com os atletas quando o *Sushin* anunciar “*Nakae*”. O *Sushin* anunciará a modalidade da luta (*Shobu Nihon*, *Shobu Sanbon* ou *Shobu*) seguido de *Hajime*;
- v) Interrupção da luta: Quando necessário, o *Sushin* irá parar a luta colocando-se em *Zenkutsu Dachi* e com a mão da frente executar o movimento de “*shuto uke*” de cima para baixo, finalizando no centro, no sentido de “interromper/separar” os atletas, e simultaneamente anunciar o *Yame*, com voz firme. Os atletas e árbitros deverão voltar às suas posições iniciais. Caso os atletas não voltem na posição correta, o *Sushin* dará o comando *Moto No Ichi* para que eles o façam. O *Sushin* deverá parar a luta nas seguintes situações:
 - Quando um ou ambos os atletas cometem uma penalidade ou infração;
 - Quando um dos atletas necessitar ajustar o *Karate-Gi* ou protetores;

- Quando considerar que um ou ambos os atletas estão lesionados, feridos, doentes ou algum motivo imprevisto. Somente o médico determinará se o atleta poderá ou não continuar lutando;
 - Quando um ou ambos os atletas caem ou são jogados, e nenhuma técnica efetiva foi aplicada imediatamente;
 - Quando um atleta agarrar seu oponente por mais de 03 (três) segundos;
 - Caso ocorra uma situação não prevista ou se houver dúvida a respeito da aplicação de um determinado caso, o *Sushin* suspenderá a luta, deverá solicitar ao mesário que pare o cronômetro “*Chikan*” e consultará o *Kansa* e, se necessário,
o Chefe de Quadra para obter conselho e sanar dúvidas;
- vi) O *Fukushin* deverá expressar mediante gestos prescritos sua opinião relativa ao momento (acontecimento) que levou a paralisação da luta. O *Sushin* identificará a técnica aplicada e outorgará ponto ou penalidade;
- vii) Outorgar ponto: Ao outorgar ponto, o *Sushin* deverá seguir a seguinte ordem: lado do atleta, altura do golpe, tipo e qualidade do golpe e executar a gesticulação adequada conforme Anexo 04. Nesse momento o *Fukushin* recolhe o gesto;
- viii) Recomeçar a luta: O *Sushin* recua a perna esquerda, colocando-se em *Zenkutsu Dachi*, estica os braços em 45º (quarenta e cinco graus) para frente com as palmas para fora, comanda *Tsuzukete* e simultaneamente anuncia *Hajime* girando as palmas das mãos para dentro e trazendo os braços paralelos aos ombros. (Ex: *Aka Chudan Tsuki Wazari, Tsuzukete Hajime*);
- ix) Quando o *Sushin* for reiniciar uma luta, após haver pontuado um dos atletas e antes de anunciar o *Tsuzukete Hajime*, perceber que o atleta que recebeu o golpe pontuado está sangrando ou lesionado devido ao golpe recebido, deverá:
- Chamar o médico;
 - Consultar o *Fukushin*, e se necessário o *Kansa*, para verificar se a lesão é realmente devida ao golpe pontuado;
 - Caso haja consenso de que a lesão é devida ao golpe pontuado, o Árbitro Principal deverá anular o ponto, punindo o atleta que provocou o acidente, de acordo com a gravidade.

- Caso o *Sushin* já tenha anunciado o *Tsuzukete Hajime* na situação acima descrita, deverá:
 - (a) Parar a luta;
 - (b) Chamar o médico;
 - (c) Neste caso, o *Sushin* não poderá anular o ponto, muito menos penalizar o atleta que provocou o acidente, visto que o fato não foi percebido pelo Quadro de Árbitros.
- x) Término da luta: Quando um atleta alcançar o objetivo da luta (*Nihon, Sanbon ou Rotation*) o *Sushin* anunciará o lado do atleta vencedor, seguido de *No Kachi*. (Ex: *Aka No Kachi*);
- xi) *Hantei*: O *Sushin* deverá anunciar com voz firme *Hantei*, então posicionar-se-á a 80° (oitenta graus) para a direita, de forma a ter visão simultânea do *Fukushin* e do *Kansa*. O *Kansa* deverá ficar de pé, o *Sushin* emitirá um silvo de apito longo mais um curto. Neste momento, todos deverão emitir suas opiniões mediante gestos (empate ou vitórias para um dos lados). O *Sushin*, após fazer a contagem dos votos, deverá emitir um silvo de apito curto para os árbitros recolherem seus votos. O *Sushin* volta sua posição inicial e anuncia a decisão para os atletas, se vitória ou empate;
- xii) *Hikiwake*: Quando os árbitros votam por empate, o *Sushin* permanecendo em sua posição original, realizará a gesticulação equivalente e simultaneamente dizer com voz firme *Hikiwake*. Em seguida iniciará a prorrogação dizendo *Enchōsen Shobu Hajime*.

d) **PROTETORES**

- i) Os protetores aprovados pela CBKI são de tórax, mãos, boca, inguinal, seios e caneleira com botinha;
- ii) Luvas somente nas cores branca ou vermelha, confeccionada em espuma expansiva e seu uso segue regras de cada categoria;
- iii) Caneleiras e protetores de pé devem ser confeccionados em duas partes, e devem ser exclusivamente nas cores branca ou vermelha. Como esse é um equipamento opcional, o atleta pode usar tanto o branco como o vermelho, independente de ser *Aka* ou *Shiro*;

- iv) Coletes protetores de uso externo nas cores branca e vermelha (por cima do *Karate-Gi*) são obrigatórios até quatorze anos de idade. Todas as demais categorias só poderão usar, se assim o desejarem, o colete de uso interno na cor branca;
- v) Protetor bucal somente branco ou incolor. Seu uso é obrigatório a partir de 13 (treze) anos de idade;
- vi) As categorias que usam colete externo, poderão usar luvas branca ou vermelha, independente do lado que foi chamado (*Aka* ou *Shiro*);
- vii) Todas as outras categorias devem usar faixa e luvas da cor correspondente ao lado que foi chamado, *Aka* ou *Shiro*.

e) **ORGANIZACAO E COMPETICAO**

- i) Para a competição de *Kumite* cada atleta deverá apresentar-se usando os equipamentos de proteção conforme previsto para cada categoria.
 - O atleta que apresentar-se em desconformidade com a regra, terá um minuto para que entre em conformidade. O *Sushin* deverá anunciar o 01 (um) minuto e solicitar que o mesário inicie a contagem no painel da quadra. O *Sushin* não tem a obrigação de falar para o atleta o que está errado. Se ao final de um minuto o atleta não estiver na sua posição dentro do tatame, receberá *Kiken* e seu adversário será declarado vencedor.
- ii) Existem duas classes de competição de *Kumite*: individual e equipe;
- iii) No individual, temos duas subclasses de competição, o *Shobu Nihon* e o *Shobu Sanbon*, que juntas contemplam todas as categorias masculinas e femininas, de mirim a master, conforme tabela oficial de categorias. (Anexo 9);

f) **SHOBU NIHON**

- i) O objetivo da luta é atingir 02 (dois) *Ippons* ou 04 (quatro) *Wazaris* ou a soma de ambos, totalizando 04 (quatro) pontos no placar;
- ii) Tem a duração de 02 (dois) minutos corridos e a prorrogação de 01(um) minuto;
- iii) Contempla todas as categorias **MASCULINO** até 2 *Kyu*, **FEMININO** até 3 *Kyu* e as categorias que envolvem faixas marrom e preta até 14(quatorze) anos.

g) **SHOBU SANBOM**

- i) O objetivo da luta é marcar 03 (três) ippons ou 06 (seis) Wazaris, ou a soma de ambos, totalizando 06 (seis) pontos no placar;
- ii) Contempla todas as categorias que envolvam faixas marrons e pretas a partir de quinze anos de idade;
- iii) O tempo será de 02 (dois) minutos corridos para as categorias juvenis, e de 03 (três) minutos para as categorias adulto e master, independente de masculino ou feminino. O tempo de prorrogação é de 01(um) minuto;

h) REGRAS ESPECÍFICAS

- i) *Senshu*: Será outorgado *Senshu* ao atleta que marcar o primeiro ponto (*Ippon ou Wazari*). Caso a luta acabe empatada em número de pontos, a vitória será do atleta que tem o *Senshu*;
- ii) Perderá o *Senshu* o atleta que receber 02(duas) penalidades de *Hansoku Chui* durante o tempo regular da luta, ou que receber *Hansoku Chui* por *Jogai* após o anúncio do Ato *Shibaraku*;
 - Se o atleta perder o *Senshu* e a luta terminar empatada em número de pontos, deverá seguir a regra de empate. Ver 5.5.7;
 - O *Senshu* somente é aplicado nas categorias individuais;
- iii) Regra de 01(um) ponto de diferença + *Chui*: Quando o tempo regular de uma luta se encerra e o placar estiver constando um ponto de vantagem, e somente o atleta que está com a vantagem tiver sido penalizado com *Chui* (de qualquer categoria), o *Sushin* deverá obrigatoriamente chamar o *Hantei*, sendo vitória ou empate para atleta que estiver com 01 (um) ponto de vantagem. Se a maioria votar por vitória, lhe será outorgado a vitória. Se a maioria votar por empate, o *Sushin* anunciará o *Enchōsen Shobu* e nesse caso ganhará o atleta que fizer o primeiro ponto. Se o tempo da prorrogação terminar sem que nenhum atleta tenha conseguido marcar ponto, a vitória será do atleta que está com 01 (um) ponto de vantagem, nunca para quem está perdendo;
 - Essa regra se aplica às categorias individuais e por equipes.

i) EMPATE

- Em caso de empate em número de pontos, o *Sushin* deverá convocar o *Hantei*, onde os árbitros deverão votar por vitória para um dos atletas ou empate, levando em consideração os critérios de avaliação observados durante o tempo

regular da luta;

- Caso votem por empate, os atletas deverão lutar 01 (um) minuto de prorrogação. Ganha o atleta que marcar o primeiro ponto. Caso o tempo da prorrogação termine sem que nenhum atleta consiga marcar ponto, o *Sushin* convocará o *Kansa* e o *Fukushin* para um *Hantei Kachi*, onde os árbitros deverão votar exclusivamente pela vitória do atleta que tenha demonstrado superioridade técnica;
- Todas as penalidades e pontuações serão levadas para a prorrogação.

j) **EQUIPE ABSOLUTO DE REVEZAMENTO**

- i) Cada confronto será realizado com 03 (três) atletas que obrigatoriamente revezam-se durante o tempo de uma mesma luta. As equipes deverão apresentar 1 (um) atleta reserva, poderão utilizá-lo apenas em um novo round. Este atleta reserva deverá permanecer na arquibancada, aguardando a solicitação de sua equipe para substituir um dos atletas titulares. O atleta substituído se tornará o reserva e deverá obrigatoriamente retirar-se da área de competição, dirigindo-se para a arquibancada;
- ii) Os atletas poderão marcar tantos pontos quanto conseguirem durante o tempo regular da luta. Ganha a equipe que conseguir abrir 04 (quatro) pontos de vantagem para categorias até 12 (doze) anos e 06 (seis) pontos de vantagem para as demais categorias;
- iii) A luta tem a duração de 04 (quatro) minutos corridos para categorias até 12 (doze) anos e de 06 (seis) minutos corridos para as demais categorias. A prorrogação é de 02 (dois) minutos;
- iv) Contempla todas as categorias a partir de 07 (sete) anos de idade, independente de faixa;
- v) Caso o tempo regular termine e a luta estiver empatada em número de pontos, ganhará a equipe que tiver maior número de *Ippons*. Caso continue empatado deverá seguir as regras de prorrogação. Ver 5.5.7.2;
- vi) Os capitães poderão realizar tantas substituições quanto desejarem entre os 03 (três) atletas da Equipe e o atleta que for substituir, obrigatoriamente, deverá estar pronto para entrar imediatamente em combate (isto é, com todos os seus protetores,

faixa e kimono vestidos);

- vii) Os atletas devem posicionar-se equipados com todos os protetores obrigatórios colocados, onde aguardarão a ordem do *Sushin* para adentrar à área;
- viii) O capitão poderá, a qualquer instante, substituir o atleta que estiver lutando por outro que julgar melhor no momento. O atleta que for substituído poderá inclusive voltar a lutar posteriormente no mesmo *round*, caso o capitão considere conveniente;
- ix) O capitão quando quiser fazer substituição, deverá dizer bem forte “**tempo!**” ao *Kansa*, este então pedirá ao *Sushin* a parada da luta para a respectiva substituição;
 - Após a autorização do *Sushin*, a substituição deverá ser feita em até 03 (três) segundos no máximo;
- x) Quando houver uma substituição de um atleta de uma equipe, ele deverá permanecer lutando, no mínimo 15 (quinze) segundos para que seja permitida a realização de uma nova substituição de qualquer uma das equipes;
- k) O *Sushin* paralizará a luta para substituição, porém, se um dos atletas estiver prestes a aplicar alguma técnica, o árbitro aguardará o desenrolar do quadro, aí então paralizará a luta;
- l) Os 03 (três) atletas deverão obrigatoriamente lutar no *round* pelo menos 15 (quinze) segundos, caso contrário a equipe será desclassificada. Salvo se uma equipe abrir a vantagem estipulada na categoria (04 ou 06 pontos).
- m) Todas as penalidades e pontuações sofridas por um atleta da equipe, serão automaticamente transferidos ao outro atleta que o substituir no *round*.

n) **PONTUACAO**

- i) **Ippon:** se outorga *Ippon* quando:
 - Para *Jodan Geri* aplicado com boa forma, atitude correta e força controlada na altura da cabeça, sem causar danos ao oponente. É permitido um leve contato, salvo nas regiões descritas;
 - Quando aplicado um *Ashi Barai* e/ou o adversário desequilibrar-se, se houver um golpe *Tsuki* ou *Geri* pontuável será considerado *Ippon*;
 - Se o adversário estiver de costas e for aplicado qualquer golpe na região das costas e/ou nuca com total controle, será considerado *Ippon*;

- Quando o adversário estiver caído, qualquer golpe *Tsuki* nas áreas pontuáveis será considerado *Ippon*.

ii) ***Wazari:*** se outorga *Wazari* quando:

- Qualquer ataque de mão que atingir com, contato controlado, qualquer parte pontuável do corpo. Quando *Jodan*, será permitido apenas um leve toque superficial. Quando *Chudan*, deverá ser bem definido, com força e velocidade sem causar danos ao oponente.
- Um *Gerí* que atingir a região *Chudan* com contato controlado, sem causar danos ao oponente.

iii) **ÁREAS PONTUAVEIS**



o) **CRITÉRIOS GERAIS**

- i) Uma técnica eficaz aplicada exatamente ao mesmo tempo em que termina o tempo da luta será válida. Um ataque mesmo eficaz, aplicado depois de um *Yame* ou do gongo indicando o final da luta, não será válido e poderá inclusive ser penalizado o atleta que o executou (o gongo é soberano);
- ii) Nenhuma técnica, mesmo sendo correta, será considerada válida se for aplicada quando o atleta que aplicou estiver fora da área de competição. No entanto, se o atleta estiver dentro da área de competição e seu oponente estiver fora da área e o *Sushin* ainda não anunciou o *Yame*, ou a técnica for aplicada ao mesmo tempo em

que o *Sushin* anuncia o *Yame*, será outorgado o ponto e penalizado com *Jogai* o atleta que saiu da área;

- iii) Se um atleta marcar um ponto e imediatamente for atingido pelo oponente, lhe será outorgado ponto e penalizado seu oponente de acordo com a gravidade. Nesse caso o *Sushin* deverá primeiramente dar a penalidade e depois outorgar o ponto;
- iv) Os verdadeiros *Aiuchis* são muito raros. Sendo que as duas técnicas deverão ser pontuáveis cada uma em boa forma. Duas técnicas podem chegar simultaneamente, porém; raramente são duas técnicas efetivas;
- v) O Árbitro não poderá anunciar *Aiuchi*, em uma situação na qual, somente uma das técnicas simultâneas é realmente pontuável. Deverá informar ao atleta a deficiência de sua técnica e em seguida outorgar ponto ao outro;
- vi) Clinch por no máximo 03 (três) segundos, seguido de uma técnica eficaz, será outorgado ponto;

p) **CRITÉRIOS DE PONTUACAO**

- i) **Boa forma:** Uma técnica com boa forma é aquela que possui as características exigidas para uma provável eficiência, dentro da marcação do conceito tradicional do *Karate*, *atitude* correta é um componente de boa forma e ser uma atitude de grande concentração óbvia durante a execução de uma técnica pontuável;
- ii) **Aplicação vigorosa:** Define a potência e velocidade de uma técnica e o desejo sensível de se obter êxito.
- iii) **Zanshin:** *Zanshin* é um critério muitas vezes ignorado quando uma pontuação é avaliada. Isto é, o desejo de continuar ou a continuação do ataque perdura no atleta, depois de uma técnica executada, o atleta com *Zanshin* mantém concentração total e atenção ao potencial do oponente em contra atacar;
- iv) **Tempo apropriado:** Aplicação de uma técnica quando esta tenha o maior efeito potencial. Caso uma técnica seja aplicada sobre um oponente em movimento, o efeito potencial dessa técnica é reduzido;
- v) **Distância:** Para pontuar, a técnica deve ter o potencial para penetrar profundamente no alvo, então os golpes com o braço completamente estirado são considerados de baixa potência, e deve ser avaliado mais profundamente;
- vi) **Projeção:** Uma técnica de *Ashi Barai* não requer que o atleta caia ao solo para

merecer *Ippon*, será suficiente que ele desequilibre-se quando a técnica pontuável é executada. Os árbitros não deverão parar a luta tão rapidamente ao notar o desequilíbrio ou queda. Antes deverão esperar mais ou menos 03 (três) segundos. Muitas técnicas de *Ashi Barai* seguidas de um golpe, têm sido obstruídas porque os árbitros dão o *Yame* muito rápido. Deverão deixar passar mais ou menos 03 (três) segundos após o *Ashi Barai* ou projeção para que o atacante possa demonstrar sua continuidade de golpes;

- vii) Técnicas que golpeiam abaixo da faixa poderão pontuar, contanto que sejam acima dos ossos púbicos;
- viii) Uma técnica executada com boa forma sobre a parte dos ombros poderá pontuar. A parte pontuável dos ombros é a união dos ossos superiores do braço com a clavícula e o osso do pescoço;
- ix) Técnicas com as pernas deverá ser observada uma tolerância maior, desde que não causem nenhum dano físico ao oponente;

q) TÉCNICA SEM VALOR

- i) Técnica sem valor é aquela aplicada sem importar como e onde foi aplicada
Exemplo : um *Geri Jodan* que tem grande deficiência de boa forma não se pontuará nada muito menos um *Ippon*. No entanto, visando promover técnicas de difícil execução, o árbitro deve sempre inclinar-se a dar *Ippon*, mesmo quando existir deficiência de boa forma, desde que seja uma deficiência ligeira.

r) PENALIDADES

- i) Todo atleta que não obedecer às regras será advertido ou penalizado. O tipo de penalidade será anunciado pelo Árbitro Principal, logo após consultar o Quadro de Árbitros;
- ii) O sinal de final de luta indica que não poderá mais haver pontuação, porém não indica que não possa haver penalidades. As penalidades poderão ser impostas pelo Quadro de Árbitros, enquanto os atletas não abandonarem a área de competição após uma luta concluída. Pode-se também impor penalidades aos atletas que

deixarem a área de competição somente pelo Chefe de Arbitragem ou pelo Conselho de Árbitros;

- iii) As advertências podem ser impostas em primeira instância por infrações menores. Qualquer tipo de infração menor poderá levar *CHUKOKU*, isto é, o mesmo atleta poderá sofrer *CHUKOKU* por *JOGAI*, outro por *ATENAI-YONI* e outro por *MUBOBI* em uma mesma luta;
- iv) Uma penalidade pode ser imposta diretamente por uma infração às regras. Uma vez dado um tipo de penalidade e esta tornar a repetir-se, deverá ser dada outra penalidade com maior severidade;
- v) Nenhuma penalidade se outorga pontos ao oponente, exceto *Hansoku*, *Kiken* e *Shikkaku*. Neste caso, ao receber uma dessas penalidades será outorgado ao oponente o pontuação de acordo com a categoria sendo disputada. (*Nihon*, *Sanbon* ou *Rotation*);
- vi) As penalidades não se acumulam em forma cruzada. Ao decidir uma penalidade em primeira instância de *Atenai-Yoni* não poderá ser seguido de um *Hansoku Chui* automático, por *Jogai*, por exemplo;
- vii) Quando o *Sushin* for impor uma penalidade deverá mostrar o gesto característico e anunciar o grau da infração, apontando o dedo indicador à altura correspondente à penalidade que está sendo imposta.
- viii) Quando um *Hansoku* ou *Shikkaku* for imposto a um atleta, deverá anunciar a vitória do outro atleta;

s) **ADVERTENCIAS E PENALIDADES**

- i) ***Chukoku***: É uma advertência verbal;
- ii) ***Hansoku Chui***: é uma advertência que se impõe por infrações maiores ou infrações menores acumuladas para as quais já se tenha dado um *Chukoku* durante a luta. (Exceto no *Jogai* que tem 02 (dois) *Chukokus*;
- iii) ***Hansoku***: Se impõe a uma infração muito séria. Os pontos do oponente elevam-se de acordo com a categoria em disputa. O *hansoku* também se utilizará quando já houver 01 (um) *Hansoku Chui* do mesmo tipo de penalidade;
- iv) ***Shikkaku***: Esta penalidade equivale à expulsão do atleta do torneio. Os pontos do oponente totalizam *Nihon*. O quadro de Árbitros pode determinar o *Shikkaku*, que

deverá ser anunciado em público, bem como seu motivo. Para definir o limite do *Shikkaku*, deve ser consultado o Chefe dos Árbitros e dependendo da gravidade do ato, ele pode transferir o caso para o Conselho de Árbitros presente ao torneio. O *Shikkaku* pode se impor nos seguintes casos:

- Quando um atleta cometer um ato que prejudique a honra e o prestígio do *Karatê-Do*;
 - Quando um atleta não obedecer às ordens do *Sushin*;
 - Quando um atleta ficar exaltado, de modo a oferecer perigo e desarmonia no desenrolar da luta;
 - Quando os atos de um atleta são considerados perigosos para com ele mesmo ou para com seu oponente, ou quando violarem as regras deliberadamente;
 - Quando um atleta insistir em voltar à área de competição, não aceitando as recomendações do médico do evento;
 - Quando um atleta alterado atirar protetores, capacetes de tórax, ou outros objetos ao chão;
 - Quando se considerar que outros atos violem as regras do torneio;
 - v) Deve ser enfatizado que a penalidade *Shikkaku* carrega consigo não apenas uma proibição pelo resto da competição, mas também a possibilidade de penalidades mais severas, impostas pelo Conselho de Árbitros de acordo com o Código de Ética, ou TJD;
 - vi) São 04 (quatro) classificações de penalidades distintas, divididas em 02 (duas) categorias: **Contato e Kinshi**.
- As penalidades não se acumulam em forma cruzada. Ao decidir uma penalidade em primeira instância de **Atenai-Yoni** não poderá ser seguido de um **KINCHI Chui automatico, por JOGAI, por exemplo.**

1. CONTATO

- **Atenai-Yoni:** É uma falta por contato excessivo ou intenção ou menção de excesso. Sempre que houver contato excessivo, seja nos locais protegidos ou não, agarramento do adversário, o *Sushin*, após consultar o *Fukushin*, fará a gesticulação adequada em direção ao ofensor e anunciará a penalidade com voz firme “*Atenai-Yoni*”. A partir da segunda infração nessa mesma categoria, somente mostra o gesto em direção ao atleta e impõe a penalidade adequada;

2. KINSHI

- As advertências podem ser impostas em primeira instância por infrações menores. Qualquer tipo de infração menor poderá levar *KINCHI*, isto é, o mesmo atleta poderá sofrer *KINCHI* por *JOGAI*, outro por *ATENAI-YONI* em uma mesma luta.
 - Uma penalidade pode ser imposta diretamente por uma infração às regras. Uma vez dada um tipo de penalidade e esta tornar a repetir-se, deverá ser dada outra penalidade com maior severidade.
 - ***KINCHI 1(ICI)***: É uma advertência verbal. (Compreende *Jogai*, Comportamento Proibido e *Mubobi*).
 - ***KINCHI 2(NI)***: É uma advertência verbal. (Compreende *Jogai*, Comportamento Proibido e *Mubobi*).
 - ***kinchi Chui***: é uma advertência que se impõe por infrações maiores ou infrações menores acumuladas para as quais já se tenha dado um *KINCHI* durante a luta. (Compreende *Jogai*, Comportamento Proibido e *Mubobi*)
 - ***KINCHI Hansoku***: Se impõe a uma infração muito séria. Os pontos do oponente elevam-se de acordo com a categoria em disputa .O *hansoku* também se utilizará quando já houver 01 (um) *KINCHI Chui* do mesmo tipo de penalidade. (Compreende *Jogai*, Comportamento Proibido e *Mubobi*)
- ***Mubobi***: É quando implica em risco para o atleta e/ou para seu adversário(dar as costas, virar o rosto na hora de golpear, jogar a cabeça na hora do soco e se expor de maneira irresponsável durante a luta ou abaixar a guarda). O *Mubobi* não é medido pela distância e sim pelo ato de irresponsabilidade do atleta. Ele é progressivo e gradativo, de acordo com a reincidência do atleta dentro dessa mesma categoria de falta, ou seja, na primeira falta receberá *Mubobi*, na segunda falta receberá *Hansoku Chui*, na terceira falta *Hansoku*.
- (a) *Mubobi* não se soma a nenhuma outra categoria de penalidade.
- ***Jogai***: Se refere quando o atleta ou parte do seu corpo, toca fora da área de competição;
 - (a) A penalidade *Jogai* é progressiva e gradativa, assim sendo, deverá seguir a ordem conforme o atleta for reincidindo nesta falta. Na primeira vez deve ser imposto *Jogai Ichi*, na segunda vez *Jogai Ni*, na terceira vez *Jogai Hansoku Chui* e na quarta vez *Jogai Hansoku*;
 - (b) Mesmo sendo o *Jogai* gradativo, deve-se observar que quando esta falta é cometida durante o Ato *Shibaraku* (30 segundos finais) deverá obrigatoriamente ser imposto *Jogai Hansoku Chui*, salvo se já lhe tenha sido imputado essa falta, nesse caso lhe será imposto *Jogai Hansoku*.

t) PROIBICOES

- i) *Ashi Barai* alto, golpes nos braços e pernas e projeções perigosas ao solo são considerados *Atenai-Yoni*, devendo ser avaliadas de acordo com a gravidade;
- ii) Agarramentos por mais de três segundos e golpes *Jodan* que passam sem controle, também são considerados *Atenai-Yoni*;
- iii) Todas as infrações por *Atenai-Yoni* em uma mesma luta, não importa se por agarramento, projeção, *Ashi Barai* alto, etc., devem sempre ser somadas;
- iv) Técnicas que façam contato nas áreas não protegidas pelo capacete/ protetor de tórax (nuca, pescoço, garganta e costas). **O golpe denominado *Haito* é expressamente proibido, sua aplicação e quem o fizer, será penalizado;**
- v) Técnicas que façam contatos excessivos, levando em consideração a área atingida (*Se for Jodan ou Chudan*);
- vi) Ataques aos testículos, virilha e articulações;
- vii) Golpes perigosos que pela sua própria característica prejudiquem a habilidade do oponente em cair ao solo com segurança;
- viii) Golpes que pela própria característica não podem ser controlados para a segurança do oponente;
- ix) Ataques diretos repetidos contra os braços, mãos e pernas;
- x) A garganta é a região na frente do pescoço que inclui traquéia, artérias, carótidas e veias jugulares. Qualquer contato nessa área deverá ser penalizado, a menos que a vítima tenha ocasionado o contato mediante um descuido ou situações agravantes;
- xi) Golpes que passam, *Jodan* sem controle (*Tsuki ou Guerí*);
- xii) Saídas repetidas da área de competição (*Jogai*), e movimentos que façam perder tempo de luta;
- xiii) Agarrar o adversário, empurrões violentos com as mãos e o corpo;
- xiv) Qualquer comportamento descortês, tal como provocação e desobediência às regras;
- xv) Qualquer membro oficial de uma equipe que se comporte descortesmente para com qualquer dos membros do quadro de Árbitros, mediante gestos, palavras etc., poderá ser expulso, como também parte da equipe ou toda a equipe, não importando se estes membros estejam ou não dentro da área de competição;
- xvi) Fingir-se machucado com gestos, reclamações ou simulações(rolando no solo)

para obter vantagens;

- xvii) Nas áreas de pontuação, poderá haver um leve contato, sendo que o controle no nariz, olhos, boca e pescoço deve ser absoluto, podendo ser permitido sem penalidade apenas um toque com controle. Qualquer técnica com contato excessivo na cabeça, face ou pescoço que causar ferimento, deve ser penalizada, a não ser que tenha sido causado pelo próprio atleta ferido. No caso de técnicas de chutes, pode-se dar uma tolerância maior, desde que a técnica seja controlada e não cause ferimentos óbvios;
- xviii) É expressamente proibido ao atleta sair da área de competição propositalmente ou utilizar-se desse artifício para ganhar tempo durante o Ato *Shibaraku*. Sendo assim, qualquer ato desse gênero lhe será imposto *Mubobi Hansoku Chui* direto;
- xix) O chute acidental na região “baixa” do corpo pode reduzir sensivelmente o potencial de um atleta, assim como no chute intencional, por isso que árbitro deverá impor penalização em qualquer caso;
- xx) Segurar, agarrar o adversário mesmo que por um breve tempo, é considerado falta de comportamento;
- xxi) Técnicas que elevem o adversário por cima dos quadris é considerado falta, e deverá ser penalizado com *Atenai-Yoni*;

u) CRITÉRIOS DE DECISÃO

- i) Quando os atletas não atingirem o objetivo da categoria (*Nihon*, *Sanbon* ou 06 pontos de vantagem no Revezamento) ou tão pouco tenha sido um derrota por *Kiken*, *Hansoku* ou *Shikkaku* durante o tempo regular, nem durante a prorrogação, os árbitros deverão tomar uma decisão nos seguintes casos:
- ii) Se houver sido outorgado *Wazaris*;
- iii) Se houver penalidades;
- iv) Atitude, espírito de luta, força(energia) demonstrado pelos atletas, quem mais atacou chegando mais próximo de um ponto;
- v) Superioridade técnica, tática e estratégica;

6) KIKEN, FERIMENTOS E ACIDENTES DURANTE A LUTA

- a) ***Kiken***: É uma decisão que se toma quando o atleta está ausente, se negam a continuar lutando, abandonam a luta ou quando são excluídos do torneio anteriormente pelo

árbitro. As causas para abandonar o combate podem incluir lesões não atribuídas às ações do oponente. O *Kiken* deverá ser anotado no crachá do atleta;

- i) O *Kiken* será outorgado por Ausência, Desistência ou Ordem Médica.
- b) ***Kiken* por Ausência:** Desclassifica o atleta da categoria sem direito a nenhuma classificação;
- c) ***Kiken* por Desistência:** desclassifica o atleta daquela categoria sem direito a nenhuma classificação;
- d) ***Kiken* por Ordem Médica:** o Médico Oficial do evento diz ao Chefe de Árbitros ou Chefe de Quadra que o atleta não tem mais condições de lutar. Se o oponente que causou a lesão não for desclassificado na opinião dos árbitros, mesmo que esse insista em continuar a luta, ele receberá *Kiken* e a vitória será dada ao seu oponente. Se ele estiver em uma final ou semifinal, receberá classificação ou premiação correspondente. O atleta que receber *Kiken* por Ordem Médica está proibido de continuar competindo no evento, e não poderá fazer mais *Kata* ou *Kumite* para evitar agravamento do estado de saúde;
 - i) Se dois competidores se machucam simultaneamente, ou estão sofrendo os efeitos de lesões ocasionadas anteriormente, e se o médico do torneio declara que os dois atletas não podem continuar, a decisão será a favor do atleta que tiver maior número de pontos até aquele momento. Se os dois atletas estiverem empatados a decisão será por *Hantei*;
 - ii) O atleta lesionado que ganhar a luta por desclassificação do oponente, não poderá lutar novamente sem a permissão do médico. No caso em que ele se encontre lesionado, poderá ganhar um segundo combate por desclassificação do oponente, mas será excluído imediatamente de qualquer outra luta do torneio;
 - iii) Quando um atleta estiver machucado, o árbitro suspenderá o combate e chamará o médico do evento imediatamente. Caso o médico demore ou estiver ausente, o árbitro caso seja preparado, deverá dar a ajuda necessária ao atleta, até a chegada do médico;
 - O árbitro não está autorizado a tratar do atleta ferido, porém em algumas circunstâncias prestará os primeiros socorros. Se o atleta cair e desmaiuar, o árbitro deve tirar o protetor bucal e chamar o médico imediatamente. O médico está autorizado a diagnosticar, tratar e atender a lesão provocada no combate e

também fazer recomendações para a segurança do atleta ferido;

iv) Qualquer atleta que cair, for jogado ou nocauteado ,e não ficar em pé em 10(dez)segundos, será julgado incapaz de continuar lutando e será automaticamente retirado do torneio. O tempo será marcado pelo cronometrista previamente designado para isto. Uma campainha será soada como aviso aos 07(sete)segundos, seguida por um gongo aos 10 (dez) segundos, encerrando a luta. O Quadro de Árbitros decidirá por *Kiken*, *Hansoku* ou *Shikkaku*, de acordo com o caso e o parecer médico. A contagem dos 10 (dez) segundos será aberta sempre que:

- O atleta cair ao solo e não puder ficar em pé, em função de golpes provocados pelo oponente,ou por acidentes provocados por ele mesmo;
- O atleta se abaixar, ajoelhar, curvar ou estiver impossibilitado de voltar espontaneamente à posição original de luta, devido a golpes recebidos naquela luta ou a mal-estar provocado por doença ou por lesões ocorridas em lutas anteriores, ou por simulações e fingimentos;

7) ABANDONO DA COMPETIÇÃO

- a) De acordo com o regulamento da CBKI, ninguém poderá abandonar o local do evento nos dias de competições antes do encerramento da mesma, pois:
- i) Se acontecer alguma detecção de erro administrativo durante o evento, e tiver que voltar alguma categoria, e os atletas chamados não se apresentarem em 05 (cinco) minutos, perderão suas colocações sem direito a qualquer reivindicação;
 - ii) As academias, clubes ou federações que não se apresentarem para receber premiação, perderão a classificação e os pontos conquistados no evento, sem direito a qualquer reclamação;

8) CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO PARA FEDERAÇÕES/ASSOCIAÇÕES

- a) A classificação das Associações/Federações é feita pelo número de medalhas, conforme critério de pontuação de medalhas do Sistema Olímpico Internacional (COI).
- b) Os critérios de classificação para uma Federação ou Associação por medalhas ocorre da seguinte forma:
 - i) A Federação ou Associação que conquistar o maior número de medalhas de ouro

ficará em primeiro lugar, caso haja empate em números de medalhas de ouro, vamos para o segundo critério de desempate que é quem conquistou o maior número de medalhas de prata, porém, se ainda assim estiver empatado em números de medalhas de ouro e prata, vamos para o terceiro critério de desempate por medalhas de bronze, primeiro medalhas de 3º lugares, se persistir o empate soma-se as medalhas de 4º lugares, se mesmo assim persistir o empate, será feito um sorteio para se tirar o classificado.

9) NORMAS QUE VERSAM SOBRE O PROTESTO

- a) **O critério de julgamento dos árbitros não está sob julgamento.** Sendo assim, não há como fazer protesto em relação a isto.
- b) Todo protesto que tenha relação com a arbitragem, a aplicação do regulamento, etc., deve ser apresentado por escrito, em formulário aprovado e assinado pelo Presidente da Federação (ou sua ausência, seu legado oficial já anteriormente nomeado).
- c) A pessoa que deseja fazer um protesto deverá depositar, de maneira temporária, um valor em dinheiro combinado com a Diretoria da CBKI em nome do tesoureiro para obter um recibo.
- d) A queixa mais uma cópia do recibo deve ser remetida ao Presidente do Conselho de Árbitros.
- e) Provar que a queixa que contida no protesto, corresponde à pessoa que realiza o protesto.
- f) O Conselho de Árbitros analisará o protesto no final do torneio. Como parte desta análise, o Conselho estudará a evidência apresentada, examinará os vídeos correspondentes e interrogará a Comissão de Controle etc.
- g) O protesto deve incluir os nomes dos atletas, o quadro de Árbitros e a natureza do protesto. Não serão aceitos como protestos legítimos, aqueles que se realizem sobre normas gerais. O Conselho de Árbitros estudará a evidência sobre uma base objetiva.
- h) Se o Conselho de Árbitros considerar que o protesto é válido, tomar-se-á todas as medidas necessárias para evitar que isto volte a se repetir em competições futuras. O depósito pago será reembolsado pelo tesoureiro. Se o Conselho de Árbitros considerar que o protesto não é válido, o mesmo será rechaçado e o valor confiscado em favor da CBKI.

- i) Sem ter em conta o resultado do protesto, o resultado de uma luta não poderá ser alterado retrospectivamente.

10) REGRAS PARA COMPETIÇÃO DE KATA

a) ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

- i) O piso deverá ser o mesmo do Kumite, ou seja, tatame de borracha.

b) UNIFORME OFICIAL

- i) Árbitros e Atletas devem usar uniformes conforme.
- ii) Qualquer pessoa que não esteja uniformizada poderá ser impedido de participar do evento.

11) ORGANIZAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

a) KATA EQUIPE

- i) Equipe de KATA: Consiste da competição homens exclusivamente ou de 3 mulheres exclusivamente.
- ii) Na competição por Equipe,a equipe poderá ser formada com atletas de qualquer categoria de faixa,sendo sempre respeitada as suas divisões.

b) KATA EQUIPE MASCULINO E FEMININO:

- EQUIPES:ATÉ 14 ANOS
- EQUIPES:15 ANOS ACIMA

OBSERVAÇÃO:

“Durante a execução do KATA, os membros da equipe podem alinhar-se como quiserem, porém, é necessário que iniciem a execução olhando na mesma direção e de frente para o Árbitro principal.

Os KATAS devem ser executados segundo as escolas de Karate-Do reconhecidas no Japão, nenhuma variação será permitida”.

A Lista de Katas será limitada ao atleta mais graduado da equipe, ou seja:

Se o mais Graduado for,

Faixa Branca – apenas o primeiro kata da lista de Shitei kata;

Até Sexto Kyu – apenas o primeiro e segundo kata da lista de Shitei kata;

Quinto ou Quarto Kyu – apenas os Katas da lista de Shitei kata;

Terceiro ou Segundo Kyu – apenas os Katas da lista de Shitei ou Sentei kata;

Primeiro Kyu ou acima – Abre as listas de Shitei ou Sentei ou Tokui kata;

Ver anexos 7 e 8, a seguir, as divisões de categorias para os Katas de acordo com as Categorias no Brasileiro.

c) **KATA EQUIPE ATÉ 14 ANOS**

Nas competições de Kata Equipe para atletas **ATÉ 14 ANOS**, inclusive Categorias que envolvam **Faixas Pretas**, deverá ser observado o seguinte:

- i) Quando houver **1 (UMA) RODADA**, a equipe deverá executar:
 - Shitei ou Sentei ou Tokui-kata (**em caso de empate pode repetir o kata**).
- ii) Quando houver **2 (DUAS) RODADAS**, a equipe deverá executar:
 - **1^a RODADA:** Shitei-kata(**obrigatório**);
 - **2^a RODADA:** Shitei ou Sentei ou Tokui-kata (**pode repetir o kata**).

Lembrando que as **Notas da Primeira Rodada SOMAM-SE** com as **Notas da Segunda Rodada**.

d) **KATA EQUIPE 15 ANOS ACIMA**

Nas competições de Kata Equipe para atletas **15 ANOS ACIMA**, inclusive Categorias que envolvam **Faixas Pretas**, deverá ser observado o seguinte:

- i) Quando houver **1 (UMA) RODADA**, a equipe deverá executar:
 - Shitei ou Sentei ou Tokui-kata (**em caso de empate pode repetir o kata**).
- ii) Quando houver **2(DUAS)RODADAS**, a equipe deverá executar:
 - **1^a RODADA:** Shitei-kata(**obrigatório**);

- **2ª RODADA:** Shitei ou Sentei ou Tokui-kata (*pode repetir o kata*).

Lembrando que as **Notas da Primeira Rodada SOMAM-SE** com as **Notas da Segunda Rodada**.

iii) Quando houver **3 RODADAS**, a equipe deverá executar:

- **1ª RODADA:** Shitei-kata (**obrigatório**);
- **2ª e 3º RODADA:** Shitei ou Sentei ou Tokui-kata (*pode repetir o kata*).

Lembrando que as **Notas da Segunda Rodada SOMAM - SE** com as **Notas da Terceira Rodada**.

e) **KATA INDIVIDUAL**

i) **MASCULINO E FEMININO (Branca)**

1 rodada obrigatório (*Apenas o primeiro Kata da lista de Shitei kata do estilo*)

ii) **MASCULINO E FEMININO (Amarela)**

1 rodada obrigatório (*Apenas o primeiro ou segundo Kata da lista de Shitei kata do estilo*)

iii) **MASCULINO E FEMININO (Vermelha a Laranja)**

1 rodada obrigatório (Shitei Kata)

iv) **MASCULINO E FEMININO (Verde a Roxa)**

2 rodadas obrigatório (1 rodada Shitei kata – Segunda rodada ou Shitei ou Sentei Kata)

MASCULINO (Marrom a Preta) (exceto MIRIM A e MIRIM B):

Acima de 12 Atletas (3 Rodadas)

Até 12 Atletas (2 Rodadas)

i. **FEMININO (Roxa a Preta) (exceto MIRIM A e MIRIM B):**

Acima de 12 Atletas (3 Rodadas)

Até 12 Atletas (2 Rodadas)

ii. **MARROM E PRETA (MIRIM C)**

2 rodadas obrigatórias (1 Shitei Kata / 2 Shitei ou Sentei Kata)

iii. Quando houver 3 Rodadas, o atleta deverá seguir a seguinte ordem:

- **1^a RODADA:Shitei Kata ou Sentei-kata**(Classificam 12)
- **2^a RODADA:Shitei Kata ou Sentei Kata ouTokui Kata**(Classificam 4)
- **3^a RODADA: Shitei Kata ou Sentei Kata ouTokui Kata**(1º ao 4ºlugares)

iv. Nas Categorias Individuais que houver somente uma rodada envolvendo **Faixas Brancas até Laranja (MASCULINO)** e **Faixas Brancas até Verde (FEMININO)**, a nota será de 5,00 a 7,00. As demais Categorias Individuais de **Verde ACIMA (MASCULINO)** e **Roxa ACIMA (FEMININO)** se houver apenas uma rodada a nota será de 7,00 a 9,00.

Se o Atleta começar um Kata de outro estilo que não seja de seu próprio estilo, o mesmo deverá manter a linhagem do estilo na SEGUNDA e na TERCEIRA rodada, caso houver mistura de estilos, o atleta será automaticamente desclassificado.

3 ORDEM DE CLASSIFICAÇÃO

- A ordem de classificação quando há mais de 1(uma) rodada,será seguida pela ordem da súmula original,veja exemplo abaixo:
 - a. Nessa primeira rodada na Categoria Adulto Marrom e Preta há 8 atletas, sendo assim pelas regras serão apenas duas rodadas :

PRIMEIRA RODADA :

Notas cortadas da PRIMEIRA RODADA

NOME DO ATLETA	FEDERAÇÃO	NOTA 1	NOTA 2	NOTA 3	NOTA 4	NOTA 5	MENOR NOTA	MAIOR NOTA	NOTA TOTAL
1.CARLOS PAULO	FPKI	5	5,05	5,1	5,1	5,1	5,05	5,1	15,25
2.YURI DIAS	FCKI	5,05	5	5,1	5,1	5,1	5,1	5,1	15,3
3.PAULO SERGIO	FFKI	5	5	5	5	5	5	5	15
4.HENRIQUE SILVA	FPKI	5,75	5,75	5,75	5,6	5,65	5,75	5,75	17,15
5.JUAN DIAS	FEKEMG	5,6	3,7	5,45	5,55	5,35	5,45	5,6	16,6
6.REGIS DE PAULA	FEKEMG	5	6,05	5,95	5,95	5,0	5,95	6	17,9
7.FRANCISCO ASSIS	FPKI	6	6	6,05	6,05	5,95	6	6,05	18,05
8.BRUNO SANTOS	FPKI	6	5,95	5,8	5,85	5,9	5,85	5,95	17,7

Veja acima que tivemos os cortes das maiores e das menores notas e logo ao lado o total somado e a classificação dos 4(quatro)atletas.

SEGUNDA RODADA :									
NOME DO ATLETA	FEDERAÇÃO	NOTA1	NOTA2	NOTA3	NOTA4	NOTA5	MENOR NOTA	MAIOR NOTA	NOTA TOTAL
4.HENRIQUE SILVA	FPKI								
6. REGIS DE PAULA	FEKEMG								
7.FRANCISCO ASSIS	FPKI								
8.BRUNO SANTOS	FPKI								

Se comparar a súmula da primeira rodada com a súmula da segunda rodada, a ordem de classificação da súmula original foi mantida.

Vale ressaltar que a ordem de classificação mencionado acima é tanto para Kata INDIVIDUAL quanto para Kata em EQUIPE.

4 ERRO DE KATA

Todos os Atletas das Categorias **MIRIM A, B e C**, se **ERRAR** o Kata, receberá a nota mínima, **Exemplo: se a nota for de 5,00 a 7,00, a nota mínima será 5,00.**

As demais Categorias se houver erro na execução do Kata a Nota Será “0 “ (Zero), implicando na DESCLASSIFICAÇÃO DO ATLETA, mesmo se o atleta passar para a segunda rodada ou para a terceira rodada e tirar ZERO, ele será DESCLASSIFICADO, não tendo direito apremiação.

A unica categoria que tem direito a **REFAZER** um novo kata se porventura errar, é a **Categoria MIRIM A**, como a regra lhe dá esse direito, **as notas deverão ser dadas normalmente como se fosse o primeiro Kata desse atleta.**

5 QUADRO DE ÁRBITROS

- a) Um quadro de 5 Árbitros para cada competição deverá ser designado pelo Conselho de Árbitros antes do torneio. **(Em casos especiais poderão ser 3 (três) ou 7 (sete) Árbitros.**
- b) Em adição, para facilitar a operação do Torneio de KATA, anotadores, anunciadores e placas para anotação devem ser providenciados.

OBSERVAÇÃO

“Os Árbitros de KATA ficam sentados nos cantos da área de execução, já que permite melhor ângulo de visão.

O Quadro de Árbitros deverá, enquanto for permitido, misturar (incluir) Árbitros Estados, Países e estilos diferentes.”

6 PONTUAÇÃO

- a. Cada Árbitro de KATA mostra sua avaliação por meio de pontos. O cartão com os pontos devem ser levantados com a **mão direita**.
- b. O novo sistema de notas será incluso as casas decimais, pois, isso reduzirá em 80% dos empates nas competições de KATA.
- c. A nova regra já foi aprovada pela **WUKF-World Union of Karate-Do Federations.**

REGRA ANTIGA				NOVA REGRA			
5,0	6,0	7,0	8,0	5,00	6,00	7,00	8,00
5,1	6,1	7,1	8,1	5,05	6,05	7,05	8,05
5,2	6,2	7,2	8,2	5,10	6,10	7,10	8,10
5,3	6,3	7,3	8,3	5,15	6,15	7,15	8,15
5,4	6,4	7,4	8,4	5,20	6,20	7,20	8,20
5,5	6,5	7,5	8,5	5,25	6,25	7,25	8,25
5,6	6,6	7,6	8,6	5,30	6,30	7,30	8,30
5,7	6,7	7,7	8,7	5,35	6,35	7,35	8,35
5,8	6,8	7,8	8,8	5,40	6,40	7,40	8,40
5,9	6,9	7,9	8,9	5,45	6,45	7,45	8,45
			9,0	5,50	6,50	7,50	8,50
				5,55	6,55	7,55	8,55
				5,60	6,60	7,60	8,60
				5,65	6,65	7,65	8,65
				5,70	6,70	7,70	8,70
				5,75	6,75	7,75	8,75
				5,80	6,80	7,80	8,80
				5,85	6,85	7,85	8,85
				5,90	6,90	7,90	8,90
				5,95	6,95	7,95	8,95
							9,00

i) Quando o anotador somar os pontos, ele deve Eliminar a Nota Máxima e Mínima.

ii) Na categoria que houver somente 1 Rodada, em casos de empate, devemos Considerar a Maior Nota Mínima Viva, se persistir o empate Considerar a Maior Nota Máxima Viva, se mesmo assim persistir o empate, os atletas deverão executar outro KATA de sua escolha, que corresponda à Lista Oficial.

OBSERVAÇÃO

As notas **cortadas jamais** serão utilizadas para desempate.

EXPLICAÇÃO

“Para diminuir geralmente os empates, uma avaliação mais ampla na marcação deve ser adotada:

- Na **Primeira Rodada** as notas deverão estar entre **5,00 e 7,00**
- Na **Segunda Rodada** as notas deverão estar entre **6,00 e 8,00**
- Na **Terceira Rodada** as notas deverão estar entre **7,00 e 9,00**

*Para reduzir os empates quando houver mais de uma Rodada, o Novo Sistema CBKI, somará o **Total da Segunda Rodada** com o **Total da Terceira Rodada**, se mesmo assim persistir o empate, os competidores deverão executar outro Kata de sua escolha, que correspondam à Lista Oficial.*

*As somas do **total da segunda rodada** com o **total da terceira rodada** ressaltada no parágrafo acima, se aplica nas categorias Juvenil, Adulto e Master, porém, nas Categorias Mirim A, B e C, Infantil, Infanto-juvenil que envolve Faixas Pretas e Categorias de Faixa Verde a Roxa **somam o total da primeira rodada com o total da segunda rodada**.*

Em uma grande competição de KATA para uma mesma Categoria, poderá ser adotado o uso de 2, 4 ou 8 áreas para a Primeira Rodada, somente, aí

serão escolhidos os melhores de cada área para o total de **8 que participarão da Segunda Rodada.**

Naturalmente, não se adicionaria as notas desta primeira rodada às outras rodadas no caso de empate, visto que o uso de 2 quadros de Árbitros, poderá causar desníveis das notas obtidas pelos competidores.

Se houver até 12 competidores na Primeira Rodada, elimina-se a 2(segunda rodada), tornando a competição com **APENAS 2 RODADAS.**

O Chefe dos Árbitros decidirá qual sistema será usado para a competição, após consulta ao Comitê Organizador da competição.

Os empates são decididos através da execução de outro **KATA**.

Se persistir o empate após a execução de outro **KATA**, para eliminar o empate, a decisão será a da maioria do quadro de Árbitros através do **HANTEI**.

7 CRITERIOS PARA DECISÃO

- a) Para uma avaliação correta da competição Individual ou Equipe, o seguinte critério deve ser anotado:
 - i) O KATA deve ser executado com competência, demonstrando claro entendimento dos princípios que o KATA contém.
 - ii) O KATA executado deve ter demonstração correta do foco de atenção (CHAKUGAN), o uso da força, respiração correta, equilíbrio e direção dos olhos.
 - iii) A boa avaliação deve também discernir outros pontos.
- b) O competidor é desclassificado se ele/ela interrompe, varia ou muda o KATA que está executando. Será desclassificado se executar outro KATA que não seja o que foi anunciado.

OBSERVAÇÃO

"Para calcular quantos pontos devem ser deduzidos por uma falta cometida, os critérios seguintes são recomendados:

- i) *Por uma hesitação momentânea na suave execução do KATA, que for rapidamente corrigida, deve ser deduzido 0,05 da nota final.*
- ii) *Para uma pausa momentânea mais prolongada, devem ser tirados 0,10 pontos da nota final.*
- iii) *Para uma parada distinta, desclassificação.*

- iv) Para balançada momentânea, com apenas desequilíbrio suave rapidamente corrigida, deve ser deduzido 0,05 pontos.
- v) Instabilidade onde há uma distinta mas recuperável perda do equilíbrio, haverá uma dedução de 0,10 pontos.
- vi) Se o competidor perde completamente o equilíbrio ou cair, deverá ser desclassificado.
- vii) Se o competidor da categoria **Mirim A (somente Mirim A)** errar o Kata, deverá ter outra chance.
- viii) Se os atletas da categoria **Mirim C** acima deixar de executar algum movimento
“Serão desclassificados”.

8 OPERAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE KATA

- a) O competidor ou Chefe da equipe (Capitão) responde à chamada, indo diretamente para a área de competição, na linha determinada, onde farão o cumprimento aos Árbitros. Ele(a) deverá anunciar claramente o nome do KATA a ser executado, em seguida inicia a execução. No final do KATA, o competidor (a) retorna ao seu lugar designado e aguarda a decisão dos Árbitros.
- b) O Árbitro Principal solicitará a decisão (HANTEI) com um apito de forma longa e aguda. Os Árbitros deverão em conjunto levantar as notas com a mão direita juntamente com o Principal. As notas deverão ser escritas de forma visível, claras e levantadas corretamente para a compreensão dos anotadores e público.
- c) O anunciador anunciará as notas decididas em voz alta e clara, começando pelo Árbitro Principal, no sentido horário, e quando terminar, o árbitro principal apitará de forma aguda para os demais árbitros baixarem suas mãos.
- d) Na primeira rodada o competidor deverá apresentar um **KATA da lista Oficial CBKI, e de acordo com a rodada**. O KATA deve ser anunciado pelo competidor, para ser incluído na súmula para aquela rodada. Na segunda rodada deve ser anunciado e executado outro KATA igualmente notificado diferente daquele já executado. Na terceira rodada, o competidor deverá executar outro KATA constante da Lista de TOKUI KATA. O nome do KATA deve ser incluído no formulário antes de iniciar a terceira rodada.

OBSERVAÇÃO “A linha marcando o ponto inicial do KATA, estará dentro da área de execução do KATA

9 UNIFORMES

ÁRBITROS



Paletó: Azul marinho com dois botões prateados na frente e nos punhos

Gravata: Vermelha com o logo CBKI ou WUKF.



Camisa: Azul Claro, preferencialmente de mangas curtas e com o logotipo da CBKI no bolso esquerdo.



Sapatos: Pretos com sola de borracha clara ou Sapatilhas pretas

Meias: Pretas



Calça: Cor cinza sem listra.



Apito: com cordão preferencialmente de cor branca.



Cinto: Preto com fivela prateada.

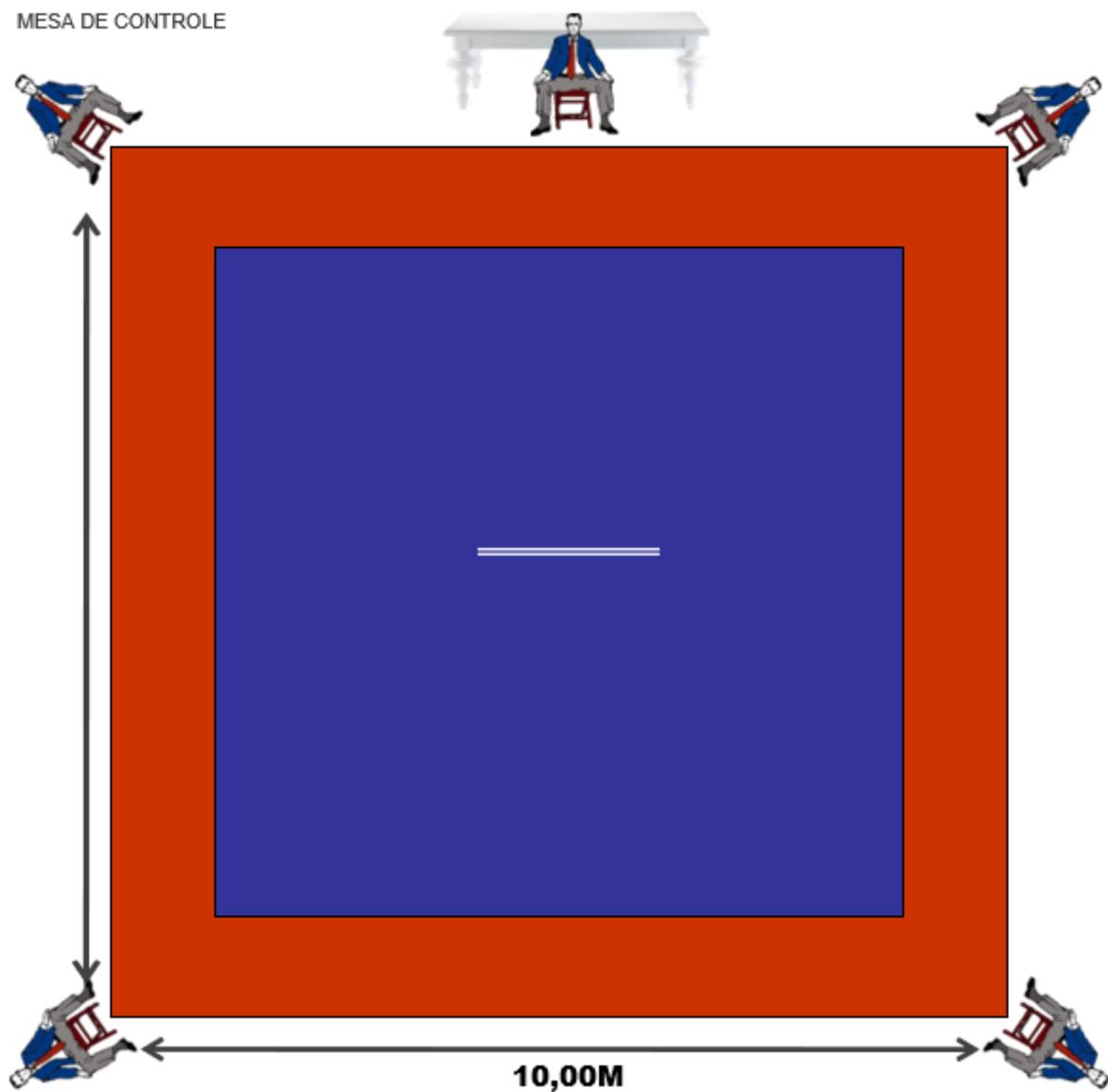


Caneta

10 ÁREA DE COMPETIÇÃO

a. KATA :

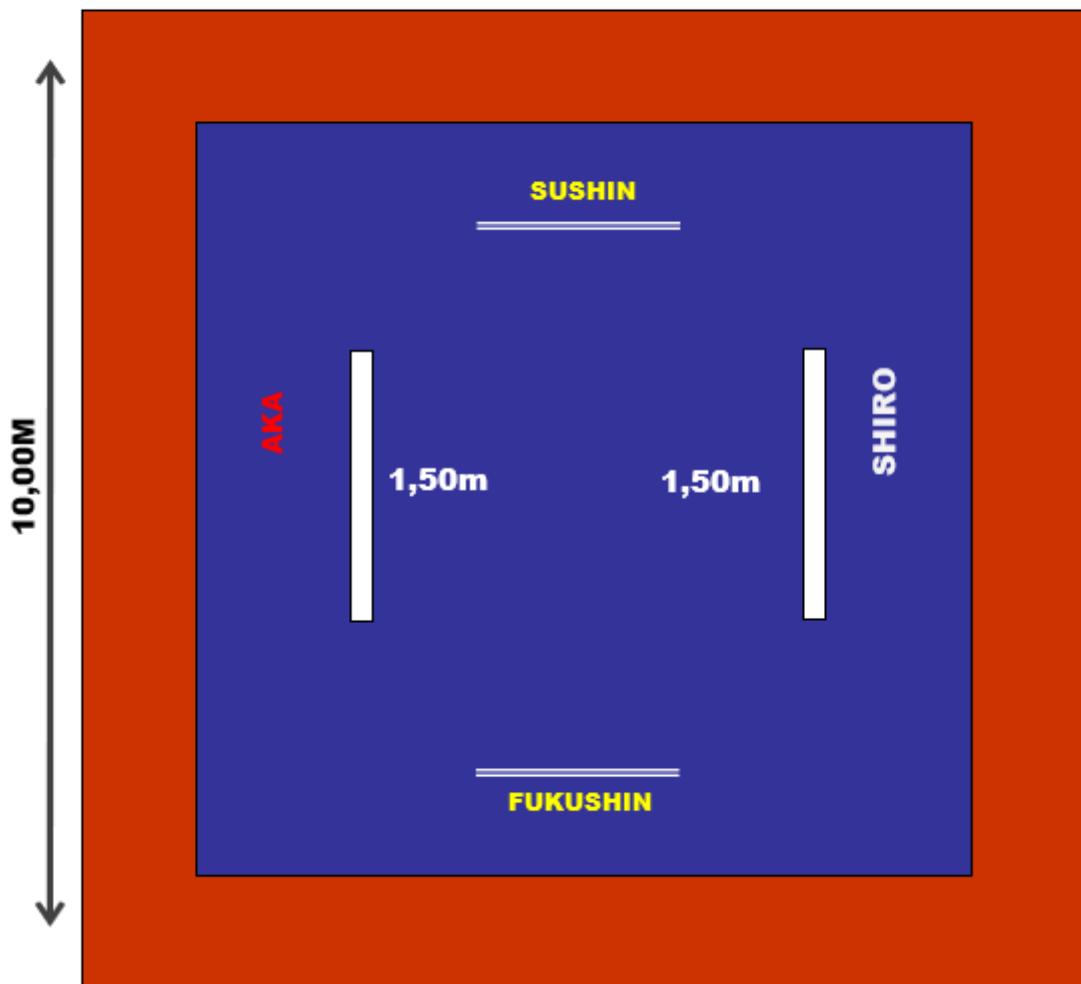
i) MESA DE CONTROLE



b. KUMITE

MESA DE CONTROLE

INSA



11 LISTA OFICIAL DE KATAS DA CBKI

SHITEI KATA				
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
HEIAN SHODAN	HEIAN/PINAN SHODAN	FUKYU KATA ICHI	PINAN SHODAN	PINAN SHODAN
HEIAN NIDAN	HEIAN/PINAN NIDAN	FUKYU KATA NI	PINAN NIDAN	PINAN NIDAN
HEIAN SANDAN	HEIAN/PINAN SANDAN	FUKYU KATA SAN	PINAN SANDAN	PINAN SANDAN
HEIAN YONDAN	HEIAN/PINAN YONDAN	TAIKYOKU JODAN DAI ICHI	PINAN YONDAN	PINAN YONDAN
HEIAN GODAN	HEIAN/PINAN GODAN	TAIKYOKU CHUDAN DAI ICHI	PINAN GODAN	PINAN GODAN
TEKKI SHODAN	NAIFANCHIN SHODAN	TAIKYOKU GEDAN DAI ICHI		FUKYU GATA DAI ICHI
	SAIFA	GEKISAI DAI ICHI		FUKYU GATA DAI NI
	AOYAGI	GEKISAI DAI NI		NAIHANCHI SHODAN
	MIOJIO	SAIFA		NAIHANCHI NIDAN
	SEIENCHIN	SEIENCHIN/SEIUNCHIN		NAIHANCHI SANDAN
	SHI NO KATA			
	ITOSU ROHAI 1, 2, 3			
SENTEI KATA				
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
BASSAI DAI	MATSUMURA NO ROHAI	SANSERU	KUSHANKU	MATSUMURA-NO PASSAI(PASSAI DAI)
EMPI	JIUROKU	SEIPAI	NISEISHI	ITOSU-NO-PASSAI(PASSAI SHO)
KANKUDAI	BASSAI DAI	SHI SOCHIN	JION	JION
JION	KOSOKUN DAI		PASSAI	KUSSANKU SHO
HANGETSU	TOMARI NO WANSHU		JITTE	
	TOMARI NO BASSAI			
	JI IN			
	WANSHU			
TOKUI KATA				
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
TEKKI NIDAN	JION	SEISAN	CHINTO	CHINTO
TEKKI SANDAN	PAPUREN	KURURUNFA	NAIHANCHI	GOJUSHIHO
JI IN	KOSOKUN SHO	SUPARIMPEI	UNSHU	KUSSANKU DAI
GANKAKU	CIANTANYARA NO KUSHANKU	ANAN	ROHAI	UNSHU
BASSAI SHO	SOCHIN ARAGAKI-HÁ		WANSHU	RYUKO
SOCHIN	MATSUMURA NO BASSAI		SEISHAN	CHINTE
KANKU SHO	NISEISHI		ANAN	JITTE
NIJUSHIHO	SANSEIRU		SOCHIN	SOCHIN
GOJUSHIHO SHO	CHINTO		SUPARIMPEI	TEESHO
GOJUSHIHO DAI	SHISOCHIN			KORYU PASSAI
CHINTE	NIPAIGO			SEISAN
UNSU	KURURUNFA			JI IN
MEIKYO	SEIPAI			
WANKAN	SEISAN			
JITTE	GOJUSHIHO			
	UNSHU			
	SUPARIMPEI			
	ANAN E ANAN DAI			
	JITTE			
	PACHO			
	HAIKU			
	PAIKU			
	OHAN DAI			
	CHINTE			
	KUAN NO CHITO			
	BASSAI SHO			

SHITEI KATA (1^a RODADA)

UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN-RYU
Kanshiva	Pinan Shodan	Heian Shodan	NaiHanti Dailti Kei(1 ^a Forma)	Ken Shodan
Sechin	Pinan Nidan	Heian Nidan	NaiHanti Dai NiKei(2 ^a Forma)	Ken Nidan
Kanshu	Pinan Sandan	Heian Sandan	Seito	Ken Sandan
Selryu (Kiyohide)	Pinan Yondan	Heian Yondan	NaiHanti Gueri	Ken Yondan
	Pinan Godan	Heian Godan	NaiHanti Jhodan	Ken Godan
			NaiHanti Nidan	Ken Dai Shodan
			DaiKioku Jhodan	Ken Dai Nidan
			DaiKioku Nidan	
			Kiba Dachi Jhodan	

SENTEI KATA (2^a RODADA)

UECHIRYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJIRYU	KEN-RYU
Sesan	Gekisai-Dai	Empi	Kiba Dachi Nidan	Tsukeru
Kanchin	Tsuki-no-Kata	Tekki Shodan	NaiHant iDai SanKei (3 ^a Forma)	Arashi
Sanseryu	Yantsu	Tekki Nidan	Kiba Dachi Sandan	Kasai
	Tensho	Dassai Dai	Sagi Ashi Jhodan	Hikari
Sanchin	Saifa	Kanku Dai	Empi Jhodan	Rayu
	Sanchin-no-Kata	Jion		Otakebi
		Hangetsu		Senshi Gekido
		Jiin		

TOKUI KATA (3^aRODADA)

UECHIRYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJIRYU	KEN-RYU
Kanshiva	Seienchin	Meikyo	Sagi Ashi Nidan	Hiza
Sechin	Kanku Dai	Tekki Sandan	NaiHanti Dai Yon Kei(4 ^a Forma)	Fu Yurino Senshi
Kanshu	Gekisai Sho	Bassai Sho	Sagi Ashi Sandan	Isoide Kawa
Seryu	Sushi-Ho	Kanku Sho	Empi Nidan	Kitaru Kaze
	Garyu	Jitte	Empi Sandan	Ageru
Seipai	Seipai	Sochin		Chikara
		Unsu		
		Gankaku		
		Nijushihyo		
		Gojushihyo-Sho		
		Gojushihyo-Dai		
		Chinte		
		Wankan		

SHITEI KATA(1^ªRODADA)

GO SOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
Kihon Ichi No Kata	Pinan Shodan	Heian Shodan	Nanbu Shodan	ShobiDa Shodan
Kihon Yon No Kata	Pinan Nidan	Heian Nidan	Nanbu Nidan	ShobiDa Nidan
Kime Ni No Kata	Pinan Sandan	Heian Sandan	Nanbu Sandan	ShobiDa Sandan
Ryu No Kata	Pinan Yondan	Heian Yondan	Nanbu Yondan	ShobiDa Yondan
Uke No Kata	Pinan Godan	Heian Godan	Nanbu Godan	ShobiDa Godan

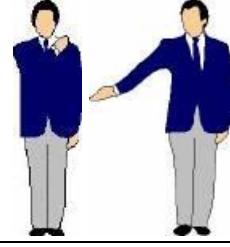
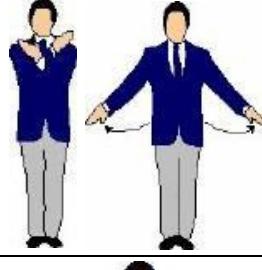
SENTEI KATA(2^ªRODADA)

GO SOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
Ni No Kata	Annankō	Hiji Nokata	Ikkōkyoku	ShobiDa Shi Nidan
Kime No Kata	Jurokono	Jiin	Seiencin	ShobiDa Go Nidan
Gosoku	Jiin	Annankō	Yakuuhachi	FudoDa Ni
GosokuYondan	Ni Seishi	Shinsei	Shin Tajima	FudoDa San
	Bassai Sho	Bassai Dai	Annankō	Shingetsu
	BassaiDai	Seienchin		Myodo
	Kosokun Dai			Eiso
				Seiryuku
				Toshi
				Meishi
				Gekkyo

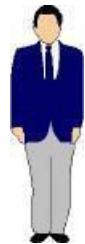
TOKUIKATA(3^ªRODADA)

GO SOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
Denko Getsu	Kururunfa	Matsukaze	Seipai	Shitori
RiKyu	KosokunSho	Kosokun Dai	Sampo Sho	Meishi Nidan
Tamashi	Seipai	Kururunfa (Hyakuuhachi)	Sandokai	Sekijitsu
Jyu Hachi No Tachi	Supanimpei	Seipai	Haguiame	Shikata
Gosoku Godan	Seienchin	Tajima		Shisho
Jyu NoMichi	Gojushiho Sho	GojuYon		Jinseisen
	Unshu	Sanchin		Jizaishin
		Tensho		Koku
		Saifa		Kogunro
				Ranshun
				Kaen

12 GESTOS DO ÁRBITRO PRINCIPAL

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
WAZARI	½ PONTO	
IPPON	1 PONTO	
TORIMASEN	NÃO HOUVE NADA	
MIENAI	NÃO VI	
TOY	DISTÂNCIA INSUFICIENTE	
HIKIWAKE	EMPATE	

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
HANSOKU CHUI	ADVERTÊNCIA VERBAL	
HANSOKU	DESCLASSIFICADO	
JOGAI	SAÍDA DO KOTO	
AIUCHI	TÉCNICAS SIMULTÂNEAS	
ATENAI-YONI	CONTATO EXCESSIVO	
NUKETA	GOLPE RESVALADO	
SHIKKAKU	EXPULSÃO DA COMPETIÇÃO	

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
SHOBU HAJIME	COMEÇO DA LUTA	
TSUZUKETE HAJIME	REINICIO DA LUTA	
YAME	INTERRUPÇÃO OU FINAL DO COMBATE	
SHUGO	CHAMADA DE JUÍZES	
YOWA	TÉCNICA MUITO BAIXA	
AHAI	CONSIDERAR	

TERMO	SIGNIFICADO	FIGURA
UKEIMASSU	TÉCNICA BLOQUEADA	
NO KACHI	DECLARADO VENCEDOR	
MUBOBI	RISCO PARA SUA PRÓPRIA SEGURANÇA	
KIKEN	RENÚNCIA E/OU DESISTÊNCIA DO ATLETA	

13 TERMINOLOGIA

TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
Shobu Nihon Hajime	Comece a luta de 2 IPPONS ou 4 WAZARIS	Os Árbitros estão em suas linhas
Shobu Sanbon Hajime	Comece a luta de 3 IPPONS ou 6 WAZARIS	Os Árbitros estão em suas linhas
Shobu Hajime	Inicia a luta (usado na prorrogação e na equipe de revezamento)	Os Árbitros estão em suas linhas
Ato Shibaraku	Faltam 30 segundos para o término da luta	Dar-se-á um sinal sonoro pelo cronometrista quando faltam 30 segundos para o final
Yame	Pare o combate	O Principal baixa o braço cortando a ação de lutar
Jikan	Tempo	O Árbitro abre a mão esquerda e coloca a mão direita aberta com as pontas dos dedos em perpendicular á esquerda, solicitando tempo ao cronometrista. O cronometrista interrompe o cronômetro.
Moto No Ichi	Voltem à posição original	Os competidores e os Árbitros voltam às suas posições originais
Tsuzukete	Continuar, não parar a luta	O árbitro principal manda os lutadores continuarem a luta, ninguém mandou parar
TsuzuketeHajime	Recomeçar a luta	Os Árbitros voltam às suas linhas e o árbitro principal em ZENKUTSU DACHI, traz as suas mãos abertas com as palmas voltadas para fora, dos lutadores para o centro.
Shugo	O Auxiliar é chamado	O árbitro principal chama o auxiliar com gestos de braço
Hantei	Decisão	O árbitro principal chama o auxiliar para a decisão
Hikiwake	Empate	O árbitro principal cruza os braços sobre seu peito, depois descruza e sustenta-os estirados fora do corpo com as palmas das mãos para cima.
Torimasen	Técnica não aceitável, não foi nada	Como na anterior, mas com as palmas das mãos para baixo.
Enchosen	Prorrogação	O árbitro principal começa a luta dizendo : SHOBU HAJIME

TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
Aiuchi	Técnicas simultâneas	Não se aplica ponto a nenhum atleta, o árbitro principal traz os punhos fechados à sua frente e anuncia : AIUCHI
Aka ou Shiro No Kachi	Vitória do vermelho ou do branco	O árbitro principal levanta o braço esticado no sentido oblíquo em direção ao vencedor.
Aka ou Shiro Ippon	1 ponto para o vermelho ou branco	Como no anterior, porém com o cotovelo um pouco dobrado.
Aka ou Shiro Wazari	½ ponto para vermelho ou branco	O árbitro principal baixa o braço estendido do ombro até a altura da cintura do atleta que fez o ponto.
Hansoku Chui	Advertência	O árbitro principal indica com o dedo indicador o abdômen do ofensor.
Hansoku	Falta grave, perda da luta	O árbitro principal indica seu dedo no rosto do ofensor e anuncia HANSOKU, depois dá a vitória ao oponente.
Jogai	Saída da área	O árbitro principal mostra com o dedo indicador a saída da área no lado do atleta que saiu
Shikkaku	Expulsão	O árbitro principal usa 2 sinais com a mão, anuncia AKA ou SHIRO SHIKKAKU, primeiro com o indicador mostra o rosto do ofensor, e logo obliquamente indica a retirada do ofensor, expulsando-o da competição
Kiken	Abandono, ausência ou desistência	O árbitro principal mostra com o dedo indicador, a linha do competidor que desistiu ou está ausente, dizendo: "AKA/SHIRO KIKEN" e depois anuncia "AKA/SHIRO NO KACHI"
Atenai-Yoni	Contato	O árbitro principal fecha a mão do lado do ofensor e com a outra mão aberta uma encostada na outra mostra ao ofensor e anuncia "AKA/SHIRO ATENAI-YONI"
Golpe Abaixo da Cintura	Não é válido	O Árbitro movimenta a mão, com a palma voltada para baixo a partir da cintura, do lado do competidor que aplicou o golpe abaixo da cintura (pode ser no corpo ou nas pernas)

14 SIMBOLOGIA

<i>Kachi</i>	<input type="checkbox"/>	Vencedor
<i>Wazari Senshu</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	Primeiro ponto (1 no placar)
<i>Ippon Senshu</i>		Primeiro ponto (2 no placar)
<i>Wazari</i>	<input type="circle"/>	Meio ponto (1 no placar)
<i>Ippon</i>		Ponto (2 no placar)
<i>Hikiwake</i>		Empate
<i>Make</i>	<input checked="" type="checkbox"/>	Derrota
<i>Comportamento</i>		Comportamento inadequado
<i>Hansoku</i>		Desclassificação
<i>Hansoku Chui</i>		<i>Hansoku Chui</i>
<i>Contato</i>		Contato excessivo
<i>Jogai Ichi</i>		Primeira (advertência)
<i>Jogai Ni</i>		Segunda (advertência)
<i>Jogai (3)</i>		<i>Jogai Chui</i> (penalidade)
<i>Jogai (4)</i>		<i>Jogai Hansoku</i> (penalidade)
<i>Jogai (30')</i>		Quando sai do koto nos 30` finais
<i>Atenai (1)</i>		<i>Atenai</i> (advertência)
<i>Atenai (2)</i>		<i>Atenai Hansoku Hhui</i> (penalidade)
<i>Atenai (3)</i>		<i>Atenai Hansoku</i> (penalidade)
<i>Mubobi (1)</i>		<i>Mubobi</i> (advertência)
<i>Mubobi (2)</i>		<i>Mubobi Hansoku Chui</i> (penalidade)
<i>Mubobi (3)</i>		<i>Mubobi Hansoku</i> (penalidade)

15 CATEGORIAS KATA MASCULINO

CATEGORIAS	IDADE	GRADUAÇÃO	RODADA	REPETE	SOMA
1 - MIRIM A	5 A 6 ANOS	TODAS AS FAIXAS	1º RODADA SHITEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	SIM	SIM
2 - MIRIM B 3 - MIRIM C 4 - INFANTIL 5 - INF. JUVENIL 6 - JUVENIL 7 - ADULTO 8 - MASTER	7 A 8 ANOS 9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	BRANCA	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) PODE FAZER APENAS O PRIMEIRO KATA DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO TODOS FAIXAS BRANCAS, INDEPENDENTE DE KYU	SIM	NÃO
9 - MIRIM B 10 - MIRIM C 11 - INFANTIL 12 - INF. JUVENIL 13 - JUVENIL 14 - ADULTO 15 - MASTER	7 A 8 ANOS 9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	ATÉ 6º KYU	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) PODE FAZER APENAS O PRIMEIRO E SEGUNDO KATA DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO	SIM	NÃO
16 - MIRIM B		5º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	SIM	NÃO
17 - MIRIM C 18 - INFANTIL 19 - INF. JUVENIL 20 - JUVENIL 21 - ADULTO 22 - MASTER	9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	5º E 4º KYU	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) COMPREENDE TODOS OS KATAS DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO	SIM	NÃO
23 - MIRIM C	9 A 10 ANOS	3º E 2º KYU	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
24 - INFANTIL 25 - INF. JUVENIL 26 - JUVENIL 27 - ADULTO 28 - MASTER	11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	3º E 2º KYU	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
29 - MIRIM C	9 A 10 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
30 - INFANTIL 31 - INF. JUVENIL	11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
32 - JUVENIL 33 - ADULTO 34 - MASTER A 35 - MASTER B	15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 55 ANOS 56 A 99 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 12) 2º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 3º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) SOMA-SE SEMPRE AS DUAS ULTIMAS RODADAS	NÃO	SIM

OBSERVAÇÃO

*¹Caso o atleta opte por um novo Kata, deverá ser equivalente ao realizado na rodada.

Serão respeitadas as linhagens de cada estilo, porém cada linhagem deverá manter suas raízes. Em caso de dúvida deverá ser consultado o **Conselho de Árbitros**. Todos os Katas deverão seguir a **Lista Oficial da CBKI**.

16 CATEGORIAS KATA FEMININO

CATEGORIAS	IDADE	GRADUAÇÃO	RODADA	REPETE	SOMA
36 - MIRIM A	5 A 6 ANOS	TODAS AS FAIXAS	1º RODADA SHITEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	SIM	SIM
37 - MIRIM B 38 - MIRIM C 39 - INFANTIL 40 - INF. JUVENIL 41 - JUVENIL 42- ADULTO 43- MASTER	7 A 8 ANOS 9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	BRANCA	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) PODE FAZER APENAS O PRIMEIRO KATA DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO TODOS FAIXAS BRANCAS, INDEPENDENTE DE KYU	SIM	NÃO
44 - MIRIM B 45 - MIRIM C 46 - INFANTIL 47- INF. JUVENIL 48 - JUVENIL 49- ADULTO 50 - MASTER	7 A 8 ANOS 9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	ATÉ 6º KYU	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) PODE FAZER APENAS O PRIMEIRO E SEGUNDO KATA DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO	SIM	NÃO
51 - MIRIM B		5º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	SIM	NÃO
52 - MIRIM C 53 - INFANTIL 54- INF. JUVENIL 55 - JUVENIL 56- ADULTO 57 - MASTER	9 A 10 ANOS 11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	5º E 4º KYU	1 RODADA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) COMPREENDE TODOS OS KATAS DA LISTA DE SHITEI KATA DE CADA ESTILO	SIM	NÃO
58- MIRIM C	9 A 10 ANOS	3º E 2º KYU	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
59 - INFANTIL 60 - INF. JUVENIL 61 - JUVENIL 62- ADULTO 63 - MASTER	11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS 15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	3º E 2º KYU	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
64 - MIRIM C	9 A 10 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
65 - INFANTIL 66 - INF. JUVENIL	11 A 12 ANOS 13 A 14 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 2º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR)	NÃO	SIM
67 - JUVENIL 68- ADULTO 69 - MASTER A	15 A 17 ANOS 18 A 35 ANOS 36 A 99 ANOS	1º KYU ACIMA	1º RODADA SHITEI OU SENTEI KATA - (CLASSIFICAM-SE 12) 2º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (CLASSIFICAM-SE 4) 3º RODADA SHITEI, SENTEI OU TOKUI KATA - (DISPUTA:1ºA 4ºLUGAR) SOMA-SE SEMPRE AS DUAS ULTIMAS RODADAS	NÃO	SIM

17 CATEGORIAS DE KUMITE

CATEGORIAS	GRADUAÇÃO	IDADE	PESO ALTURA	ESTILO
KUMITE - MASCULINO- INDIVIDUAL				
BRANCA A PRETA				
64-MIRIM-A	BRANCA A PRETA	5 A 6 ANOS	-	-
BRANCA A AMARELA				
65-MIRIM - B 1	BRANCA A AMARELA	7 A 8 ANOS	-	-
66-MIRIM - CI	BRANCA A AMARELA	9 A 10 ANOS	-	ATÉ 1.35M
67-MIRIM - CII	BRANCA A AMARELA	9 A 10 ANOS	-	1.36M ACIMA
68-INFANTIL-A	BRANCA A AMARELA	11 A 12 ANOS	-	ATÉ 1.48M
69-INFANTIL-B	BRANCA A AMARELA	11 A 12 ANOS	-	1.49M ACIMA
70- INFANTO-JUVENIL-A	BRANCA A AMARELA	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.59M
71- INFANTO-JUVENIL-B	BRANCA A AMARELA	13 A 14 ANOS	-	1.60M ACIMA
72-JUVENIL-A	BRANCA A AMARELA	15 A 17 ANOS	ATÉ 65KG	-
73-JUVENIL-B	BRANCA A AMARELA	15 A 17 ANOS	65.1KG ACIMA	-
74-ADULTO-A	BRANCA A AMARELA	18 A 35 ANOS	ATÉ 70KG	-
75-ADULTO-B	BRANCA A AMARELA	18 A 35 ANOS	70.1KG ACIMA	-
76-MASTER-	BRANCA A AMARELA	36 ANOS ACIMA	-	-
VERMELHA A PRETA				
77-MIRIM-B 2	VERMELHA A PRETA	7 A 8 ANOS	-	-
VERMELHA A LARANJA				
78-MIRIM-CI	VERMELHA A LARANJA	9 A 10 ANOS	-	ATÉ 1.35M
79-MIRIM-CII	VERMELHA A LARANJA	9 A 10 ANOS	-	1.36M ACIMA
80-INFANTIL-A	VERMELHA A LARANJA	11 A12 ANOS	-	ATÉ 1.48M
81-INFANTIL-B	VERMELHA A LARANJA	11 A 12 ANOS	-	1.49M ACIMA
82- INFANTO-JUVENIL-A	VERMELHA A LARANJA	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.59M
83- INFANTO-JUVENIL-B	VERMELHA A LARANJA	13 A 14 ANOS	-	1.60M ACIMA
84-JUVENIL-A	VERMELHA A LARANJA	15 A 17 ANOS	ATÉ 65KG	-
85-JUVENIL-B	VERMELHA A LARANJA	15 A 17 ANOS	65.1KG ACIMA	-
86-ADULTO-A	VERMELHA A LARANJA	18 A 35 ANOS	ATÉ 70KG	-
87-ADULTO-B	VERMELHA A LARANJA	18 A 35 ANOS	70.1 KG ACIMA	-
88-MASTER-	VERMELHA A LARANJA	36 ANOS ACIMA	-	-
VERDE A PRETA				
89-MIRIM-CI	VERDE A PRETA	9 A 10 ANOS	-	ATÉ 1.35M
90-MIRIM-CII	VERDE A PRETA	9 A 10 ANOS	-	1.36 M ACIMA
91-INFANTIL-A	VERDE A PRETA	11 A 12 ANOS	-	ATÉ 1.48M
92-INFANTIL-B	VERDE A PRETA	11 A 12 ANOS	-	1.49M ACIMA
93- INFANTO-JUVENIL-A	VERDE A PRETA	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.59M
94- INFANTO-JUVENIL-B	VERDE A PRETA	13 A 14 ANOS	-	1.60M ACIMA

CATEGORIAS	GRADUAÇÃO	IDADE	PESO	ALTURA	ESTILO
VERDE AROXA					
95-JUVENIL-A	VERDE A ROXA	15 A 17 ANOS	ATÉ 65KG	-	
96-JUVENIL-B	VERDE A ROXA	15 A 17 ANOS	65.1KG ACIMA	-	
97-ADULTO-A	VERDE A ROXA	18 A 35 ANOS	ATÉ 68KG	-	
98-ADULTO-B	VERDE A ROXA	18 A 35 ANOS	68.1 KG A 78KG	-	
99-ADULTO-C	VERDE A ROXA	18 A 35 ANOS	78.1 KG ACIMA	-	
100-MASTER-A	VERDE A ROXA	36 A 40 ANOS	-	-	
101-MASTER-B	VERDE A ROXA	41 A 45 ANOS	-	-	
102-MASTER-C	VERDE A ROXA	46 ANOS ACIMA	-	-	
MARRON APRETA					
103-JUVENIL1-A	MARRON A PRETA	15 A 17 ANOS	ATÉ 65KG	-	
104-JUVENIL1-B	MARRON A PRETA	15 A 17 ANOS	65.1KG ACIMA	-	
105ADULTO-A	MARRON A PRETA	18 A 35 ANOS	ATÉ 68KG	-	
106-ADULTO-B	MARRON A PRETA	18 A 35 ANOS	68.1KG A 78KG	-	
107-ADULTO-C	MARRON A PRETA	18 A 35 ANOS	78.1KG ACIMA	-	
108-MASTER-A	MARRON A PRETA	36 A 40 ANOS	-	-	
109-MASTER-B	MARRON A PRETA	41 A 45 ANOS	-	-	
110-MASTER-C	MARRON A PRETA	46 ANOS ACIMA	-	-	
KUMITE – FEMININO - INDIVIDUAL					
VERDE A PRETA					
111-MIRIM-A	BRANCA A PRETA	5 A 6 ANOS	-	-	
112-MIRIM-B	BRANCA A PRETA	7 A 8 ANOS	-	-	
BRANCA A AMARELA					
113-MIRIM-C	BRANCA A AMARELA	9 A 10 ANOS	-	-	
114-INFANTIL-A	BRANCA A AMARELA	11 A 12 ANOS	-	ATÉ 1.47M	
115-INFANTIL-B	BRANCA A AMARELA	11 A 12 ANOS	-	1.48M ACIMA	
116-INFANTO-JUVENIL-A	BRANCA A AMARELA	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.56M	
117-INFANTO-JUVENIL-B	BRANCA A AMARELA	13 A 14 ANOS	-	1.57M ACIMA	
118-JUVENIL-A	BRANCA A AMARELA	15 A 17 ANOS	ATÉ 55KG	-	
119-JUVENIL-B	BRANCA A AMARELA	15 A 17 ANOS	55.1KG ACIMA	-	
120-ADULTO-A	BRANCA A AMARELA	18 A 35 ANOS	ATÉ 60KG	-	
121-ADULTO-B	BRANCA A AMARELA	18 A 35 ANOS	60.1KG ACIMA	-	
122-MASTER-	BRANCA A AMARELA	36 ANOS ACIMA	-	-	

CATEGORIAS	GRADUAÇÃO	IDADE	PESO ALTURA	ESTILO
VERMELHA A LARANJA				
123-MIRIM-C	VERMELHA A LARANJA	9 A 10 ANOS	-	-
124-INFANTIL-A	VERMELHA A LARANJA	11 A 12 ANOS	-	ATÉ 1.47M
125-INFANTIL-B	VERMELHA A LARANJA	11 A 12 ANOS	-	1.48M ACIMA
126-INFANTO-JUVENIL-A	VERMELHA A LARANJA	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.56M
127-INFANTO-JUVENIL-B	VERMELHA A LARANJA	13 A 14 ANOS	-	1.57M ACIMA
138-JUVENIL-A	VERMELHA A LARANJA	15 A 17 ANOS	ATÉ55K G	-
129-JUVENIL-B	VERMELHA A LARANJA	15 A 17 ANOS	55.1KG ACIMA	-
130-ADULTO-A	VERMELHA A LARANJA	18 A 35 ANOS	ATÉ 60KG	-
131-ADULTO-B	VERMELHA A LARANJA	18 A 35ANOS	60.1KG ACIMA	-
132-MASTER-	VERMELHA A LARANJA	36 ANOS ACIMA	-	-
VERDE A PRETA				
133-MIRIM-C	VERDE A PRETA	9 A 10 ANOS	-	-
134-INFANTIL-A	VERDE A PRETA	11 A 12 ANOS	-	ATÉ 1.47M
135-INFANTIL-B	VERDE A PRETA	11 A 12 ANOS	-	1.48M ACIMA
136-INFANTO-JUVENIL-A	VERDE A PRETA	13 A 14 ANOS	-	ATÉ 1.56M
137-INFANTO-JUVENIL-B	VERDE A PRETA	13 A 14 ANOS	-	1.57m acima
VERDE A ROXA				
138-JUVENIL-A	VERDE A ROXA	15 A 17 ANOS	ATÉ 55KG	-
139-JUVENIL-B	VERDE A ROXA	15 A 17 ANOS	55.1KG ACIMA	-
140-ADULTO-A	VERDE A ROXA	18 A 35 ANOS	ATÉ 60KG	-
141-ADULTO-B	VERDE A ROXA	18 A 35 ANOS	60.1KG ACIMA	-
142-MASTER	VERDE A ROXA	36 ANOS ACIMA	-	-
MARROM A PRETA				
143-JUVENIL-A	MARROM A PRETA	15 A17 ANOS	ATÉ55KG	-
144-JUVENIL-B	MARROM A PRETA	15 A17 ANOS	55.1KG ACIMA	-
145-ADULTO-A	MARROM A PRETA	18 A 35 ANOS	ATÉ 55KG	-
146-ADULTO-B	MARROM A PRETA	18 A 35 ANOS	55.1KG A 60KG	-
147-ADULTO-C	MARROM A PRETA	18 A 35 ANOS	60.1KG ACIMA	-
148-MASTER -A	MARROM A PRETA	36 A 45 ANOS	-	-
149-MASTER -B	MARROM A PRETA	46 A 99 ANOS	-	-

CATEGORIAS	GRADUAÇÃO	IDADE	PESO	ALTURA	ESTILO
KUMITE – MASCULINO - EQUIPE					
BRANCA A PRETA					
150-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO MIRIM	BRANCA A PRETA	7 A 10 ANOS	-	-	
151-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO INFANTIL	BRANCA A PRETA	11 A 12 ANOS	-	-	
152-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO INFANTO JUVENIL	BRANCA A PRETA	13 A 14 ANOS	-	-	
153-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO JUVENIL	BRANCA A PRETA	15 A 17 ANOS	-	-	
154-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO ADULTO	BRANCA A PRETA	18 A 35 ANOS	-	-	
155-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO MASTER	BRANCA A PRETA	36 ANOS ACIMA	-	-	
KUMITE – FEMININO - EQUIPE					
BRANCA A PRETA					
156-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO MIRIM	BRANCA A PRETA	7 A 10 ANOS	-	-	
157-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO INFANTIL	BRANCA A PRETA	11 A 12 ANOS	-	-	
158-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO INFANTO JUVENIL	BRANCA A PRETA	13 A 14 ANOS	-	-	
159-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO JUVENIL	BRANCA A PRETA	15 A 17 ANOS	-	-	
160-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO ADULTO	BRANCA A PRETA	18 A 35 ANOS	-	-	
161-EQUIPE KUMITE REVEZAMENTO MASTER	BRANCA A PRETA	36 ANOS ACIMA	-	-	