



WORLD KARATE FEDERATION REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KATA

Válido de 1.1.2024



**CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA
DE KARATE**

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE

Válido a partir de 1.1.2024

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	- 3 -
ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA	- 3 -
ARTIGO 2: VESTUÁRIO OFICIAL	- 4 -
ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE COMEPETIÇÃO DE KATA	- 8 -
ARTIGO 4: PAINEL DE JUÍZES	- 13 -
ARTIGO 5: AVALIAÇÃO	- 14 -
ARTIGO 6: OPERAÇÃO DE ENCONTROS	- 18 -
ARTIGO 7: PROTESTO OFICIAL	- 19 -
ARTIGO 8: ELIGIBILIDADE PARA COMPETIR	- 22 -
ARTIGO 9: ADAPTAÇÃO LOCAL DO REGULAMENTO	- 24 -
ARTIGO 10: QUESTÕES NÃO COBERTAS ESPECIFICAMENTE PELO REGULAMENTO	- 25 -
APÊNDICE 1: LISTA OFICIAL DE KATA	- 26 -
APÊNDICE 2: CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO DE KATA	- 27 -
APÊNDICE 3: FORMULÁRIO DE PROTESTO OFICIAL	- 28 -
APÊNDICE 4: TABELA RESUMO DE CRITÉRIOS DE VITÓRIA E RESOLUÇÃO DE EMPATES	- 29 -

INTRODUÇÃO

O objetivo das Regras Kata é fornecer regras padronizadas para todos os níveis de Campeonatos promovidos ou reconhecidos pela Federação Mundial de Karatê (WKF), Federações Continentais da WKF e Federações Nacionais Membros da WKF. As Regras de Competição têm como intuito garantir que todos os assuntos relacionados às competições sejam conduzidos de maneira segura, justa e organizada.

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

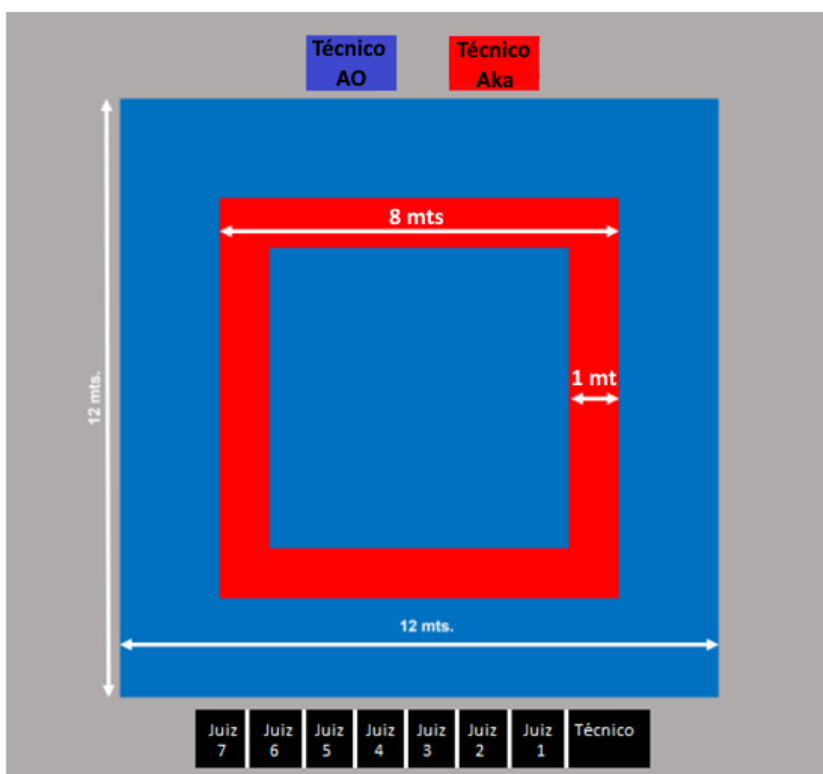
A área de competição será um quadrado acolchoado aprovado pela WKF, com lados de oito metros (medidos a partir do exterior). Haverá uma área de segurança clara de dois metros em cada lado.

Os Juízes sentam-se atrás de uma mesa voltada para o centro do tatame, tendo o AO à esquerda e o AKA à direita.

Não pode haver painéis publicitários, paredes, colunas etc. a menos de um metro do perímetro externo da área de segurança.

Os técnicos estarão sentados fora da área de segurança, em seus respectivos lados do tatame, voltados para a mesa oficial. Nos casos em que a configuração do tatame torna impraticável colocar os treinadores de frente para a mesa oficial, eles podem ser colocados em cada lado da mesa oficial.

A seguinte ilustração mostra a disposição ao redor da área de competição.



ARTIGO 2: VESTUÁRIO OFICIAL

Juízes

O uniforme oficial será composto por:

- a) Um Blazer azul marinho de abotoamento simples (código de cor 19-4023 TPX);
- b) Calças lisas, cinza claro, sem dobras (código de cor 18-0201TPX);
- c) Uma camisa branca de mangas curtas;
- d) Meias lisas azuis escuras ou pretas e sapatos pretos, sem cadarços, para uso na área de competição;
- e) Uma gravata oficial, usada sem broche;
- f) Um apito preto com um cordão branco discreto.

São permitidas as seguintes adições ao traje:

- a) Uma aliança de casamento simples;
- b) Toucado de teor religioso aprovado pela WKF;
- c) Um gancho de cabelo e brincos discretos;
- d) O cabelo deve ser usado fora dos ombros e a maquiagem deve ser discreta;
- e) Não é permitido o uso de sapatos de saltos com mais de 4 cm com o uniforme.

É estritamente proibido para os juízes usarem relógios inteligentes ou fazerem uso de dispositivos eletrônicos privados dentro dos limites da área de competição.

Os árbitros e juízes devem usar o uniforme oficial em todos os torneios, reuniões técnicas e cursos.

Para eventos multiesportivos em que seja fornecido aos Árbitros, a expensas do COL (Comissão Organizadora Local), um uniforme com as cores do evento específico, o uniforme oficial dos mesmos pode ser substituído por esse uniforme comum, desde que tal seja solicitado por escrito à WKF pelo organizador do evento e por esta formalmente aprovado.

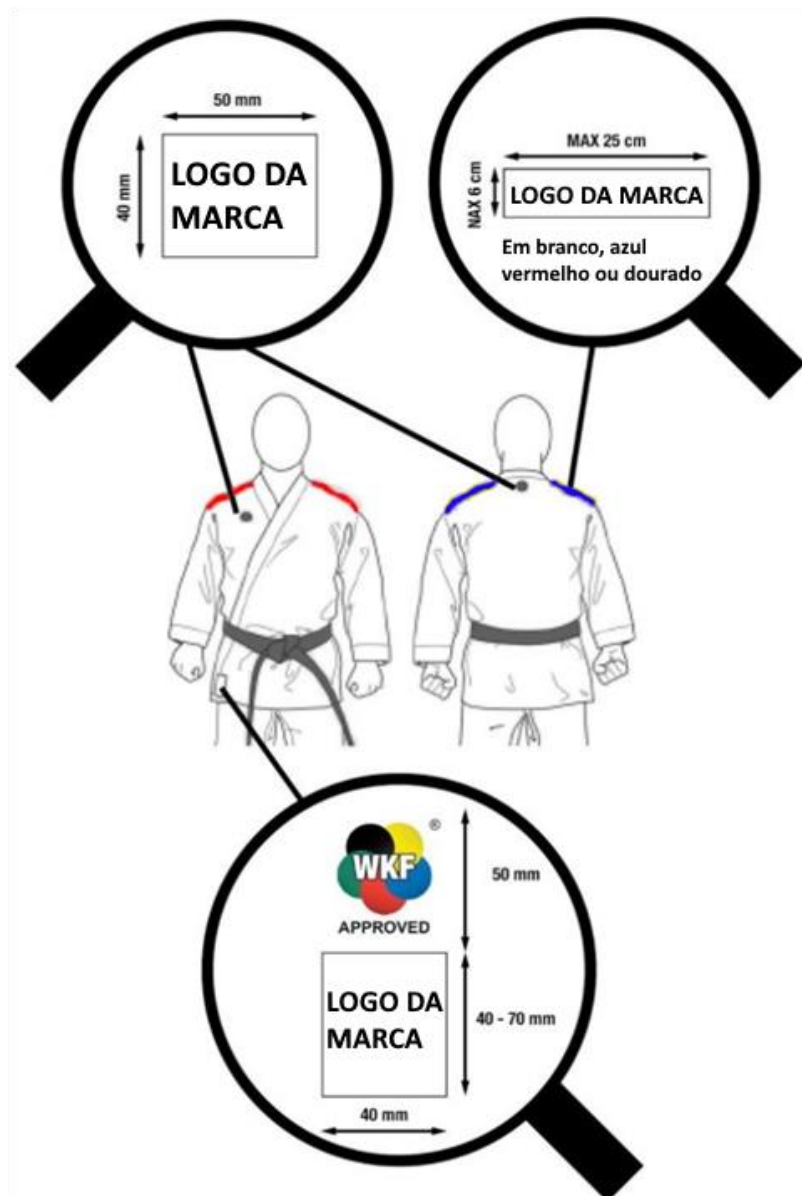
Se o Árbitro Chefe concordar, os árbitros podem ser autorizados a remover os seus blazers.

A Comissão de Árbitros ou o Árbitro Chefe pode recusar a participação de qualquer técnico que não cumpra o presente regulamento.

Competidores

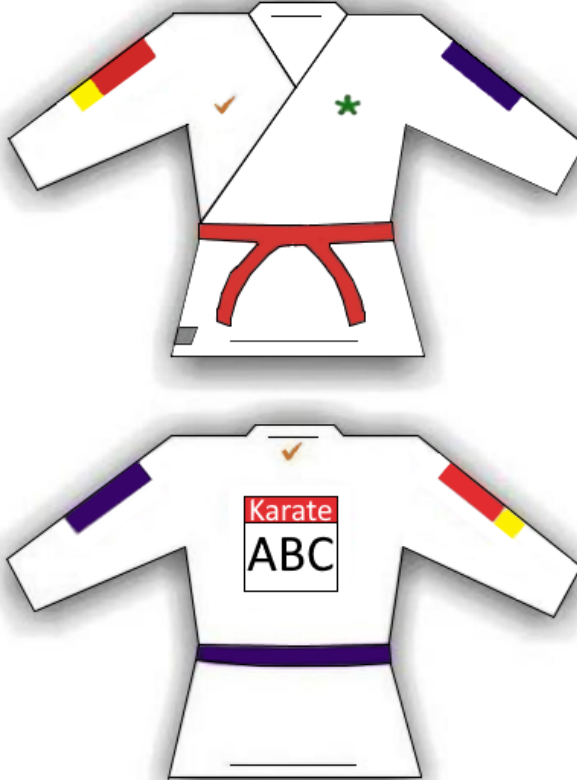
Os Competidores devem usar um Karategi branco aprovado pela WKF, sem listras, acabamentos ou bordados pessoais, a menos que especificamente permitido pelo WKF EC e especificado no boletim da competição:







- a) Para todos os eventos oficiais da WKF (Campeonatos Mundiais e Karate 1 - Premier League, Series A e Liga da Juventude), o Karategi deve ter marcas bordadas nos ombros, respectivamente vermelhas ou azuis de acordo com o sorteio. Isso se aplica igualmente a indivíduos e equipes. Não há requisito da WKF para que os membros da equipe usem a mesma marca de Karategi.
- b) Apenas as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no Karategi.



- c) O emblema nacional ou a bandeira do país serão usados no lado esquerdo do peito da jaqueta e não podem exceder um tamanho total de 12cm por 8cm.
- d) Além disso, a identificação emitida pelo Comitê Organizador será usada nas costas.
- e) Competidores ou equipes devem usar uma faixa vermelha (AKA) aprovada pela WKF ou uma faixa azul (AO) designada pelo sorteio, sem quaisquer bordados pessoais, publicidade ou marcações (LOGOTIPO DA MARCA) além do rótulo habitual do fabricante. Faixas de graduação não podem ser usados durante a disputa.
- f) As faixas vermelha e azul devem ter cerca de cinco centímetros de largura e um comprimento suficiente para permitir quinze centímetros livres de cada lado do nó, mas não mais longas do que três quartos do comprimento da coxa.
- g) A jaqueta, quando ajustada na cintura com a faixa, deve ter um comprimento mínimo que cubra os quadris, mas não deve ultrapassar três quartos do comprimento da coxa.
- h) Competidoras do sexo feminino podem usar uma camiseta branca lisa por baixo da jaqueta de karatê.
- i) Jaquetas sem amarras não podem ser usadas. As amarras da jaqueta que mantêm a jaqueta no lugar devem ser amarradas no início da apresentação.

- j) O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ultrapassar a curva do pulso e não deve ser mais curto do que a metade do antebraço.
- k) As mangas da jaqueta não podem ser enroladas.
- l) As calças devem ser compridas o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela e não devem ultrapassar o osso do tornozelo. As pernas das calças não podem ser enroladas.



-  **ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA A WKF DE 20 x 10 CM**
-  **ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA A FEDERAÇÃO NACIONAL DE 15 x 10 CM**
-  **ESPAÇO PUBLICITÁRIO PARA O ATLETA DE 5 x 10 CM**
-  **COSTAS RESERVADAS À FEDERAÇÃO ORGANIZADORA DE 30 x 30 CM EXIBINDO CÓDIGO DE TRÊS LETRAS DO PAÍS**
-  **EMBLEMA DA FEDERAÇÃO NACIONAL DE 12 x 8 CM**
-  **ESPAÇOS PARA MARCA DO FABRICANTE DE 5 x 4 CM**

O Comitê Executivo da WKF pode autorizar a exibição de etiquetas especiais ou marcas registradas (LOGOTIPOS DA MARCA) de patrocinadores aprovado.

Os Competidores podem usar vestimentas religiosas voluntárias aprovadas pela WKF: um lenço preto de tecido simples cobrindo o cabelo, mas não a área do pescoço ou da garganta.

competidor.

Os Competidores devem manter o cabelo limpo e cortado a um comprimento que não obstrua a performance. Hachimaki (bandana na cabeça) não será permitido.

Presilhas de cabelo são proibidas, assim como grampos de metal. Fitas, miçangas e outras decorações são proibidas. Um ou dois elásticos discretos em um único rabo de cavalo são permitidos.

O uso de qualquer vestimenta, roupa ou equipamento não autorizado é proibido.

O uso de ataduras, proteções ou suportes devido a lesões deve ser aprovado pelo Árbitro e feito ou aprovado pelo Médico do Torneio.

No caso das Federações Continentais, elas se limitarão a fornecedores e marcas já aprovados pela WKF. As Federações Nacionais também devem aceitar todo o equipamento aprovado pela WKF para todas as competições locais, regionais ou nacionais.

Competidores que apareçam na área de competição com equipamento não autorizado ou Karategi irregular terão um minuto para corrigir o traje, e o treinador, com base no relatório do Chefe de Arbitragem, pode ter sua licença de treinamento suspensa por um período de até 6 meses a partir da data após o torneio aplicável, a menos que o equipamento e traje tenham sido verificados anteriormente por um Controlador da WKF.

Técnicos

Os Técnicos devem, durante todo o torneio, usar o agasalho oficial de sua Federação Nacional, calçar sapatos e exibir sua identificação oficial. A exceção são os combates/lutas por medalhas em eventos oficiais da WKF, onde os treinadores masculinos devem usar um terno escuro, sapatos fechados, camisa e gravata. As treinadoras femininas podem optar por usar um vestido, conjunto de calça e paletó, ou uma combinação de casaco e saia em cores escuras e sapatos. Sandálias ou qualquer outro tipo de sapato aberto são proibidos.

As seguintes adições ao traje são permitidas:

- a) Uma aliança de casamento simples
- b) Vestimentas religiosas voluntárias aprovadas pela WKF para a cabeça

O Chefe de Arbitragem pode permitir que os Técnicos usem a camiseta oficial da equipe da federação ou uma camiseta de cor lisa sem escritos ou logotipos, em vez da jaqueta do agasalho.

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE COMEPETIÇÃO DE KATA

Geral

Kata não é uma dança ou performance teatral. Deve aderir aos valores e princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de combate e mostrar concentração, poder e impacto potencial em suas técnicas. Deve demonstrar força, poder e velocidade, assim como graça, ritmo e equilíbrio.

Todas as competições de Kata acontecem colocando um Competidor contra outro ou uma Equipe contra outra (competição um-a-um). Os Competidores individuais ou Equipes são designados como AKA (vermelho) e AO (azul). A designação da cor é feita por sorteio aleatório.

O Competidor ou Equipe designado como AKA se apresentará primeiro.

Os Competidores devem sempre seguir as instruções dadas pelo Juiz-Chefe.

Definições

Uma “disputa” refere-se à apresentação de um Kata por um Competidor contra outro.

Um “encontro” refere-se à apresentação de um Kata, incluindo Bunkai para disputas de medalhas, por uma Equipe de Kata contra outra.

O termo “grupo” é usado aqui para se referir aos Competidores participantes em um dos oito ou mais grupos na fase de rodízio (round-robin) para a competição individual ou ao grupo de cinco Equipes participantes na competição de Equipe em Rodízio.

O termo “chave” é utilizado para cada uma das duas metades do número total de Competidores em uma categoria, formando os dois caminhos de avanço para competir pelas medalhas.

Sistemas de Competição

A competição de Kata pode ser organizada de várias maneiras:

- a) Sistema eliminatório com repescagem individual ou por equipes. (Usado a menos que especificado de outra forma para a competição).
- b) Rodízio em grupos seguido por eliminação para indivíduos ou Equipes. (Usado para competições individuais da Premier League e os Campeonatos Mundiais Sênior tanto para indivíduos quanto para Equipes).
- c) Sistema rodízio de duas chaves (usado para jogos esportivos múltiplos).

A competição de Kata acontece em forma de encontros de Equipes e disputas individuais. Os encontros de Equipes consistem na competição entre Equipes de 3 ou 4 Competidores, dos quais 3 competem por vez. Cada Equipe é exclusivamente masculina ou exclusivamente feminina. A competição Individual de Kata consiste na performance individual em divisões separadas para homens e mulheres. A lista de categorias oficiais está no APÊNDICE 2. Se uma variação do formato de competição diferente do descrito nestas regras for aplicada para um torneio específico, isso deve ser claramente anunciado no boletim do torneio.

Chaveamento e ordem de performance

Para o Campeonato Mundial Individual - Fase 2 e para a Karate 1 - Premier League, os quatro Competidores mais bem classificados no Ranking Mundial da WKF, conforme o dia anterior à competição, são chaveados.

No Campeonato Mundial Sênior de Equipes, as 3 Equipes medalhistas (ouro, prata e bronze), além do perdedor da disputa pela medalha de bronze do Campeonato Mundial Sênior de Equipes anterior, serão chaveadas.

[Nota de Transição: No primeiro Campeonato Mundial de Equipes após o evento em Budapeste 2023, as Equipes chaveadas serão ambas as vencedoras da medalha de bronze, em vez de apenas um vencedor da medalha de bronze e o perdedor da final de bronze - já que Budapeste é o último Campeonato Mundial de Equipes com duas medalhas de bronze.]

Kata em Equipes

As Equipes de Kata consistem em 3 ou 4 Competidores, dos quais 3 competem em cada rodada. Quando uma Equipe tem 4 Competidores, qualquer 3 podem ser usados para qualquer rodada. Cada Equipe é exclusivamente masculina ou exclusivamente feminina.

No Kata de Equipe, os três membros da Equipe devem começar o Kata virados na mesma direção e em direção aos Juízes.

Os membros da Equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos da performance do Kata, assim como sincronização.

Nas disputas por medalhas da Competição de Kata por Equipes, as Equipes irão realizar seu Kata escolhido da maneira usual. Em seguida, irão fazer uma demonstração do significado do Kata (Bunkai).

Não há cumprimento entre o Kata e o Bunkai. Ambos os elementos fazem parte da mesma performance.

O tempo total permitido para a demonstração do Kata e Bunkai combinados é de 5 minutos.

O cronometrista oficial iniciará a contagem regressiva quando os membros da Equipe realizarem o cumprimento ao iniciar o Kata e interromperá o cronômetro na saudação final após a performance do Bunkai.

Agir como se estivesse inconsciente durante a realização do Bunkai é inadequado: Após ser derrubado, o Competidor deve se erguer a um joelho ou levantar-se dentro de 2 segundos.

Embora a execução de uma técnica de derrubada em tesoura na região do pescoço (Kani Basami) durante o BUNKAI seja proibida, uma derrubada em tesoura no corpo ou pernas é permitida.

Eliminação com repescagem

Na eliminação com repescagem, os Competidores/Equipes são divididos em duas chaves nas quais, em cada chave, os Competidores/Equipes se enfrentam até que o vencedor de cada chave se classifique para as finais. Aqueles que perderam para os dois finalistas formarão então duas novas chaves e competirão até que haja dois Competidores/Equipes restantes em cada grupo para competir entre si pelas duas medalhas de bronze.

Grupos de rodízio seguidos de eliminação – Individuais e Equipes

Os Competidores ou Equipes vão se enfrentar na execução de um Kata de sua escolha. Nas disputas de medalhas por equipe, o Bunkai seguirá como parte integrada da performance.

Na competição individual de rodízio usando grupos de 4 Competidores, o máximo de 32 participantes é dividido em 8 grupos de 4 Competidores ou menos. O vencedor de cada um dos oito grupos avança para as quartas de final regulares, semifinais e final. Os perdedores das quartas e semifinais competem pelas medalhas de bronze.

Na Fase 1 dos Campeonatos Mundiais Individuais para a competição de rodízio, os Competidores são divididos em 6, 8, 12 ou 24 grupos de acordo com o número de competidores registrados, e os vencedores e os melhores segundos colocados de cada grupo formarão 6 pares competindo pelas 6 vagas de qualificação para a Fase 2 dos Campeonatos Mundiais Individuais.

Para o Campeonato Mundial Sênior de Equipes, é aplicado o sistema de rodízio seguido por semifinais e final. Cinco Equipes são alocadas para cada grupo. Os vencedores de cada grupo então competem nas semifinais e na final. Após a Fase de Grupos, os Vencedores dos Grupos passam para as Semifinais, onde os vencedores das disputas avançam para as Finais e os perdedores vão para a disputa pela medalha de bronze. O vencedor das finais recebe a medalha de ouro, enquanto o perdedor recebe uma medalha de prata. O vencedor da disputa pelo bronze leva a medalha de bronze, enquanto a Equipe perdedora não recebe medalha.

O vencedor e o segundo colocado de cada grupo são determinados pelo maior número de combates/vitórias conquistados. Se o número de vitórias for igual, o empate será resolvido de acordo com o Artigo 5.

Na competição individual, aqueles que perderam para os finalistas nas quartas de final e nas semifinais competirão pelas medalhas de bronze (uma para o grupo 1-4 e outra para o grupo 5-8). Na competição por equipes, as equipes que perderam para os finalistas competirão pela única medalha de bronze.

No rodízio, é possível que um Competidor ou Equipe seja desqualificado de uma apresentação e ainda continue na competição, completando apresentações pendentes da parte de rodízio da competição. Nesse caso, o oponente vence essa disputa, e os resultados dos outros encontros ou disputas permanecem.

Se um Competidor individual já qualificado for desqualificado por conduta imprópria ao final da rodada de rodízio (SHIKKAKU):

- a) O oponente das quartas de final avançará para a semifinal por “bye” (ou “vitória por ausência”).
- b) Os demais competidores competirão nas outras quartas de final.

Se uma equipe já qualificada for desqualificada por má conduta no final da rodada de rodízio (SHIKKAKU):

- a) O oponente da semifinal avançará para a final por “bye” (ou “vitória por ausência”).
- b) As outras duas equipes competirão na outra semifinal, onde o vencedor avançará para a final e o perdedor receberá a medalha de bronze.

A tabela a seguir mostra a alocação em grupos para 32 a 3 Competidores e a determinação da qualificação a partir do rodízio para a próxima rodada:

Número de Competidores/Grupos	Competidores por grupo								Notas
8 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 24-32 Competidores
Chave ▶	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	Os primeiros de cada Grupo se classificam.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 18-23 Competidores
Chave ▶	6	3		2	5	4		1	
23	4	4		4	4	4		3	Classificam-se os primeiros de cada Grupo e os dois melhores segundos colocados.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 17 Competidores
Chave ▶		3		2	5	4		1	
17		3		3	4	4		3	Classificam-se os primeiros de cada grupo e os três melhores segundos colocados.
4 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 12-16 Competidores
Chave ▶		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	O primeiro e o segundo colocado de cada grupo.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	
Chave ▶		3		2				1	
11		4		4				3	Classificam-se o primeiro e o segundo colocado de cada grupo, bem como os dois melhores terceiros colocados.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
2 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 6-8 Competidores
Chave ▶				2				1	
8				4				4	O primeiro e segundo colocado de cada Grupo, disputarão diretamente as semifinais.
7				4				3	
6				3				3	
1 Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 3-5 Competidores
Chave ▶								1	
5								5	Final entre primeiro e segundo lugar do Grupo, e apenas uma disputa pela medalha de bronze.
4								4	
3								3	

Se ambos os Competidores ou equipes forem desqualificados por erro técnico durante uma disputa de medalha, ambos realizarão um Kata adicional para determinar o resultado. Se isso se aplicar a equipes, nenhum Bunkai será necessário.

Competição de rodízio de duas chaves

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

Competição de Kata para menores de 14 anos

Não há desvios específicos das regras padrão, mas uma limitação à lista de Katas menos avançados pode ser utilizada.

Técnicos

Nos Campeonatos Mundiais, os treinadores de Kata precisam fazer parte de uma delegação da Federação Nacional e possuir o nível de certificação de treinador necessário ao atuarem durante a disputa de um Competidor.

ARTIGO 4: PAINEL DE JUÍZES

Para todas as competições oficiais da WKF, o painel de sete juízes para cada rodada será designado por seleção aleatória utilizando um programa de computador.

Para cada Tatami, um juiz é designado como o Gerente de Tatame e assumirá a liderança na condução de qualquer comunicação necessária com o técnico de software e lidará com qualquer problema não previsto entre os juízes.

Alocação de Juízes e designação de painéis para as rodadas eliminatórias: O Secretário da Comissão de Arbitragem facilitará ao técnico de softwares responsável pelo sistema de sorteio eletrônico uma lista contendo os Juízes disponíveis por Tatame. Esta lista é elaborada pelo Secretário da Comissão de Arbitragem assim que o sorteio dos Competidores é concluído e ao final do briefing dos árbitros. Essa lista deve conter apenas Juízes presentes no briefing e deve estar de acordo com os critérios mencionados anteriormente. Em seguida, para o sorteio dos Juízes, o Técnico de Software inserirá a lista no sistema e sete Juízes de cada alocação de Tatame serão selecionados aleatoriamente como painel de julgamento.

Para as disputas de medalhas, os Gerentes de Tatami fornecerão ao Presidente da Comissão de Arbitragem e ao Secretário da Comissão de Arbitragem uma lista contendo os oficiais disponíveis de seu próprio Tatami após a última apresentação da rodada eliminatória ser concluída. Assim que a lista for aprovada pelo Presidente da Comissão de Arbitragem, ela será entregue ao Técnico de Software para ser inserida no sistema. O sistema, em seguida, alocará aleatoriamente o painel de julgamento, que conterá apenas os sete Juízes.

Além do Técnico de Software e do Anunciador de resultados - para as competições por equipes, o painel para as rodadas de medalhas também é assistido por um Cronometrista que monitora o tempo máximo de performance.

Conforme considerado conveniente, o Anunciador e o Técnico de Software operando o sistema eletrônico de julgamento podem ser a mesma pessoa.

Além disso, os organizadores devem fornecer, auxiliares para cada área de competição familiarizados com a lista de Kata da WKF para coletar e registrar o Kata escolhido pelos Competidores antes de cada rodada e trazer a listagem para o técnico de software. O Chefe de quadra é responsável por supervisionar a operação do (s) auxiliar (es).

ARTIGO 5: AVALIAÇÃO

Lista Oficial de Kata

Apenas Kata da lista oficial de Kata da WKF podem ser executados. A lista oficial de Kata está disponível no ANEXO 1.

Os nomes de alguns Kata são duplicados devido às variações comuns na grafia na romanização. Em vários casos, um Kata pode ser conhecido por um nome diferente de estilo (Ryu-ha) para estilo - e, em casos excepcionais, um nome idêntico pode, na verdade, ser um Kata diferente de estilo para estilo.

Número de Kata necessário

Em princípio, um Competidor ou Equipe deve executar um Kata diferente para cada rodada. No entanto, não são necessários mais do que cinco (5) Kata diferentes para completar uma competição. Se o número de participantes exigir uma sexta rodada para vencer, um Kata previamente executado pode ser repetido (apenas nesta sexta disputa) desde que nenhum Kata seja repetido duas vezes seguidas, uma rodada após a outra. O mesmo princípio deve ser aplicado se uma sétima rodada for necessária para vencer.

Em competições para menores de 14 anos de idade, não são necessários mais do que quatro (4) Kata, e a regra de repetição mencionada acima será aplicada a partir da quinta rodada, com repetições adicionais permitidas ao longo do mesmo princípio para rodadas subsequentes.

Cada Competidor/Equipe é livre para escolher qual Kata usar para cada rodada, desde que o Kata relevante seja anunciado para cada rodada e siga as regras mencionadas acima em relação à repetição. A possibilidade de repetir Kata é uma opção e não impede que qualquer Competidor ou Equipe execute um novo Kata para cada rodada, independentemente do número de rodadas necessárias para vencer.

Avaliação

A performance é avaliada desde o cumprimento inicial começando o Kata até o cumprimento que encerra o Kata, exceto para as disputas de medalhas por equipes, onde a performance, assim como a contagem de tempo, começa no cumprimento no início do Kata e termina quando os competidores se cumprimentam após completar o Bunkai.

Pequenas variações conforme ensinadas pelo estilo (Ryu-Ha) de Karate do Competidor serão permitidas.

Sistema de pontos

As performances recebem uma pontuação usando uma escala de 5.0 a 10.0 em incrementos de 0.1, onde 5.0 representa a pontuação mais baixa possível para um Kata que é aceito como realizado, e 10.0 representa uma performance perfeita. Uma desqualificação é indicada por uma pontuação de 0.0.

O sistema eliminará as pontuações mais altas e mais baixas.

Juíz 1	Juíz 2	Juíz 3	Juíz 4	Juíz 5	Juíz 6	Juíz 7	TOTAL
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

Bunkai são realizados para disputas de medalhas e devem ter a mesma importância que o próprio Kata.

Decisão

Os resultados de uma disputa ou encontro são baseados nos pontos atribuídos por cinco dos sete juizes, eliminando a pontuação mais alta e a mais baixa.

Se a pontuação for igual, o vencedor é aquele que tiver a pontuação mais alta, incluindo também a pontuação mais baixa obtida na performance entre os dois (resultados dados por 6 dos 7 juizes).

Se a pontuação for igual após também incluir a pontuação mais baixa, o vencedor é aquele que tiver a pontuação mais alta, incluindo tanto a pontuação mais baixa quanto a mais alta obtida na performance entre os dois (resultados dados por todos os 7 juizes).

Se a pontuação for igual após incluir todos os 7 juizes, o vencedor é aquele que receber mais votos como vencedor de todos os 7 juizes.

Para cada vitória na disputa/encontro na fase de rodízio, o Competidor/Equipe ganha 3 pontos de vitória e o perdedor zero pontos de vitória, sem empates permitidos.

Para fins de aplicação uniforme da escala usada na pontuação, aplica-se a seguinte diretriz:

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

Critérios para avaliação:

Performance de Kata	Performance Bunkai (Aplicável a performances de equipe para medalhas)
<ol style="list-style-type: none">1. Posturas;2. Técnicas;3. Movimentos de transição;4. Tempo e sincronização;5. Respiração correta;6. Foco (KIME);7. Conformidade: Consistência no desempenho do KIHON;8. Força;9. Velocidade;10. Equilíbrio.	<ol style="list-style-type: none">1. Posturas;2. Técnicas;3. Movimentos de transição;4. Tempo e distância (MA-AI);5. Controle;6. Foco (KIME);7. Conformidade (com o Kata): Usando os movimentos reais executados no Kata;8. Força;9. Velocidade;10. Equilíbrio.

Faltas

As seguintes faltas, se aparentes, devem ser consideradas:

1. Anunciar o Kata antes, em vez de depois, do cumprimento.
2. Perda leve de equilíbrio.
3. Execução de um movimento de maneira incorreta ou incompleta, como falha em executar totalmente um bloqueio ou soco fora do alvo.
4. Movimentos assíncronos, como entregar uma técnica antes que a transição do corpo seja concluída, ou no caso de Kata em Equipe; falha em realizar um movimento em uníssono.
5. O uso de sinais sonoros (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da Equipe) ou teatralidades, como bater os pés, bater no peito, nos braços ou no Karategi, ou exalação inadequada, deve ser considerado uma falta muito grave pelos Juízes em sua avaliação da performance do Kata - no mesmo nível que se penalizaria uma perda temporária de equilíbrio.
6. Faixa soltando a ponto de sair dos quadris durante a apresentação.
7. Desperdício de tempo, incluindo marcha prolongada, reverências excessivas ou pausa prolongada antes de iniciar a apresentação, incluindo o uso de mais de 35 segundos desde que o nome do Competidor/Equipe é anunciado no monitor até a primeira técnica do Kata.
8. Causar lesão por falta de técnica controlada durante o Bunkai.
9. Simulação de inconsciência por mais de 2 segundos como parte do Bunkai.

Desclassificação

Um Competidor ou uma Equipe de Competidores podem ser desclassificados por qualquer um dos seguintes motivos:

1. Não anunciar o Kata, anunciar o Kata errado - ou executar outro Kata que não tenha sido pré-anunciado à mesa oficial.
2. Deixar de fazer o cumprimento no início e no final da performance do Kata.
3. Não iniciar o Kata voltado para os Juízes.
4. Uma pausa distinta ou interrupção na performance.
5. Omitir ou adicionar movimentos - ou de outra forma alterar substancialmente a performance de sua forma original.
6. Ter que dar um passo corretivo para se recuperar de uma perda total de equilíbrio ou ter uma queda.
7. Faixa caindo durante a performance.
8. Exceder o limite total de tempo de 5 minutos de duração para Kata e Bunkai.
9. Executar uma técnica de queda tesoura na área do pescoço no Bunkai (Jodan Kani Basami).
10. Falhar em seguir as instruções do Juiz Chefe ou outra conduta imprópria (SHIKKAKU).

Celebração excessiva e manifestações políticas ou religiosas

Os Competidores são esperados para respeitar a cerimônia de saudações antes e depois da performance. Qualquer celebração excessiva, como cair de joelhos etc., ou expressões políticas ou religiosas, durante ou imediatamente após a performance, são proibidas e estarão sujeitas a uma multa igual à quantia determinada pelo Comitê Executivo para a taxa de protesto. O Chefe de quadra ou o Chefe de Arbitragem notificarão a mesa oficial.

Determinando o vencedor da disputa em competição individual ou em equipe usando o sistema

de eliminação

Para ambas disputas individuais e encontros de equipe usando o sistema de eliminação, o vencedor é o Competidor ou equipe que obtém a pontuação mais alta, conforme indicado em 5.5.

Determinando o vencedor de um grupo de rodízio e resolvendo empates em competições individuais

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

- 1) Maior número de pontos de vitória marcados em todas as disputas.
- 2) Vencedor da disputa entre os competidores empatados.
- 3) A maior soma de juízes que escolhem o competidor como vencedor em todas as disputas do grupo.
- 4) Competidor com o ranking mundial mais alto.
- 5) Realização de uma Kata adicional para os competidores ainda empatados.

Para cada caso de empate, retornar ao critério 2.

Determinando o vencedor de um grupo de rodízio e resolvendo empates, na competição por equipes

Para determinar o vencedor do grupo em uma fase de rodízio e resolver empates, os seguintes passos são tomados em ordem de precedência para determinar o vencedor:

- 1) Maior número de pontos de vitória obtidos em todas as disputas.
- 2) Vencedor da disputa entre as equipes empatadas.
- 3) A maior soma dos juízes escolhendo a equipe como vencedora em todas as disputas do grupo.
- 4) Realização de uma Kata extra para as equipes ainda empatadas.

Para cada caso de empate, retornar ao critério 2.

ARTIGO 6: OPERAÇÃO DE ENCONTROS

Antes de cada encontro, os Competidores ou Equipes devem enviar o Kata escolhido aos Auxiliares designados, que transmitirão a informação ao Técnico de Software do sistema eletrônico de julgamento.

Cabe exclusivamente ao Técnico, ou na ausência de um Treinador, ao Competidor ou Equipe, garantir que o Kata informado ao Auxiliar seja adequado para aquela rodada específica.

Caso haja alguma discrepância entre o número e o nome da Kata registrada para a performance, o número, conforme a lista oficial de Kata da WKF, prevalecerá.

Competidores individuais ou equipes que não se apresentarem quando chamados ou decidirem não continuar serão desclassificados (KIKEN) dessa categoria. A classificação por KIKEN significa que os Competidores estão desclassificados dessa categoria, embora não afete a participação em outra categoria.

O ponto de partida para a apresentação pode ser em qualquer lugar dentro do perímetro da área de competição.

Quando um cronômetro regressivo é fornecido no monitor, o Competidor ou Equipe tem permissão para 35 segundos a partir do momento em que o nome do Competidor ou Equipe é anunciado no monitor até a execução do primeiro movimento do Kata.

Após a reverência, o Competidor ou Equipe deve anunciar claramente o nome do Kata que será realizado e, em seguida, iniciar a performance.

Quando o Competidor ou a Equipe é chamado (assim que o nome do Competidor ou da equipe aparece na tela), o Competidor ou Equipe deve se dirigir prontamente ao ponto de partida para o Kata, encarando os Juízes sem marchar prolongadamente. Após a reverência, o nome do Kata será anunciado, e a performance começará sem mais demoras.

A disputa começa com um cumprimento aos juízes, seguida pelo cumprimento entre os Competidores. O Competidor/Equipe com a faixa vermelha (AKA) executa o Kata primeiro, seguido pelo Competidor/Equipe com a faixa azul (AO) após a conclusão do Kata do AKA. O Competidor/Equipe que não está se apresentando deve permanecer ao lado do perímetro da área de competição e evitar se mover ou falar para não perturbar a performance do (s) outro (s) Competidor (es).

Ao final da performance, que é definida como o cumprimento final no Kata, o (s) Competidor (es) deve (m) retornar ao final da área de competição para aguardar o anúncio do vencedor.

Quando um Competidor ou Equipe conclui o Kata, os juízes (incluindo o Juiz-Chefe) atribuem suas pontuações por meio de dispositivo eletrônico.

Assim que o anúncio do vencedor for feito, os Competidores ou Equipes, ao sinal de "OTAGAI NI REI", se curvarão um ao outro e, em "SHOMEN NI REI", se curvarão aos Juízes e deixarão o Tatami.

ARTIGO 7: PROTESTO OFICIAL

Disposições Gerais

Ninguém pode protestar sobre uma decisão aos membros do Painel de Arbitragem.

Se um procedimento de arbitragem parecer estar em desacordo com as regras, apenas o treinador do Competidor ou seu representante oficial pode fazer um protesto.

O protesto será feito na forma de um relatório por escrito, apresentado imediatamente após a disputa em que o protesto foi gerado. A única exceção é quando o protesto diz respeito a uma falha administrativa.

Qualquer protesto referente à aplicação das regras não necessariamente deve impedir a continuação da competição, e a intenção de protestar deve ser anunciada pelo Técnico ou representante da federação nacional imediatamente após o término da disputa.

O Técnico ou representante da federação nacional solicitará o formulário oficial de protesto [APÊNDICE 3] ao Chefe de quadra e deverá tê-lo preenchido, assinado e entregue ao Chefe de quadra com a taxa correspondente dentro de 5 minutos após anunciar a intenção de protestar.

A não entrega oportuna de um protesto por parte do Técnico ou representante da federação nacional pode levar à sua rejeição se esse atraso, na opinião do Júri de Apelação, não tiver uma justificativa razoável e prejudicar a progressão da competição.

O Chefe de quadra imediatamente adicionará os nomes dos oficiais e entregará o formulário de protesto preenchido a um representante do Júri de Apelação. O Júri de Apelação, sem demora, revisará as circunstâncias que levaram à decisão contestada. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles produzirão um relatório e serão autorizados a tomar as medidas necessárias. O protesto será revisado pelo Júri de Apelação e, como parte dessa revisão, o Júri estudará as evidências disponíveis em apoio ao protesto.

O protesto também pode ser decidido diretamente e anunciado ao Júri de Apelação pelo Presidente da Comissão de Arbitragem ou pelo Árbitro-Chefe do evento, caso em que não será aplicável o pagamento de taxa de protesto.

Em caso de mau funcionamento administrativo durante uma disputa em andamento, o Técnico pode notificar diretamente o Chefe de quadra. Por sua vez, o Chefe de quadra notificará o Árbitro Chefe.

O protesto deve fornecer o nome e o país dos Competidores, os Árbitros atuantes e os detalhes precisos do que está sendo contestado. Reclamações gerais sobre padrões globais não serão aceitas como protesto legítimo. O ônus de comprovar a validade do protesto cabe ao reclamante. O protesto deve ser entregue a um representante do Júri de Apelação pelo Chefe de quadra. No devido tempo, o Júri revisará as circunstâncias que levaram à decisão contestada.

O protestante deve depositar uma Taxa de Protesto conforme acordado pelo Comitê Executivo da WKF, e isso, juntamente com o protesto, deve ser entregue ao Chefe de quadra, que o encaminhará a um representante do Júri de Apelação.

Qualquer protesto deve ser anunciado pelo Técnico ou representante da Federação Nacional imediatamente após o término da disputa.

A decisão do Júri de Apelação é final e só pode ser revogada por uma decisão do Comitê Executivo mediante solicitação do Presidente da WKF.

O Júri de Apelação não pode impor sanções ou penalidades. Sua função é julgar o mérito do protesto para iniciar as ações necessárias do CA (Comissão de Arbitragem) e CO (Comitê Organizador) para corrigir qualquer procedimento de arbitragem que contrarie as regras.

Se o protesto envolver Competidores em uma categoria em andamento, a próxima rodada que poderia envolver o atleta deve ser adiada até que o recurso seja decidido.

Composição do Júri de Apelações

O Júri de Apelação é composto por três representantes sênior de árbitros nomeados pela Comissão de Arbitragem (CA) ou pelo Árbitro Chefe. Nenhum dos dois membros pode ser nomeado pela mesma Federação Nacional. Eles serão numerados de 1 a 3.

A Comissão de Arbitragem também designará três membros adicionais com numeração específica de 4 a 6, que automaticamente substituirão qualquer um dos membros originais do Júri de Apelação em situações de conflito de interesse. Ou seja, quando o membro do júri é da mesma nacionalidade ou tem um relacionamento familiar por sangue ou como parente de um dos envolvidos no incidente contestado, incluindo todos os membros do painel de arbitragem envolvidos no incidente contestado.

Processo de Avaliação de Apelações

Cabe ao Chefe de quadra que recebe a contestação reunir o Júri de Apelação e depositar a quantia referente à contestação junto à WKF para qualquer protesto recusado. O Júri de Apelação fará imediatamente as investigações e pesquisas que considerarem necessárias para validar o mérito do protesto.

Cada um dos três membros é obrigado a dar seu veredicto quanto à validade do protesto. Abstenções não são aceitáveis.

Protestos recusados e aceitos

Se um protesto for considerado inválido, a Comissão de Apelação designará um de seus membros para notificar verbalmente ao protestante que o protesto foi recusado, marcar o documento original com a palavra "RECUSADO", fazê-lo assinar por cada um dos membros da Comissão de Apelação e informar ao protestante sobre a decisão.

Se o protesto for aceito, a Comissão de Apelação designará um de seus membros que notificará verbalmente ao protestante que o protesto foi aceito, marcará o documento original com a palavra "ACEITO" e fará com que seja assinado por cada um dos membros da Comissão de Apelação, antes de depositar o protesto com o Chefe de Arbitragem e devolver a taxa de protesto ao protestante.

Após um protesto ser aceito, a Comissão de Apelação entrará em contato com a Comissão Organizadora (OC) e o Chefe de Arbitragem para tomar as medidas que possam ser praticamente executadas para remediar a situação, incluindo as possibilidades de:

- Reverter julgamentos anteriores que contrariam as regras;
- Anular os resultados das rodadas afetadas a partir do ponto anterior ao incidente;
- Refazer as disputas que foram afetadas pelo incidente;
- Emitir uma recomendação à Comissão de Arbitragem para qualquer juiz envolvido que seja avaliado para sanção.

A responsabilidade cabe ao Júri de Apelações em exercer moderação e julgamento criterioso ao tomar medidas que possam perturbar significativamente o programa do evento. Reverter o processo das eliminações é a última opção para garantir um resultado justo.

Relatório de Incidentes

Após lidar com o incidente da maneira prescrita acima, o Júri de Apelações se reunirá novamente e elaborará um relatório simples do incidente de protesto, descrevendo suas descobertas e indicando o (s) motivo (s) para aceitar ou rejeitar o protesto.

O relatório deve ser assinado por todos os três membros do Júri de Apelações e enviado ao Chefe de Arbitragem e à Comissão Organizadora.

ARTIGO 8: ELIGIBILIDADE PARA COMPETIR

Idade

A alocação da categoria de idade é determinada pela idade do Competidor no primeiro dia de competição do evento.

As categorias sênior para Kumite e Kata referem-se a diferentes grupos etários. Nas categorias sênior de Kumite, os atletas devem ter 18 anos, enquanto nas categorias sênior de Kata, os atletas devem ter pelo menos 16 anos.

Os participantes nas categorias Sub-21 devem ter 18, 19 ou 20 anos, nas categorias Júnior devem ter 16 ou 17 anos, nas categorias Cadete devem ter 14 ou 15 anos, e nas categorias Sub-14 devem ter 12 ou 13 anos.

Cota da Federação Nacional por Evento

Cada Federação Nacional nos Campeonatos Mundiais Cadete, Júnior e Sub-21, Campeonatos Individuais Mundiais Sênior – “Fase Final” e Campeonatos Mundiais Sênior por Equipes está limitada a 1 Competidor por categoria.

Limitações específicas podem ser aplicadas na “Fase de Qualificação” dos Campeonatos Mundiais Individuais Sênior. Se uma Federação Nacional já tiver um atleta qualificado em uma categoria da “Fase Final” dos Campeonatos Mundiais Individuais Sênior, ela não poderá inscrever outro atleta para a mesma categoria na “Fase de Qualificação” dos Campeonatos Mundiais Individuais.

Os eventos Karate 1 são competições abertas em que todos os membros da WKF têm permissão para participar sem a restrição de 1 Competidor por Federação Nacional. No entanto, os participantes devem ser membros de uma Federação Nacional reconhecida pela WKF.

Eventos multe esportivos, como os Jogos de Praia ANOC, Jogos Mundiais, Olimpíadas, podem aplicar outros critérios, a serem definidos em seus respectivos Sistemas de Qualificação.

Nacionalidade

Com as seguintes exceções, apenas cidadãos de um país podem participar dos Campeonatos Mundiais e eventos oficiais da WKF representando seu país.

Como regra geral, um Competidor que representou um país em um evento oficial da WKF ou Campeonato Mundial não pode representar outro país em um evento oficial da WKF ou em um Campeonato Mundial.

No entanto, se um Competidor que tenha participado de um desses eventos obtiver, por casamento, a nacionalidade do cônjuge, ele ou ela pode representar o país do cônjuge.

Um Competidor que possui dupla nacionalidade (ou seja, uma de acordo com a lei de um país e outra de acordo com a lei de outro país) só pode representar um dos países, conforme escolha do Competidor em questão. Após representar ambos os países, a aprovação do Comitê Executivo da WKF será necessária para uma nova mudança, mediante uma demanda escrita fundamentada pela federação nacional relevante ao Presidente da WKF.

Um Competidor pode representar o país de seu nascimento e do qual é nacional, a menos que opte por assumir a nacionalidade de seu pai ou mãe.

Um competidor naturalizado (ou aquele que mudou sua nacionalidade por naturalização) não pode participar do Campeonato Mundial representando seu novo país até três anos após sua naturalização. O período após a naturalização pode ser reduzido ou até mesmo cancelado com o acordo das duas Federações Nacionais envolvidas e a aprovação final do Comitê Executivo da WKF.

Se um estado, província ou departamento ultramarino associado, um país ou ex-colônia adquire independência, ou um país incorporado em outro país devido a uma mudança de fronteira, ou se uma nova Federação Nacional é reconhecida pela WKF, um competidor pode continuar a representar o país ao qual ele ou ela pertence ou pertencia. No entanto, ele pode optar por representar seu novo país ou sua nova Federação Nacional no Campeonato Mundial.

Em casos em que a WKF reconheceu mais de 1 (uma) Federação Nacional para a qual os membros possuem o mesmo passaporte nacional (ou seja, para um país e suas colônias com órgãos governamentais nacionais de esportes separados), o Competidor só pode competir pela Federação Nacional de residência, desde que ainda não tenha competido pela (s) outra (s) Federação (ões) Nacional (is) em eventos oficiais da WKF.

Para obter a transferência para outra Federação Nacional (NF) cujos nacionais possuam o mesmo passaporte, será suficiente o acordo entre as 2 (duas) Federações Nacionais envolvidas para confirmar qualquer alteração ao status de um competidor à WKF. Em caso de desacordo entre as Federações Nacionais, qualquer alteração terá que ser aprovada pelo Comitê Executivo da WKF. Nesse caso, o Competidor, por meio da NF envolvida, terá que comprovar à satisfação da WKF a residência no território governado pela outra NF ou, na falta disso, o relacionamento com a outra NF que justifica a mudança.

Uma vez que o Competidor representou todas as Federações Nacionais (NFs) envolvidas, a aprovação do Comitê Executivo da WKF será necessária para qualquer mudança adicional.

ARTIGO 9: ADAPTAÇÃO LOCAL DO REGULAMENTO

Adaptações locais do regulamento de Kata são permitidas para competições nacionais, desde que essas adaptações não concedam vantagens ou desvantagens para estilos específicos de Karate.

ARTIGO 10: QUESTÕES NÃO COBERTAS ESPECIFICAMENTE PELO REGULAMENTO

De tempos em tempos, podem ocorrer situações em que as regras não fornecem instruções específicas para resolver um problema. Nessas instâncias, o Chefe de Arbitragem da competição tem a autoridade para resolver o problema aplicando soluções análogas a casos semelhantes encontrados nas regras ou com base em seu melhor julgamento. Antes de tomar uma decisão, o Chefe de Arbitragem pode consultar o Representante da WKF designado para o torneio ou encaminhar a questão ao Comissário de Esportes para consulta antes de tomar uma decisão.

APÊNDICE 1: LISTA OFICIAL DE KATA

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

Ao falar o Kata a ser executado, utilize o número designado. Se houver inconsistência entre o número e o nome do Kata, o número será considerado o Kata relatado a ser executado.

APÊNDICE 2: CATEGORIAS DA COMPETIÇÃO DE KATA

Equipe Kata Sênior Masculino (16 + anos)

Equipe Kata Sênior Feminino (16 + anos)

Equipe Kata Masculino Cadete e Júnior (14 - <17 anos)

Equipe Kata Feminino Cadete e Júnior (14- <17 anos)

Kata Individual Masculino Sênior (16 + anos)

Kata Individual Feminino Sênior (16 + anos)

Kata Individual Sub-21 (18 - <21) masculino

Kata Individual Sub-21 (18 - <21) feminino

Kata Individual Masculino Júnior (16 - <18 anos)

Kata Individual Feminino Júnior (16 - <18 anos)

Kata Individual Masculino Cadete (14 - <16 anos)

Kata Individual Feminino Cadete (14 - <16 anos)

Kata Juvenil Masculino Sub-14 (12- <14 anos)

Kata Juvenil Feminino Sub-14 (12- <14 anos)

FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO WKF



KATA

O protesto deve ser pago antecipadamente.

DATA	COMPETIÇÃO	LOCAL
..... / /		

NOME DO COMPETIDOR	PAÍS

DESCRIÇÃO DO PROTESTO

Continua do outro lado desta página

NOME	Válido como recibo pela WKF
ASSINATURA	

APENAS PARA USO OFICIAL

TATAMI N°	SUPERVISOR DE TATAMI:						
PANEL	Juiz 1	Juiz 2	Juiz 3	Juiz 4	Juiz 5	Juiz 6	Juiz 7
NOME							
PAÍS							

APÊNDICE 4: TABELA RESUMO DE CRITÉRIOS DE VITÓRIA E RESOLUÇÃO DE EMPATES

KATA			
Individual		Times	
Rodízio	Eliminação	Rodízio	Eliminação
Critérios para vencer um Encontro ou Disputa			
1. Maior pontuação 5 juízes *)	1. Maior pontuação 5 juízes *)	1. Maior pontuação 5 juízes *)	1. Maior pontuação 5 juízes *)
2. Maior pontuação 6 juízes **)	2. Maior pontuação 6 juízes **)	2. Maior pontuação 6 juízes **)	2. Maior pontuação 6 juízes **)
3. Maior pontuação 7 juízes ***)	3. Maior pontuação 7 juízes ***)	3. Maior pontuação 7 juízes ***)	3. Maior pontuação 7 juízes ***)
4. Maioria dos juízes para a disputa ****)	4. Maioria dos juízes para a disputa ****)	4. Maioria dos juízes para o encontro ****)	4. Maioria dos juízes para a disputa ****)
Critérios para vencer um grupo de rodízio e resolver empates			
1. Maior número total de vitórias		1. Maior número total de vitórias	
2. Vencedor da disputa entre os dois		2. Vencedor da disputa entre os dois	
3. Maioria dos juízes, todas as disputas****)		3. Maioria dos juízes, todas as disputas****)	
4. Maior classificação no ranking mundial		4. Encontro extra - novo Kata	
5. Disputa extra - novo Kata		Para cada par comparado, os critérios devem ser considerados a partir do início da lista.	
Para cada par comparado, os critérios devem ser considerados a partir do início da lista.			
"Todas" significa para todas as disputas no grupo, tanto para indivíduos quanto para equipes		*) Eliminando a pontuação mais alta e mais baixa dos 7 juízes **) Incluindo pontos do juiz com a pontuação mais baixa ***) Incluindo todos os juízes que deram tanto a pontuação mais baixa quanto a mais alta ****) Significa todos os juízes que escolheram o competidor ou equipe como vencedor.	
Todos os critérios de vitória estão listados numericamente em ordem de precedência de cima para baixo			