



WKF



WORLD KARATE FEDERATION

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

Válido a partir de 01/01/2026

CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	3
ARTIGO 1 : ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE	3
ARTIGO 2 : VESTUÁRIO E EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO	5
ARTIGO 3 : ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE	10
ARTIGO 4 : O PAINEL DE ARBITRAGEM	17
ARTIGO 5 : DURAÇÃO DA DISPUTA	19
ARTIGO 6 : KIKEN – FALHA EM SE APRESENTAR AO TATAMI	19
ARTIGO 7 : INÍCIO, SUSPENSÃO E FIM DE ENCONTROS	20
ARTIGO 8 : PONTUAÇÃO	22
ARTIGO 9 : COMPORTAMENTO PROIBIDO	24
ARTIGO 10 : AVISOS E PENALIDADES	26
ARTIGO 11 : LESÕES E ACIDENTES NA COMPETIÇÃO	30
ARTIGO 12 : CRITÉRIOS PARA DECISÃO	31
ARTIGO 13 : PROTESTO OFICIAL	35
ARTIGO 14 : SOLICITAÇÃO DE REVISÃO DE VÍDEO	38
ARTIGO 15 : PODERES E DEVERES DOS OFICIAIS	40
ARTIGO 16 : ELEGIBILIDADE PARA COMPETIR	44
ARTIGO 17 : ADAPTAÇÃO DESTAS REGRAS PARA EVENTOS FORA DO PROGRAMA OFICIAL DE EVENTOS WKF	46
ARTIGO 18 : QUESTÕES NÃO ABRANGIDAS ESPECIFICAMENTE PELO REGULAMENTO	47
APÊNDICE 1: A TERMINOLOGIA	48
APÊNDICE 2 : GESTOS E SINAIS DE BANDEIRA	50
APÊNDICE 3 : CATEGORIAS E DIVISÕES POR IDADE E PESO	55
APÊNDICE 4 : FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO	56
APÊNDICE 5 : SISTEMA DE DOIS JUÍZES	57
APÊNDICE 6 : TABELA RESUMO DOS CRITÉRIOS DE VITÓRIA E RESOLUÇÃO DE EMPATE	59

INTRODUÇÃO

O propósito do Regulamento de Kumite é fornecer normas padronizadas para todos os níveis de Campeonatos promovidos ou reconhecidos pela Federação Mundial de Karate (WKF), Federações Continentais da WKF e Federações Nacionais Membros da WKF. As Regras de Competição destinam-se a garantir que todos os assuntos relacionados às competições sejam conduzidos de maneira segura, justa e ordenada.

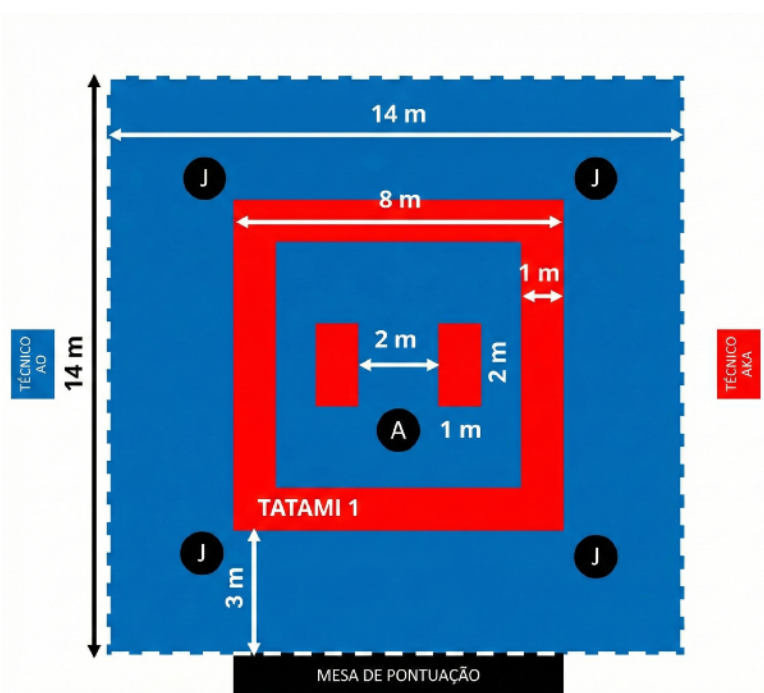
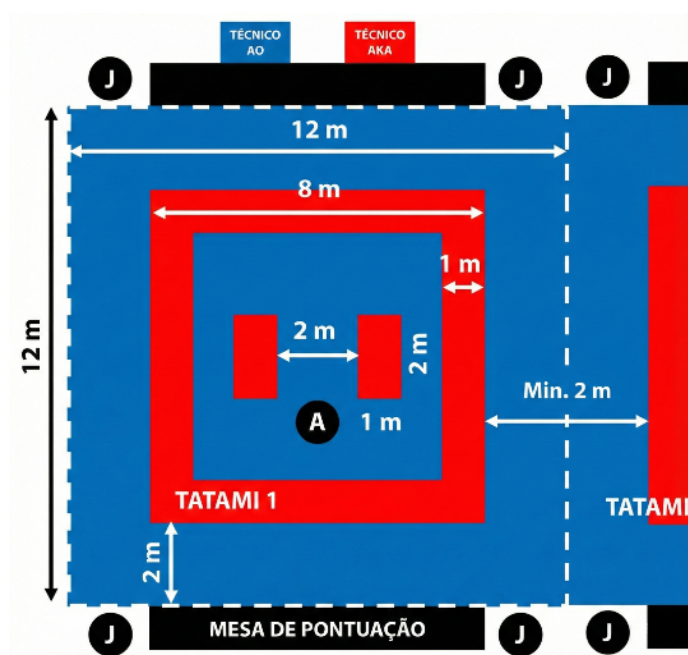
ARTIGO 1 : ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. A área de competição será um quadrado de Tatami homologado pela WKF, com lados de oito metros (medidos pela extremidade externa), com os Tatami da área externa de um metro em outra cor, marcando o limite. Haverá uma área de segurança de 2 metros circundando a área de competição.
2. Haverá um mínimo de 2 metros entre as áreas de competição.
3. Não deve haver anúncios, placas, paredes, pilares, etc., a menos de um metro do perímetro externo da área de segurança.
4. Onde monitores ou telas forem colocados entre as áreas de competição, estes devem ser posicionados longe o suficiente das áreas de competição para permitir uma área de segurança de 2 metros entre as áreas de todos os lados. (Os monitores devem ser colocados a um mínimo de 2 metros da parte externa da área de alerta de cor diferente).
5. Dois tatami são invertidos com o lado vermelho (ou de outra cor) voltado para cima, a um metro de distância do centro, para formar um limite entre os Atletas. Ao iniciar ou retomar o combate, os Atletas estarão de pé, de frente um para o outro, no centro dos tatami.
6. O Árbitro (**SHUSHIN**) ficará posicionado centralizado entre os dois tatami, de frente para os Atletas, a uma distância de dois metros do limite da área de competição. Cada Juiz (**FUKUSHIN**) sentará na área designada. Se sentados no TATAMI, eles serão posicionados aproximadamente 1,5 metro fora dos cantos, na área de segurança.
7. O Árbitro pode se mover por todo o Tatami, incluindo a área de segurança onde os Juízes estão sentados. Cada Juiz estará equipado com uma bandeira vermelha e uma azul ou um dispositivo de sinalização eletrônica.
8. O Supervisor de Encontro (KANSA) sentar-se-á na mesa oficial equipado com um apito.
9. O Supervisor de Pontuação sentará na mesa oficial de pontuação ao lado do cronometrista/ anotador e, onde houver uso de vídeo, o mesmo ocorrerá com o Juiz de Revisão de Vídeo.
10. Os Técnicos sentar-se-ão fora da área de segurança, em seus respectivos lados do TATAMI, em direção à mesa oficial. Nos casos em que a configuração do Tatami torne impraticável colocar os Técnicos de frente para a mesa oficial, eles podem, em vez disso, ser posicionados em cada lado da mesa oficial. Se, em tais casos, for utilizada a revisão de vídeo, supervisores de técnicos devem ser escalados.

Configuração da Competição: Sistema de Bandeiras

Rodadas Iniciais

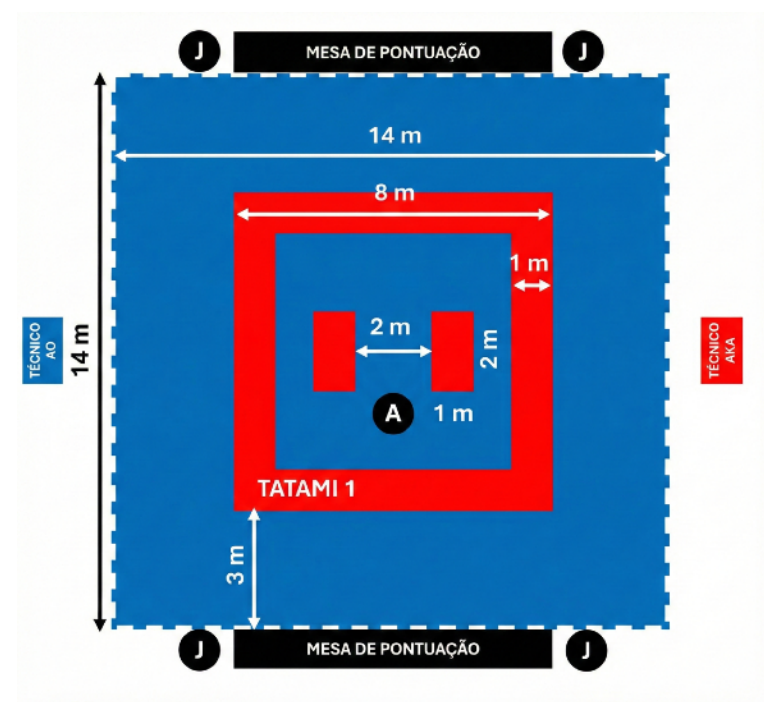
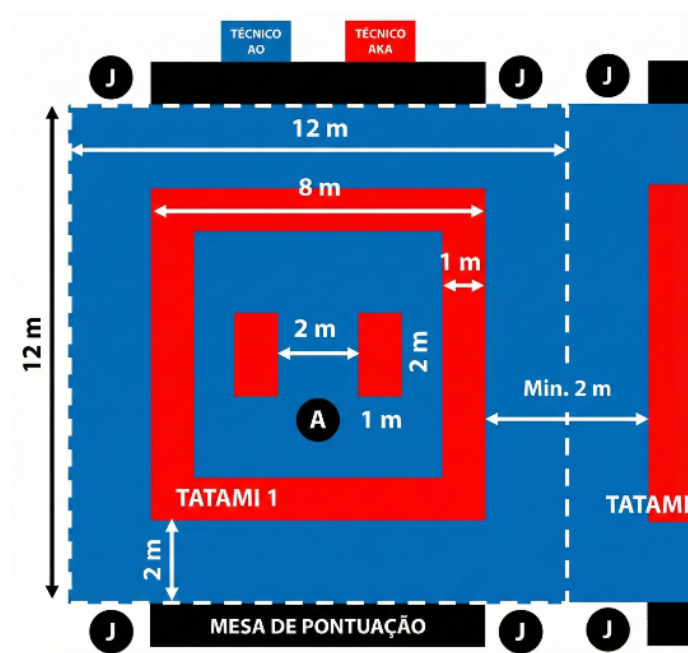
Disputas de Medalhas



Configuração da Competição: Sistema de Joysticks

Rodadas Iniciais

Disputas de Medalhas



ARTIGO 2 : VESTUÁRIO E EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

1. Árbitros e Juízes

1.1. O uniforme oficial será o seguinte:

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

1.2. As seguintes adições ao traje são permitidas:

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

É estritamente proibido aos oficiais o uso de telefones, *smartwatches* ou o uso de dispositivos eletrônicos pessoais dentro dos limites da área de competição. Óculos de sol tampouco são permitidos.

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

1.4. Para eventos multiesportivos onde um uniforme comum seja fornecido para os Árbitros pelo Comitê Organizador Local (com a identidade visual do evento específico), o uniforme oficial dos Árbitros poderá ser substituído por esse uniforme comum, desde que solicitado por escrito à WKF pelo organizador do evento e formalmente aprovado pela WKF.

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

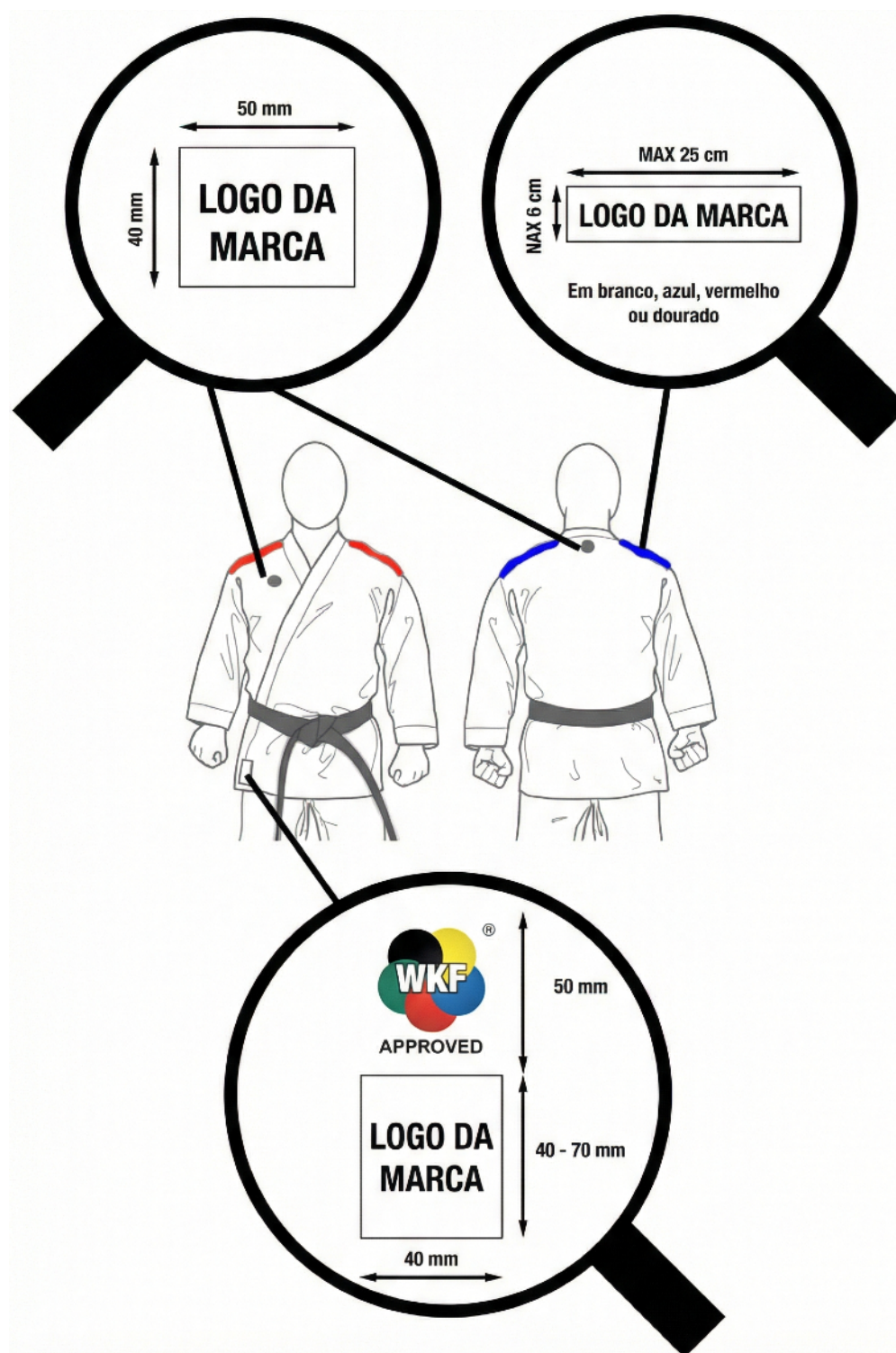
1.6. A Comissão de Arbitragem ou o Árbitro Chefe podem recusar a participação de qualquer oficial que não cumpra este regulamento.

2. Atletas

2.1. Os Atletas devem usar um Karategi branco homologado pela WKF, sem debruns ou bordados pessoais, exceto os permitidos explicitamente pelo Comitê Executivo da WKF e especificados no boletim da competição:

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

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



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



-  ESPAÇO PUBLICITÁRIO DA WKF DE 20 X 10 CM
-  ESPAÇO PUBLICITÁRIO DA F.N. DE 15 X 10 CM
-  ESPAÇO PUBLICITÁRIO DO ATLETA DE 5 X 10 CM
-  NÚMERO DAS COSTAS DE 30 X 30 CM
MOSTRAR CÓDIGO DE TRÊS LETRAS DO PAÍS
-  EMBLEMA DA FEDERAÇÃO NACIONAL DE 12 X 8 CM
-  ESPAÇOS PARA A MARCA DO FABRICANTE DE 5 X 4 CM

- e) Atletas ou Equipes devem usar uma faixa vermelha (AKA) ou azul (AO) aprovada pela WKF, conforme determinado pelo sorteio, sem quaisquer bordados pessoais, publicidade ou marcações além da etiqueta habitual do fabricante. Faixas de graduação não podem ser usadas durante a disputa.
- f) As faixas vermelhas e azuis devem ter aproximadamente cinco centímetros de largura e comprimento suficiente para permitir que fiquem quinze centímetros livres de cada lado do nó, mas não devem ultrapassar três quartos da altura da coxa.
- g) A jaqueta, quando ajustada à cintura com a faixa, deve ter um comprimento mínimo que cubra os quadris, mas não deve ultrapassar três quartos da altura da coxa.
- h) Atletas femininas podem usar uma camiseta branca lisa por baixo da jaqueta de Karate.

- i) Jaquetas sem tiras de amarração não podem ser utilizadas. As tiras da jaqueta que a mantêm no lugar devem estar devidamente amarradas no início da disputa. Se elas forem arrancadas durante a luta, o Atleta não será obrigado a trocar a jaqueta.
 - j) O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ultrapassar a dobra do pulso e não deve ser inferior à metade do antebraço.
 - k) As mangas da jaqueta não podem ser dobradas.
 - l) As calças devem ser compridas o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela e não devem ultrapassar o tornozelo. As pernas das calças não podem ser dobradas.
 - m) O Karategi não deve ser alterado ou manipulado para mudar sua forma.
- 2.2. O Comitê Executivo da WKF pode autorizar a exibição de etiquetas especiais ou marcas registradas (logotipos de marcas) de patrocinadores aprovados.
- 2.3. Os Atletas devem manter seus cabelos limpos e cortados em um comprimento que não obstrua a condução tranquila da disputa. *Hachimaki* (faixa de cabeça) não será permitido.
- 2.4. Presilhas de cabelo são proibidas, assim como grampos metálicos, fitas, miçangas e outras decorações. São permitidos um ou dois elásticos discretos em um único rabo de cavalo.
- 2.5. Atletas podem, de acordo com sua escolha individual, usar adereços religiosos de cabeça aprovados pela WKF: um lenço de cabeça de tecido preto liso cobrindo o cabelo, mas não a área do pescoço ou da garganta.
- 2.6. Os Atletas devem ter as unhas das mãos curtas e não devem usar objetos metálicos ou de outra natureza que possam ferir seus oponentes. O uso de aparelhos ortodônticos metálicos deve ser aprovado pelo Árbitro e pelo Médico do Torneio. O Atleta aceita total responsabilidade por qualquer lesão.
- 2.7. O seguinte equipamento de proteção é obrigatório:
- a) Luvas homologadas pela WKF, um Atleta vestindo vermelho e o outro azul;
 - b) Protetor bucal;
 - c) Protetor de corpo homologado pela WKF para homens. Mulheres devem usar protetor de tórax e de corpo ou o protetor integrado de tórax/corpo;
 - d) Caneleiras homologadas pela WKF, um Atleta vestindo vermelho e o outro azul;
 - e) Protetores de pé homologados pela WKF, um Atleta vestindo vermelho e o outro azul;
 - f) Protetor genital (coquilha) para atletas do sexo masculino;
 - g) Para Atletas menores de 14 anos, o uso de capacete e protetor de corpo externo homologados pela WKF é obrigatório;
 - h) Para Atletas do sexo feminino menores de 14 anos, o uso de protetor de tórax homologado pela WKF também é obrigatório.

- 2.8. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas ficam por conta e risco do Atleta.
- 2.10. É dever do Supervisor de Encontro (KANSA) garantir, antes de cada encontro ou disputa, que os Atletas estejam usando o equipamento aprovado. Todo equipamento de proteção deve ser homologado pela WKF.
- 2.11. No caso das Federações Continentais, estas limitar-se-ão aos fornecedores e marcas já homologados pela WKF. As Federações Nacionais também devem aceitar todos os equipamentos homologados pela WKF para todas as competições locais, regionais ou nacionais.
- 2.12. O uso de bandagens, amortecedores ou suportes médicos devido a lesões deve ser aprovado pelo Árbitro e realizado, ou aprovado, pelo Médico do Torneio.
- 2.13. Em caso de deformidades ou amputações que não permitam o ajuste firme e seguro dos equipamentos de proteção, ou que possam representar um risco para o atleta ou seus oponentes, o Kumite competitivo não será permitido. Em caso de dúvida, os Árbitros devem solicitar a decisão do médico.
- 2.14. Atletas que se apresentarem na área de competição com equipamentos não autorizados ou Karategi irregular terão dois minutos para corrigir a vestimenta; o Técnico, com base no relatório do Árbitro Chefe, poderá ter sua licença de técnico suspensa por um período de até 6 meses a partir do dia seguinte ao torneio aplicável, a menos que o equipamento e a vestimenta tenham sido verificados previamente por um Controlador da WKF.

3. Técnicos

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

ARTIGO 3 : ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE

1. Definições

- 1.1. Uma **"disputa"** (*bout*) refere-se a uma disputa individual entre dois Atletas.
- 1.2. Um **"encontro"** (*match*) é o total de todas as disputas entre os membros de duas Equipes.
- 1.3. O termo **"grupo"** é aqui utilizado para os Atletas que participam em um dos oito ou mais grupos na fase de sistema de todos contra todos (Rodízio ou *Round-robin*) para competição individual ou o grupo de cinco Equipes que participam na competição de Equipes por sistema de todos contra todos.
- 1.4. O termo **"chave"** (*pool*) é utilizado para cada uma das duas metades do número total de Atletas em uma categoria, formando os dois caminhos de progressão rumo à disputa pelas medalhas.
- 1.5. Um **"vice-campeão"** (*runner-up*) refere-se àquele Atleta que ocupa o segundo lugar em um grupo de rodízio (*Round-robin*).

2. Procedimento de Pesagem

- 2.1. **Pesagem de ensaio:** Os Atletas poderão verificar seu peso nas balanças oficiais de pesagem (que serão utilizadas para a pesagem oficial) a partir de uma hora antes do início da pesagem oficial. Não há limite para o número de vezes que cada Atleta pode verificar seu peso durante o período da pesagem não oficial.
- 2.2. **Pesagem Oficial:**
 - a) **Local:** O controle de peso ocorrerá sempre em apenas um local. As possibilidades para sediar este controle são o local da competição, o hotel oficial ou a vila (a ser anunciado para cada evento). Os organizadores devem fornecer salas separadas para homens e mulheres.
 - b) **Balanças:** Se a balança oficial mostrar um peso superior ao da balança fornecida para a pesagem de teste, o Atleta pode solicitar ser pesado novamente, aplicando o peso mostrado na balança de teste como o resultado oficial da pesagem. A Federação Nacional anfitriã deve fornecer balanças eletrônicas calibradas suficientes (pelo menos 4 unidades) mostrando apenas uma casa decimal, ex: 51,9 kg, 104,6 kg. A balança deve ser colocada em um piso sólido que não seja atapetado.
 - c) **Horário:** A pesagem deve ocorrer, no máximo, no dia anterior à competição da categoria, a menos que especificado de outra forma para uma competição específica. O horário oficial de pesagem para eventos da WKF será devidamente anunciado no boletim. Para quaisquer outros eventos, esta informação será distribuída antecipadamente através dos canais de comunicação do Comitê Organizador. É responsabilidade do Atleta estar ciente desta informação. Um Atleta que não comparecer ao período de pesagem ou não atingir o peso dentro dos limites prescritos para a categoria na qual está registrado será desclassificado (KIKEN).

d) **Tolerância:** As tolerâncias admitidas são de **0,2 kg** para todas as categorias masculinas e **0,5 kg** para todas as categorias femininas. A mesma tolerância aplica-se tanto aos limites superiores quanto aos inferiores de uma categoria de peso.

e) **Procedimento:** É necessário um mínimo de dois oficiais da WKF na pesagem para cada gênero. Um para verificar o credenciamento/passaporte do Atleta e outro para registrar o peso exato na lista oficial de pesagem. Seis membros adicionais da equipe (oficiais/voluntários) fornecidos pela Federação Nacional anfitriã também devem estar disponíveis para controlar o fluxo de Atletas. Devem ser fornecidas doze cadeiras. Para proteger a privacidade dos Atletas, os oficiais, bem como os membros da equipe que supervisionam a pesagem, devem ser do mesmo gênero que os Atletas.

1. A pesagem oficial será feita categoria por categoria e Atleta por Atleta.
2. Todos os Técnicos e demais delegados de Equipe devem sair da sala de pesagem antes do início da pesagem oficial.
3. O Atleta tem permissão para subir na balança apenas uma vez durante o período oficial de pesagem.
4. Cada Atleta deverá levar para a pesagem seu cartão de credenciamento emitido para o evento e apresentá-lo ao oficial, que verificará a identidade do Atleta.
5. O oficial então convida o Atleta a subir na balança.
6. O Atleta deverá pesar vestindo apenas roupas íntimas (homens/meninos – cueca; mulheres/meninas – calcinha e sutiã). Quaisquer meias ou complementos adicionais devem ser removidos.
7. O oficial que supervisiona a pesagem anotará e registrará o peso do Atleta em quilogramas (precisão de uma casa decimal).
8. O Atleta desce da balança.

NOTA: Não é permitido fotografar ou filmar na área de pesagem. Isso inclui o uso de telefones celulares e todos os outros dispositivos.

3. Chaveamento

- 3.1. Para o Campeonato Mundial Individual da WKF - Fase 2, e Karate 1 - Premier League, os quatro Atletas de melhor ranking presentes na competição são selecionados para o chaveamento por meio de suas respectivas classificações no Ranking Mundial da WKF conforme o dia anterior à competição.
- 3.2. Para a competição da Copa do Mundo, o medalhista e o perdedor da disputa pela medalha de bronze da Copa do Mundo anterior serão cabeças de chave.

4. Formatos de Competição

- 4.1. A competição de Karate Kumite assume a forma de competição individual dividida por gênero, faixas etárias e categorias de peso, ou competição de Equipe por gênero sem categorias de peso ou equipes mistas (com ou sem categorias de peso), e pode ser organizada em diversos formatos:
 - a) Sistema de eliminação com repescagem para Indivíduos ou Equipes (utilizado a menos que especificado de outra forma para a competição).

- b) Sistema de Rodízio (*Round-robin*) em grupos seguido de Eliminação para indivíduos ou Equipes. (Utilizado para as competições individuais da Premier League e para os Campeonatos Mundiais de Kumite Sênior, tanto individuais quanto por Equipes).
- c) Sistema de Rodízio (*Round-robin*) em duas chaves (utilizado para jogos multiesportivos).
- 4.2. O sistema de eliminação com repescagem será aplicado, a menos que previamente determinado de outra forma para uma competição específica ou série de torneios.
- 4.3. Para competições individuais na Premier League, nos Campeonatos Mundiais Individuais Sênior e nos Campeonatos Mundiais por Equipes, aplica-se o Rodízio seguido de Eliminação.
- 4.4. Para jogos multiesportivos, como jogos continentais, Jogos Olímpicos ou outros eventos multiesportivos, o formato da competição será determinado para cada evento dependendo das modalidades incluídas e restrições de participação. O formato utilizado é normalmente um sistema de duas chaves, onde os vencedores das chaves avançam para a final.

5. Composição das Equipes de Kumite

TABELA DE COMPOSIÇÃO DE EQUIPES					
	Lutas na Rodada Inicial	Lutas nas Rodadas Seguintes	Membros Substitutos Obrigatórios	Membros Substitutos Opcionais	Total de Membros da Equipe
Equipes Masculinas - Rodízio	5	5	2	1	7 a 8
Equipes Masculinas - Eliminação	5	Mínimo 3	0	2	5 a 7
Equipes Femininas - Rodízio	3	3	1	1	4 a 5
Equipes Femininas - Eliminação	3	Mínimo 2	0	1	3
Equipes Mistas - Eliminação	4	Mínimo 3	0	2*	4 a 6
Equipes Mistas - Eliminação com Categorias de Peso	6	Mínimo 4	0		6

*) Um de cada gênero

- 5.1. Encontros de Kumite para Equipes masculinas consistem em 5 disputas. A Equipe deve apresentar 5 participantes para o encontro inicial. Para participar da competição em Rodízio (*Round-robin*), a Equipe também deve ter 2 Atletas reservas adicionais registrados para eventual participação em disputas subsequentes e pode ainda ter um terceiro reserva opcional — elevando o tamanho máximo da Equipe para 8 Atletas. Para quaisquer encontros eliminatórios, a Equipe deve ter sempre um mínimo de 3 participantes para poder competir.
- 5.2. Encontros de Kumite para Equipes femininas consistem em 3 disputas. A Equipe deve apresentar 3 participantes para o encontro inicial. Para participar da competição em Rodízio (*Round-robin*), a Equipe também deve ter 1 Atleta reserva adicional registrado para eventual participação em disputas subsequentes e pode ainda ter um segundo reserva opcional — elevando o tamanho máximo da Equipe para 5 Atletas. Para qualquer encontro eliminatório, a Equipe deve ter sempre um mínimo de 2 participantes para poder competir.
- 5.3. Na competição de Kumite por Equipe sem categorias de peso, a Equipe pode alterar quais membros participarão de cada encontro. Para uma disputa de desempate, a Equipe pode enviar um único nome, como faria normalmente para uma nova rodada.

- 5.4. Durante a competição em sistema de Rodízio, a Equipe deve completar todas as disputas para permanecer na competição. Caso não o faça, todas as disputas e encontros serão anulados, e nenhuns pontos de vitória ou pontos de pontuação serão contabilizados. Da mesma forma, todos os pontos de vitória e de pontuação conquistados por outras Equipes ao enfrentarem a Equipe eliminada serão anulados.
- 5.5. No segundo encontro de um torneio de Eliminação, e na fase de Eliminação que segue o sistema de Rodízio, as Equipes masculinas nunca podem apresentar menos de 3 Atletas para um encontro e as Equipes femininas nunca podem apresentar menos de 2.
- 5.6. Encontros na Competição de Equipe Mista consistem em 4 ou 6 disputas, com um número igual de Atletas de cada gênero. A Equipe deve apresentar uma equipe completa para a rodada inicial. Para quaisquer rodadas subsequentes, a equipe deve apresentar um número de Atletas suficiente para vencer pelo número de disputas vencidas.
- 5.7. Na Competição de Equipe Mista por categorias de peso, cada equipe deve apresentar todos os Atletas em todas as categorias de peso designadas, tanto masculinas quanto femininas.
- 5.8. As categorias de peso designadas para a Competição de Equipe Mista são aquelas utilizadas para jogos multiesportivos: 3 masculinas e 3 femininas, totalizando 6 categorias de peso. O sistema de Rodízio (*Round-robin*) não é utilizado para a Competição de Equipe Mista.

6. Ordem de luta para a Equipes

- 6.1. Antes de cada encontro, um representante da Equipe deve entregar à mesa oficial um formulário oficial definindo os nomes e a ordem de luta dos membros competidores da Equipe.
- 6.2. O formulário de ordem de luta pode ser apresentado pelo Técnico ou por um Atleta indicado da Equipe. Se o Técnico entregar o formulário, ele deve estar claramente identificável como tal; caso contrário, o formulário pode ser rejeitado. A lista deve incluir o nome do país, a cor da faixa atribuída à Equipe para aquele encontro e a ordem de luta dos membros da Equipe. Devem ser incluídos tanto os nomes dos Atletas quanto seus números de inscrição no torneio, e o formulário deve ser assinado pelo Técnico ou por uma pessoa indicada.
- 6.3. Os Técnicos devem apresentar sua credencial junto com a de seu Atleta ou Equipe ao Supervisor de Técnicos ou ao Assistente do Kansa. Para competições por Equipes, é permitido o uso de dois Técnicos, mas apenas um pode estar orientando ativamente em cada disputa, enquanto o outro deve sentar-se na cadeira fornecida sem interferir no progresso da disputa.
- 6.4. Ao se perfilarem antes de um encontro, a Equipe apresentará os lutadores efetivos para aquela rodada. O(s) lutador(es) não utilizado(s) e o Técnico não serão incluídos e deverão sentar-se em uma área reservada para eles.
- 6.5. Os participantes podem ser selecionados para cada rodada a partir da Equipe completa. Sua ordem de luta pode ser alterada a cada rodada, desde que a nova ordem de luta seja notificada antes da rodada, mas, uma vez notificada, não poderá ser alterada até que essa rodada seja concluída.
- 6.6. A Equipe será desqualificada (SHIKKAKU) se qualquer um dos membros ou o Técnico alterar a composição da Equipe ou a ordem de luta sem notificação por escrito antes da rodada.

- 6.7. Se, devido a um erro de chaveamento, o Atleta/Equipe errado competir, independentemente do resultado, aquela disputa/encontro será declarada nula e sem efeito. Para reduzir tais erros, o Supervisor de Pontuação deve confirmar o Atleta/Equipe vencedor com o técnico de software imediatamente após a disputa/encontro.
- 6.8. Em encontros por Equipes em que um indivíduo perde por receber KIKEN, HANSOKU ou SHIKKAKU, qualquer pontuação para o Atleta desqualificado será zerada, e uma pontuação de 8-0 (contada como YUKO) será registrada para aquela disputa em favor da outra Equipe.

7. Competição Individual em Sistema de Rodízio (Round-robin)

- 7.1. Nos eventos individuais da *Premier League*, a competição em Rodízio com grupos de 4 Atletas permite um máximo de 32 participantes, que são divididos em 8 grupos de 4 Atletas ou menos. Cada grupo tem um vencedor que avança para as quartas de final regulares, semifinais e, por fim, a final. Os Atletas que perdem para os finalistas nas quartas de final e semifinais têm a chance de competir pelas medalhas de bronze. Na Fase 2 do Campeonato Mundial Sênior Individual, o formato é semelhante. Os vencedores e os segundos colocados de cada um dos 8 grupos avançam para as oitavas de final (rodada de 16), depois para as quartas de final, semifinais e, por fim, a final. Assim como na *Premier League*, os Atletas que perdem para os finalistas nas quartas de final e semifinais competem pelas medalhas de bronze. A alocação dos Atletas nos grupos, dependendo do número total (32 ou menos), segue a tabela a seguir:

Número de Atletas/ Grupos	Atletas por grupo								Notas
8 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 24-32 Atletas
Cabeça de Chave ►		3		2		4		1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	O primeiro colocado de cada grupo se classifica.
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 18-23 Atletas
Cabeça de Chave ►		3		2		4		1	
23	4	4		4	4	4		3	O primeiro colocado de cada grupo e os dois melhores segundos colocados se classificam.
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	

5 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 17 Atletas
Cabeça de Chave ►		3		2		4		1	
17		3		3	4	4		3	O primeiro de cada grupo e os três melhores segundos colocados se classificam.
4 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 12-16 Atletas
Cabeça de Chave ►		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	O primeiro e o segundo colocados de cada grupo.
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 9-11 Atletas
Cabeça de Chave ►		3		2				1	
11		4		4				3	O primeiro e o segundo colocados de cada grupo, assim como os dois melhores terceiros colocados, se classificam.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
2 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 6-8 Atletas
Cabeça de Chave ►				2				1	
8				4				4	O primeiro e o segundo colocados de cada grupo competirão diretamente nas semifinais.
7				4				3	
6				3				3	
1 Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	Participação: 3-5 Atletas
Cabeça de Chave ►								1	
5								5	A final será entre o primeiro e o segundo colocado do grupo, com apenas uma disputa pela medalha de bronze.
4								4	
3								3	

- Se um indivíduo for desclassificado ou for incapaz de completar todas as disputas no Rodízio, as pontuações das disputas concluídas ou em andamento serão anuladas e seus pontos de vitória serão perdidos, a menos que seja a última disputa do Rodízio; nesse caso, todos os resultados e pontos anteriores permanecerão inalterados.
- O vencedor e o vice de cada grupo são determinados por quem tiver o maior número de pontos, contando as vitórias como três pontos e um ponto para empate onde houve pontuação. Disputas perdidas ou empates sem pontuação conferem zero pontos.
- Os vencedores das semifinais avançarão para a final, onde competirão pelo ouro e pela prata.
- Aqueles que perderem para os finalistas nas quartas de final e semifinais competirão pelas medalhas de bronze (uma para os grupos 1-4 e outra para os grupos 5-8).

8. Fase 1 do Campeonato Mundial Individual

Para a Fase 1 do Campeonato Mundial Individual, não há limitação de 32 Atletas por categoria e, quando necessário, o número de grupos será aumentado, assim como o número de Atletas dentro do mesmo grupo. Rodadas adicionais de Rodízio serão realizadas até que o número de vencedores qualificados para prosseguir seja 24 ou menos, após o que disputas eliminatórias diretas determinarão os 6 vencedores que se classificarão para a Fase 2.

9. Copa do Mundo para Equipes Nacionais

Para a Copa do Mundo, aplica-se o sistema de Rodízio seguido de quartas de final, semifinais e final. 5 Equipes são alocadas em cada grupo. Os vencedores e os segundos colocados de cada grupo competem então nas quartas de final, semifinais e na final. Após a Fase de Grupos, os vencedores e segundos colocados dos grupos avançam para as quartas de final, onde os vencedores das disputas seguem para as semifinais e os vencedores destas para as finais. Aqueles que perderem para os finalistas nas semifinais competirão por uma única medalha de bronze. O vencedor da disputa de bronze levará o bronze, enquanto a Equipe perdedora não receberá medalha.

10. Variações nos Formatos de Competição

Se uma variação do formato de competição diferente da descrita nestas regras for aplicada para um torneio específico, isso deve ser claramente anunciado no boletim do torneio.

11. Atuação dos Técnicos

- 11.1. Nos Campeonatos Mundiais, os Técnicos de Kumite precisam fazer parte da delegação de uma Federação Nacional e possuir o nível de certificação de técnico exigido ao atuar durante a disputa de um Atleta.
- 11.2. Excepcionalmente, em competições com Revisão de Vídeo e mediante solicitação prévia da Federação Nacional (FN), a WKF pode autorizar um Técnico de uma delegação diferente a atuar como Técnico para sua delegação nas situações aqui descritas, desde que ele cumpra o código de vestimenta estabelecido no art. 2.3.1, a fim de cobrir as circunstâncias especiais decorrentes da necessidade de ter um Técnico para solicitar a Revisão de Vídeo:
 - Uma FN que tenha inscrito um ou mais Técnicos nas categorias de Kumite, mas o(s) Técnico(s) não pode(m) comparecer ao evento devido a problemas de visto, incidentes de transporte, problemas súbitos de saúde ou qualquer outra causa justificada;
 - Uma FN que, por razões orçamentárias ou por fazer parte do programa de desenvolvimento da WKF, não possui fundos para incluir Técnico(s) de Kumite em sua delegação;
 - Um atleta refugiado; ou
 - Um Técnico que tenha sido desqualificado da competição e, como resultado, os Atletas de sua FN fiquem sem nenhum Técnico de Kumite.
- 11.3. Se uma FN estiver em qualquer uma das situações mencionadas acima, e apenas durante um Campeonato Mundial, o Presidente da Comissão Organizadora poderá autorizar (sujeito à ratificação do Presidente) a abertura de uma exceção.
- 11.4. Em eventos oficiais da WKF, exceto na Youth League, a troca de Técnico durante uma disputa é proibida. Por outro lado, em encontros de equipes, a troca de Técnico é permitida entre as disputas.

1. Composição

- 1.1. O Painel de Arbitragem para cada disputa consistirá em um Árbitro (SHUSHIN), quatro Juízes (FUKUSHIN), um Supervisor de Encontro (KANSA), um Supervisor de Pontuação e, onde a revisão de vídeo for utilizada, um Juiz de Revisão de Vídeo.
- 1.2. O Árbitro, os Juízes, o Supervisor de Encontro, o Supervisor de Pontuação e o Juiz de Revisão de Vídeo de uma disputa de Kumite não devem ter a mesma nacionalidade ou pertencer à mesma Federação Nacional de qualquer um dos participantes, nem possuir qualquer outro conflito de interesses. Permanece como dever de qualquer oficial comunicar formalmente qualquer possível conflito de interesses antes do início da disputa ou do encontro.

2. Implementação dos Árbitros e Juízes e Alocação do Painel

2. Para as rodadas eliminatórias, o Secretário da Comissão de Arbitragem (CA) entregará ao técnico do sistema de software que opera o sorteio eletrônico uma lista contendo os Árbitros e Juízes disponíveis por TATAMI. Esta lista é elaborada pelo Secretário da CA após o término do sorteio dos Atletas e ao final do *Briefing* dos Árbitros. Esta lista deve conter apenas os Árbitros presentes no *Briefing* e deve cumprir os critérios acima mencionados. Então, para o sorteio dos Árbitros, o técnico do software inserirá a lista no sistema, e 4 Juízes, 1 Árbitro, 1 Supervisor de Disputa (KANSA) e 1 Supervisor de Pontuação de cada implementação de TATAMI serão alocados aleatoriamente como Painel de Arbitragem para cada disputa.

- 2.1.1. Onde a revisão de vídeo for utilizada, um Juiz de Revisão de Vídeo será alocado também.

- 2.1.2. Para as disputas por medalhas, os Chefes de Quadra fornecerão ao Presidente e ao Secretário da CA uma lista contendo 8 oficiais de seu próprio TATAMI após o término da última disputa das rodadas eliminatórias. Uma vez aprovada pelo Presidente da Comissão de Arbitragem, a lista será entregue ao técnico do software para ser inserida no sistema. O sistema então alocará aleatoriamente o painel de arbitragem, que conterà apenas 5 dos 8 oficiais de cada TATAMI.

2.2. Oficiais de Apoio

- 2.2.1. Além disso, para facilitar a operação das disputas/encontros, serão nomeados 1 Chefe de Quadra, 3 Assistentes do Chefe de Quadra e 1 Cronometrista/Anotador, além de 2 Assistentes do Kansa para verificar o equipamento dos Atletas e 2 Supervisores de Técnicos nos casos em que a configuração do TATAMI torne necessário visualizar as solicitações de revisão de vídeo dos Técnicos, ou por qualquer outro motivo considerado necessário pelo Árbitro Chefe.
- 2.2.2. Antes do início de cada encontro ou disputa, os Assistentes do Kansa garantirão que os equipamentos e o Karategi dos Atletas estejam de acordo com as regras de competição da WKF. Em competições onde o Assistente do Kansa não for aplicável ou não estiver disponível, é responsabilidade do KANSA garantir que o equipamento esteja de acordo com as regras antes de cada disputa.

2.3. Formalidades e Troca de Juízes

- 2.3.1. No início de um encontro de Kumite, o Árbitro posiciona-se na borda externa da área de competição. À esquerda do Árbitro, ficam os Juízes números 1 e 2, e à direita, os Juízes números 3 e 4.
- 2.3.2. Após a troca formal de saudações (*REI*) entre os Atletas e o painel de arbitragem, o Árbitro dá um passo atrás, os Juízes viram-se em direção ao Árbitro e todos saúdam-se juntos. Todos então assumem suas posições.
- 2.3.3. Ao trocar os Juízes, os oficiais que saem, exceto o Kansa, perfilam-se, saúdam-se juntos (*REI*) e então deixam a área.
- 2.3.4. Quando Juízes individuais são trocados, o Juiz que entra dirige-se ao Juiz que sai, eles saúdam-se mutuamente e trocam de posição.
- 2.3.5. Em encontros por Equipes, desde que todo o painel possua a qualificação exigida, as posições de Árbitro e Juízes devem ser revezadas entre cada disputa. Se um ou mais oficiais não possuírem a qualificação exigida como Árbitro, eles permanecerão como Juízes sentados e serão omitidos do revezamento.

2.5. Procedimento para Arbitragem de Kumite com apenas dois Juízes de Canto

- 2.5.1. Para competições da *Youth League*, é permitido o uso de apenas dois Juízes de canto. Este procedimento está descrito no APÊNDICE 5.

ARTIGO 5 : DURAÇÃO DA DISPUTA

1. A duração da disputa de Kumite é:

Categorias Sênior (Masculino e Feminino):	3 minutos de tempo efetivo
Categorias Sub-21 (Masculino e Feminino):	3 minutos de tempo efetivo
Categorias Cadete e Júnior (Masculino e Feminino):	2 minutos de tempo efetivo
Menores de 14 anos:	1,5 minutos de tempo efetivo

2. Para torneios sem limitação de participação, a duração das disputas eliminatórias pode ser reduzida de 3 minutos para 2 minutos e de 2 minutos para 1,5 minuto, desde que isso seja anunciado antes do início do torneio em uma reunião para Técnicos e oficiais.
3. A cronometragem da disputa inicia-se quando o Árbitro dá o sinal para começar e para toda vez que o Árbitro grita “YAME”, quando dois ou mais juízes dão o sinal eletrônico para uma pontuação, ou ao sinal de tempo esgotado.
4. O cronometrista deve dar um sinal, indicando “faltam 15 segundos” através de um toque curto na buzina, e “tempo esgotado” através de dois toques curtos na buzina. O sinal de “tempo esgotado” marca o fim da disputa.
5. Os Atletas têm direito a um período de descanso entre as disputas, igual à duração padrão da disputa. A exceção ocorre no caso de troca da cor do equipamento, onde esse tempo é estendido para cinco minutos.

ARTIGO 6 : KIKEN – FALHA EM SE APRESENTAR AO TATAMI

1. KIKEN é a decisão dada quando um Atleta ou Atletas deixam de se apresentar quando chamados, são incapazes de continuar, abandonam a disputa ou são retirados por ordem do Médico do Torneio. Os motivos para abandono podem incluir lesão não atribuível às ações do oponente.
2. Atletas individuais ou Equipes que não se apresentarem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) daquela categoria. Em encontros por Equipes, a pontuação para a disputa que não ocorreu será fixada em 8-0 (contada como YUKO) em favor da outra Equipe. No Rodízio Individual, a pontuação para a disputa será fixada em 4-0 (contada como YUKO).
3. Pontos ganhos como resultado da desqualificação do oponente são sempre contados como YUKO.
4. A desqualificação por KIKEN significa que os Atletas estão desqualificados daquela categoria, embora isso não afete a participação em outra categoria.
5. Ao anunciar a desqualificação por KIKEN, o Árbitro sinalizará apontando o dedo para o lado do Atleta ou Equipe ausente, anunciando “AKA/AO KIKEN” e, em seguida, “AKA/AO no KACHI”, dando o sinal de KACHI (vitória) para o oponente.

ARTIGO 7: INÍCIO, SUSPENSÃO E FIM DE ENCONTROS

1. Os termos e gestos a serem usados pelo Árbitro e pelos Juízes na condução de uma disputa/encontro deverão ser conforme especificado no APÊNDICE 2.
2. Para cada rodada, haverá uma cerimônia de saudação começando com o Árbitro, primeiro fazendo com que os Atletas e oficiais fiquem de frente para o público e saúdem SHOMEN NI REI, seguido por uma saudação entre si, OTAGAI NI REI. Ao final da(s) disputa(s), a cerimônia de saudação é realizada na sequência oposta.
3. O Árbitro e os Juízes assumirão suas posições prescritas e, após uma troca de saudações entre os Atletas que estão posicionados à frente em seus respectivos Tatami mais próximos de seu oponente, o Árbitro anunciará “SHOBU HAJIME!” e a disputa começará.
4. Os Atletas devem saudar-se adequadamente no início e no final da disputa – um aceno rápido com a cabeça é simultaneamente descortês e insuficiente.
5. O Árbitro interromperá a disputa anunciando “YAME”. Se necessário, o Árbitro ordenará que os Atletas assumam suas posições originais: “MOTO NO ICHI” e retornará à sua posição.
6. No caso de uma pontuação a ser concedida, o Árbitro identifica o Atleta (AKA ou AO), a área atacada (JODAN ou CHUDAN), a técnica (TSUKI, UCHI ou KERI) e, em seguida, concede a pontuação relevante (YUKO, WAZA-ARI ou IPPON) usando o gesto prescrito. O Árbitro então reinicia a disputa chamando “TSUZUKETE HAJIME”.
7. Quando um Atleta recebe uma pontuação que resulta em uma vantagem de oito pontos ou mais, a disputa termina. O vencedor é declarado pelo Árbitro levantando a mão para o lado do vencedor e declarando “AO (AKA) NO KACHI”.
8. Quando o tempo se esgota, o Atleta que tiver mais pontos é declarado vencedor, indicado pelo Árbitro levantando a mão para o lado do vencedor e declarando “AO (AKA) NO KACHI”. A disputa encerra-se neste ponto.
9. Em caso de empate na pontuação ao final de uma disputa inconclusiva, o Painele de Arbitragem (o Árbitro e os quatro Juízes) decidirá a disputa por HANTEI. Os quatro juízes darão o sinal imediatamente após o Árbitro pedir por “HANTEI” ao soar o apito. O Árbitro, em seguida, levantará o braço e declarará o vencedor, “AO (AKA) NO KACHI”, e se necessário, por meio desta ação, desempatará a decisão.
10. Diante das seguintes situações, o Árbitro chamará “YAME!” e interromperá a disputa temporariamente:
 - a) Quando um ou ambos os Atletas estiverem fora da área de competição, com a exceção de permitir que um Atleta pontue imediatamente em um oponente que saiu da área.
 - b) Quando o Árbitro ordenar ao Atleta que ajuste o KARATEGI ou o equipamento de proteção.
 - c) Quando um Atleta tiver infringido as regras.

- d) Quando o Árbitro considerar que um ou ambos os Atletas não podem continuar com a disputa devido a lesões, doença ou outras causas, de acordo com a opinião do Médico do Torneio.
 - e) Quando um Atleta agarrar o oponente e não realizar uma técnica ou projeção imediata.
 - f) Quando um ou ambos os Atletas caírem ou forem projetados, e nenhum dos Atletas conseguir aplicar imediatamente uma técnica de pontuação.
 - g) Quando ambos os Atletas se agarrarem ou entrarem em *clinch* sem obter sucesso imediato na execução de uma projeção ou técnica de pontuação, ou não responderem imediatamente ao comando WAKARETE.
 - h) Quando ambos os Atletas ficarem peito a peito sem tentar imediatamente uma projeção ou outra técnica e não responderem ao comando WAKARETE.
 - i) Quando ambos os Atletas estiverem no chão após uma queda ou tentativa de projeção e começarem a lutar (atracar-se).
 - j) Quando uma pontuação for indicada por dois ou mais Juízes para o mesmo Atleta.
 - k) Quando, na opinião do Árbitro, houver uma falta cometida – ou a situação exigir a interrupção da disputa por razões de segurança.
 - l) Quando solicitado pelo KANSA ou pelo Chefe de Quadra.
 - m) Quando um Técnico, ou ambos, solicitarem uma revisão de vídeo.
 - n) Por qualquer outro motivo que o Árbitro considere necessário.
11. No caso de uma disputa começar sem que o tempo seja registrado e a disputa for interrompida, e o tempo restante for acordado entre ambos os Técnicos, a questão da duração da disputa não poderá mais ser objeto de protesto.

ARTIGO 8: PONTUAÇÃO

1. Uma pontuação é concedida a um Atleta quando dois ou mais juízes indicam um ponto ou quando o Juiz de Revisão de Vídeo concorda com uma pontuação após um Técnico ter levantado uma Solicitação de Vídeo.
2. Os pontos são marcados por uma técnica tradicional de karate com a mão ou o pé, executada com controle sobre a área de pontuação.
3. Apenas a primeira técnica executada corretamente de uma troca de golpes pontuará, com exceção de uma combinação eficaz de técnicas; neste caso, a técnica de maior pontuação contará, independentemente da sequência das técnicas na combinação.
4. As áreas de pontuação são o corpo acima da pélvis, até e incluindo a clavícula (**CHUDAN**), excluindo a junção do osso superior do braço com as escápulas e clavículas; e a área acima da clavícula (**JODAN**).
5. Para ser considerada uma pontuação, a técnica deve ter o potencial de ser eficaz caso não tivesse sido controlada, e deve também cumprir os seis critérios seguintes:
 - a) **Boa forma:** Técnica executada adequadamente.
 - b) **Atitude esportiva:** Desferida sem intenção de causar lesão.
 - c) **Aplicação vigorosa:** Desferida com velocidade e potência.
 - d) **Zanshin (Manutenção do estado de alerta):** Manter a percepção do oponente durante e após a execução da técnica (não virar as costas ou cair após completar uma técnica — a menos que a queda seja causada por uma falta do oponente).
 - e) **Bom tempo (Timing):** Entrega da técnica no momento correto.
 - f) **Distância correta:** Entrega em uma distância onde a técnica seria eficaz.

Para que uma pontuação seja válida, uma técnica precisa atender a todos os seis critérios de avaliação.
6. A seguinte escala é utilizada para a atribuição de pontos.:
 - **YUKO (1 ponto):** Concedido para TSUKI (soco direto) ou UCHI (golpe indireto) em uma área de pontuação.
 - **WAZA ARI (2 pontos):** Concedido para chutes CHUDAN.
 - **IPPON (3 pontos):** Concedido para chutes JODAN ou qualquer técnica de mão contra um oponente cuja qualquer parte do corpo (além dos pés) esteja em contato com o tatami, com exceção de HIZA GAMAE (um joelho tocando o tatami ao executar uma técnica).

7. As técnicas para a área CHUDAN podem ser desferidas com impacto controlado sem causar lesão ao oponente. A perda de fôlego pelo receptor de um golpe não indica, por si só, falta de controle.
8. Técnicas dirigidas à área JODAN podem pontuar quando são interrompidas a até 5 cm do alvo para chutes e 2 cm para técnicas de mão, podendo ser executadas com toque leve (toque de pele), sem causar impacto, com exceção da área da garganta, onde nenhum contato físico é permitido. Nas competições cadete e sub-14, técnicas dirigidas à área JODAN podem pontuar quando são interrompidas a até 10 cm do alvo para chutes e 5 cm para técnicas de mão, podendo igualmente ser executadas com toque leve (toque de pele), sem causar impacto.
9. O “Toque de pele” é permitido em todas as categorias de idade. “Toque de Pele” é definido como tocar o alvo sem transferir energia para o capacete de proteção ou para a cabeça do atleta.
10. Técnicas executadas corretamente no momento em que o tempo se esgota são válidas. No julgamento eletrônico, os pontos devem ser sinalizados em até 1,5 segundo após o término do tempo.
11. Uma técnica é inválida se:
 - a) Executada após o sinal de tempo esgotado ou após o Árbitro chamar “YAME”.
 - b) Executada durante ou após o comando “WAKARETE” antes de o comando “TSUZUKETE” ser dado.
 - c) Executada quando o autor está fora da área de competição (JOGAI).
 - d) Seguida por uma falta de contato excessivo ou que cause lesão.
 - e) O Atleta virar as costas para o oponente após uma técnica (falta de *Zanshin*).
 - f) Ela própria for, ou seguir, uma violação das regras (como contato excessivo, agarrar, clinche, etc.).

ARTIGO 9 : COMPORTAMENTO PROIBIDO

1. Tipos de Comportamento Proibido

1.1. Os seguintes comportamentos são proibidos:

- 1) Técnicas que façam contato excessivo, considerando a área de pontuação atacada, e técnicas que façam contato com a garganta.
- 2) Ataques aos braços, pernas, virilha (genitais), articulações ou dorso do pé.
- 3) Ataques ao rosto com técnicas de mão aberta.
- 4) Técnicas executadas após o "WAKARETE" e antes do "TSUZUKETE" serem anunciados.
- 5) Técnicas de projeção perigosas ou proibidas.
- 6) Fingir ou exagerar uma lesão.
- 7) Saída da área de competição (JOGAI) não causada pelo oponente ou não decorrente de uma pontuação.
- 8) O ato de se autocolocar em perigo ao adotar comportamento que exponha o Atleta a lesões pelo oponente, ou falha em tomar medidas adequadas para autoproteção (MUBOBI).
- 9) Evitar o combate como meio de impedir que o oponente tenha a oportunidade de pontuar.
- 10) Passividade – não tentar engajar-se no combate (Não pode ser punida nos primeiros 15 segundos da disputa, quando restarem menos de 15 segundos para o fim da disputa, ou para quem tiver vantagem por pontos ou SENSU).
- 11) Clinche, agarrar, empurrar ou ficar peito a peito sem tentar uma técnica de pontuação ou projeção.
- 12) Agarrar o oponente com as duas mãos por qualquer motivo que não seja executar uma projeção após capturar a perna de um chute do oponente.
- 13) Agarrar o braço ou o Karategi do oponente com uma mão sem tentar imediatamente uma técnica de pontuação ou projeção.
- 14) Técnicas que, por sua natureza, não podem ser controladas para a segurança do oponente e ataques perigosos e descontrolados.
- 15) Ataques simulados ou reais com a cabeça, joelhos ou cotovelos.
- 16) Técnicas de chute contra um oponente caído que esteja totalmente deitado no chão.
- 17) Falar com, ou provocar o oponente, deixar de obedecer às ordens do Árbitro, comportamento descortês com os oficiais de arbitragem ou outras violações de etiqueta.

- 1.2. Um Atleta que desfere uma técnica de pontuação e depois sai da área antes de o Árbitro chamar “YAME” receberá o valor da pontuação e o JOGAI não será imposto. Se a tentativa de pontuação do Atleta não tiver sucesso, a saída será registrada como JOGAI.
- 1.3. Um Atleta que permanecer dentro do Tatami pode marcar um ponto em um oponente que esteja saindo ou já tenha saído, desde que o Atleta que marcar o ponto permaneça dentro do Tatami no momento da pontuação. Nesses casos, o oponente não receberá JOGAI.
- 1.4. O Árbitro pode, baseando-se exclusivamente em seu próprio julgamento, banir das redondezas da competição qualquer Técnico que deixe de se conformar com a conduta adequada ou que, na opinião do Árbitro, interfira na condução ordenada da disputa, e adiar a continuação de uma disputa até que o Técnico cumpra as normas. A mesma autoridade do Árbitro estende-se ao cumprimento das regras por outros membros da comitiva do Atleta presentes nas redondezas da competição. Técnicos banidos da competição não estão autorizados a orientar ou guiar os Atletas, dentro ou fora da área de competição.
- 1.5. Apenas o Técnico designado para aquela disputa específica tem permissão para orientar e guiar o Atleta a partir do local alocado ao Técnico, próximo à área de competição. Todos os outros Técnicos registrados e credenciados, ou outros membros registrados da delegação que participam do Campeonato, não têm permissão para interferir, orientar e/ou guiar o Atleta durante a mesma disputa, sob o risco de terem sua credencial retirada.
- 1.6. Instruções e comentários do Técnico não devem interferir nos procedimentos. O Técnico pode falar livremente com o Atleta quando o encontro estiver interrompido, mas deve, em todos os momentos, abster-se de comentar sobre os julgamentos.
- 1.7. O Atleta pode sinalizar discretamente ao Técnico o desejo de que este solicite uma revisão de vídeo.

ARTIGO 10 : AVISOS E PENALIDADES

1. Avisos Informais

- 1.1. Avisos informais são utilizados para facilitar a continuidade da ação sem interromper a disputa. Eles não se destinam a substituir os avisos oficiais quando estes forem apropriados, e o Árbitro deve proceder com avisos oficiais ou penalidades, conforme o caso, se os Atletas não reagirem ao aviso informal.
- 1.2. Existem dois tipos de Avisos Informais:

TSUZUKETE para incentivar a atividade	Para incentivar os atletas a iniciarem a atividade, gesticulando da mesma forma que é costume para que os atletas entrem no TATAMI, combinado com a instrução “TSUZUKETE”
WAKARETE para interromper um clinche	Para interromper um clinche, utilize o mesmo gesto que é costumeiro para fazer os atletas recuarem no Tatami, combinado com a ordem “WAKARETE” para parar temporariamente a ação sem interromper o cronômetro. Os atletas devem se separar – após o que se dá a ordem “TSUZUKETE” para retomar a disputa.

- 1.3. Quando WAKARETE é chamado enquanto um Atleta está encurralado, o Árbitro deve garantir que o outro Atleta se afaste o suficiente para desengajar antes de chamar TSUZUKETE.
- 1.4. TSUZUKETE, a menos que precedido por WAKARETE, não é usado se restarem menos de 15 segundos de disputa.
- 1.5. Uma técnica que, de outra forma, seria executada corretamente não receberá pontuação se for executada ao mesmo tempo em que WAKARETE foi chamado, mas não será penalizada. Uma técnica descontrolada estará sujeita a aviso ou penalidade da maneira normal.

2. Avisos Oficiais

- 2.1. Existem dois graus de avisos oficiais - CHUI e HANSOKU CHUI:

CHUI Aviso	É dado, até três vezes, para infrações menores que não diminuem as chances de vitória do outro Atleta
HANSOKU CHUI Aviso de desqualificação em caso de novas infrações	É dado para infrações mais graves que reduzem as chances de vitória do outro Atleta ou a um Atleta por qualquer infração adicional se três CHUI já tiverem sido aplicados

3. Penalidades

3.1. Existem dois tipos de penalidades, que são dois níveis diferentes de desqualificação:

HANSOKU Desqualificação da disputa	Esta é a penalidade de desqualificação após uma infração muito grave ou quando o HANSOKU CHUI já foi aplicado
SHIKKAKU Desqualificação do Torneio	Isso resulta na desqualificação de todo o torneio, incluindo qualquer categoria subsequente na qual o infrator possa ter se inscrito. O SHIKKAKU pode ser aplicado quando um atleta não obedece às ordens do Árbitro, age de forma maliciosa ou comete um ato que prejudica o prestígio e a honra do Karate

- 3.2. Em instâncias onde tanto AKA quanto AO são desqualificados na mesma disputa por HANSOKU ou SHIKKAKU, os oponentes programados para a próxima rodada vencerão por bye (e nenhum resultado é anunciado).
- 3.3. Violação grave de conduta, disciplina ou comportamento malicioso dentro ou fora da área de competição pelo Atleta ou por sua comitiva pode causar ações disciplinares adicionais da Comissão Disciplinar ou do Comitê Executivo da WKF.
- 3.4. Quando uma situação parecer possivelmente justificar uma desqualificação, o Árbitro pode chamar um ou mais juízes para uma breve consulta (SHUGO) antes de anunciar qualquer decisão. O SHUGO é obrigatório antes de impor desqualificações baseadas em situações de perda de tempo ou para impor SHIKKAKU.

4. Aplicação de avisos e penalidades

- 4.1. **Contato excessivo:** Onde o contato for considerado pelo Árbitro como sendo muito forte, mas não diminuir as chances de vitória do Atleta, um aviso (CHUI) pode ser dado.
- 4.2. **Contato causando lesão:** Qualquer técnica que resulte em lesão pode, a menos que seja causada pelo receptor, causar um aviso ou penalidade. Os Atletas devem realizar todas as técnicas com controle e boa forma. Se não puderem, independentemente da técnica mal utilizada, um aviso ou penalidade deve ser imposto.
- 4.3. **Observação após o contato:** O Árbitro deve continuar a observar o Atleta lesionado até que a disputa seja retomada e permitir tempo adequado para observação. Um curto atraso ao proferir um julgamento permite que sintomas de lesão, como sangramento nasal, se desenvolvam ou revelem quaisquer esforços do Atleta para agravar uma lesão leve visando vantagem tática.
- 4.4. **Reação exagerada ao contato:** Uma leve reação exagerada receberá um CHUI. Uma demonstração óbvia de exagero receberá um HANSOKU CHUI. Um exagero mais sério, como cambalear, cair no chão, levantar-se e cair novamente, e assim por diante, pode receber HANSOKU diretamente.

- 4.5. **Fingir uma lesão:** Qualquer instância de fingimento de lesão, por mais leve que seja, receberá no mínimo um aviso de CHUI, enquanto uma demonstração óbvia de fingimento receberá um HANSOKU CHUI. Uma demonstração mais séria de fingimento, como simular confusão, cair no chão, levantar-se e cair novamente, e assim por diante, receberá SHIKKAKU diretamente. Qualquer fingimento de lesão decorrente de uma técnica que, de fato, tenha sido determinada pelos juízes como ponto resultará, no mínimo, em HANSOKU CHUI.
- 4.6. **Contato na garganta:** Qualquer contato na garganta, a menos que recebido por culpa do próprio receptor, deve resultar em um aviso ou penalidade.
- 4.7. As **técnicas de projeção** são divididas em dois tipos. As técnicas convencionais de varredura de perna do karate, como De Ashi Barai, Ko Uchi Gari, etc., onde o oponente é desequilibrado ou projetado sem ser segurado primeiro – e aquelas projeções que exigem que o oponente seja segurado por uma mão ou retido enquanto a projeção é executada. Ambas são permitidas.
- 4.8. O **ponto de giro da projeção** não deve estar acima do nível do quadril do executor, e o oponente deve ser segurado durante todo o tempo para que uma aterrissagem segura possa ser feita. Projeções sobre o ombro são expressamente proibidas, assim como as chamadas projeções de sacrifício.
- 4.9. **Segurar um chute:** A única instância em que uma projeção pode ser realizada segurando o oponente com as duas mãos é ao prender a perna de chute do oponente. Segurar com as duas mãos só é permitido ao agarrar a perna de chute de um oponente com o propósito de executar uma queda, e então segurar a perna do oponente enquanto a outra mão agarra o Karategi ou o corpo do oponente para amortecer a queda.
- 4.10. **Agarrar as pernas:** É proibido agarrar o oponente abaixo da cintura e levantá-lo/projetá-lo ou abaixar-se para puxar as pernas por baixo dele. Se um Atleta se lesionar como resultado de uma técnica de projeção, o Árbitro decidirá se um aviso ou penalidade é necessário.
- 4.11. **Segurar com uma mão:** O Atleta pode segurar o braço ou o Karategi do oponente com uma mão com o propósito de executar uma projeção ou uma técnica de pontuação direta – mas não pode continuar segurando para técnicas contínuas.
- 4.12. **Segurar para amortecer a queda:** Segurar o Karategi do oponente com uma mão é permitido para amortecer uma queda.
- 4.13. **Sair da área de competição:** JOGAI refere-se a uma situação em que o pé do Atleta, ou qualquer outra parte do corpo, toca o chão fora da área de competição. Uma exceção ocorre quando o Atleta é fisicamente empurrado ou projetado para fora da área pelo oponente ou está saindo após ter pontuado.
- 4.14. **Autoexposição ao perigo:** Um aviso ou penalidade por MUBOBI é dado quando um Atleta é atingido ou lesionado por sua própria culpa ou negligência. Isso pode ser causado por virar as costas para o oponente, atacar sem considerar o contra-ataque do oponente, parar de lutar antes que o Árbitro chame “YAME”, baixar a guarda ou falha/recusa repetida em bloquear os ataques do oponente. Se um Atleta for questionado antes do início da disputa e confirmar que está usando protetor genital, e posteriormente for provado que não está, o Atleta receberá SHIKKAKU. Se o Atleta não tiver sido questionado, mas for descoberto que não está usando o protetor genital, ele terá dois (2) minutos para corrigir a situação e receberá automaticamente um aviso por MUBOBI.

- 4.15. **Passividade** refere-se a situações onde nenhum Atleta faz tentativas de pontuar, ou um único Atleta não tenta pontuar apesar de estar atrás na pontuação ou de o oponente ter a vantagem por SENSU. O Árbitro, antes de interromper a disputa para aplicar passividade, deve primeiro anunciar TSUZUKETE como um aviso informal, usando o sinal e o comando apropriados. A passividade não pode ser aplicada durante os primeiros ou os últimos 15 segundos de uma disputa.
- 4.16. **Evitar o Combate** refere-se a uma situação em que um Atleta tenta impedir que o oponente tenha a oportunidade de pontuar usando um comportamento de perda de tempo, como recuar constantemente sem um contra-ataque efetivo, segurar, fazer clinche ou sair da área de competição em vez de permitir ao oponente uma oportunidade de pontuar. Evitar o combate durante os últimos 15 segundos da disputa (ATO SHIBARAKU) resultará, no mínimo, em HANSOKU CHUI e na perda do SENSU.
- 4.17. **Não seguir instruções:** Um Atleta que se recusa a seguir as instruções do Árbitro ou demonstra descontrole emocional receberá automaticamente SHIKKAKU. Esta penalidade pode ser imposta antes, durante ou após a disputa.
5. **Comemoração excessiva, demonstração política ou religiosa:** Espera-se que os Atletas respeitem a cerimônia de saudações antes e depois da disputa ou encontro. Qualquer comemoração excessiva, como cair de joelhos, etc., expressões políticas ou religiosas, durante ou imediatamente após a disputa ou encontro, são proibidas e podem estar sujeitas a uma multa igual ao valor determinado pelo Comitê Executivo para a taxa de protesto.
6. **Desqualificação de Atletas individuais em encontros por Equipe**
- 6.1. HANSOKU ou SHIKKAKU: Em encontros por Equipe, a pontuação do Atleta ofendido será fixada em 8 pontos, e a pontuação do infrator será zerada.
7. **Desqualificação em competição de Rodízio**
- 7.1. Se um Atleta receber HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU em uma disputa de Rodízio, a pontuação do infrator para a disputa é fixada em zero, enquanto a pontuação do oponente é definida pelo valor mais alto entre 4 pontos ou os pontos obtidos por técnicas. Pontos marcados por técnicas mantêm seu valor original como IPPON, WAZA-ARI ou YUKO, respectivamente. Pontos adicionados que não sejam por pontuação técnica são todos contabilizados como YUKO.
- 7.2. Se um Atleta receber KIKEN ou SHIKKAKU em uma competição Rodízio, todas as disputas anteriores são anuladas do resultado, a menos que seja a última disputa programada para o Atleta desqualificado, caso em que o resultado da disputa é registrado da maneira habitual, sem consequência para os resultados das disputas anteriores.

ARTIGO 11: LESÕES E ACIDENTES NA COMPETIÇÃO

1. Atletas declarados inaptos para lutar

- 1.1. Atletas lesionados que vencem por desqualificação devido à lesão do oponente não podem lutar novamente sem autorização do Médico do Torneio. Essa autorização é negada a atletas que perderam a consciência ou apresentem sintomas de concussão.
- 1.2. Um Atleta lesionado, autorizado a continuar, também pode vencer uma segunda disputa por desqualificação devido a lesão, mas será imediatamente retirado de qualquer outra competição de Kumite naquele torneio.

2. Procedimento para lidar com lesões

- 2.1. Em caso de lesão, o Árbitro deve parar a disputa imediatamente, levantando a mão e gritando “médico” (doctor). Se estiver fisicamente capaz de fazê-lo, o Atleta lesionado deve sair do tatami para exame e tratamento pelo médico.
 - 2.2. Um atleta lesionado durante uma disputa tem três minutos para receber tratamento médico. O Chefe de Quadra instrui o cronometrista a iniciar a contagem. Se o tratamento não for concluído, o Árbitro decide se o atleta está inapto ou se prorroga o tempo de tratamento.
 - 2.3. **Regra dos 10 segundos:** Qualquer Atleta que permanecer deitado no chão após uma queda, projeção ou nocaute, e não se levantar completamente em dez segundos, é considerado inapto para continuar lutando e será automaticamente retirado de todos os eventos de Kumite naquele torneio. Se um Atleta ficar deitado no chão após uma queda, projeção ou nocaute e não se levantar imediatamente, o Árbitro interromperá o encontro, chamará o médico e, simultaneamente, iniciará uma contagem verbal até dez em inglês, mostrando um dedo para cada segundo. Em todos os casos onde a contagem de 10 segundos foi iniciada, o médico será chamado para examinar o Atleta antes que a disputa possa ser retomada. Para incidentes que se enquadrem nesta regra, o Atleta pode ser examinado sobre o tatami. O Chefe de Quadra deve informar à mesa central quando um Atleta for impedido de continuar na competição com base nesta regra.
 - 2.4. O médico do torneio está autorizado a emitir um parecer apenas sobre a aptidão do Atleta lesionado para continuar. O Árbitro decidirá o vencedor com base em HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU, conforme o caso.
 - 2.5. **O Árbitro deve estar ciente de lesões preexistentes** ao avaliar até que ponto o estado atual da lesão pode ser atribuído às ações do oponente. O oponente não deve ser penalizado por qualquer condição preexistente.
 - 2.6. **Caso um Atleta em uma competição de Rodízio precise se retirar devido a lesão**, todas as disputas anteriores serão anuladas do resultado, a menos que seja a última disputa programada para o Atleta lesionado; nesse caso, o resultado da disputa é registrado da maneira usual, sem consequências para os resultados das disputas anteriores.
- ### 3. Lesão em ambos os Atletas:
- Se dois Atletas lesionarem um ao outro ou estiverem sofrendo os efeitos de uma lesão sofrida anteriormente e forem declarados pelo Médico do Torneio como incapazes de continuar, a disputa será decidida da mesma forma que ocorreria normalmente ao final do tempo.

ARTIGO 12 : CRITÉRIOS PARA DECISÃO

1. Geral

- 1.1. Quando dois ou mais Juízes sinalizam uma pontuação para o mesmo Atleta, o Árbitro interromperá a disputa e proferirá a decisão correspondente. Caso o Árbitro deixe de interromper a disputa, o Supervisor de Encontro (KANSÁ) soará seu apito. Quando o Árbitro decidir paralisar a disputa por qualquer motivo, ele chamará “YAME” utilizando simultaneamente o sinal manual exigido.
- 1.2. Caso ambos os Atletas tenham uma pontuação sinalizada por dois Juízes, ambos os Atletas receberão seus respectivos pontos.
- 1.3. Se um Atleta tiver uma pontuação indicada por mais de um Juiz e a pontuação for diferente entre os Juízes, a pontuação mais alta será aplicada. O mesmo se aplica se houver dois Juízes para cada Atleta com pontuações diferentes.
- 1.4. Se houver maioria, mas divergência entre os Juízes sobre um nível de pontuação, a opinião da maioria sempre prevalecerá sobre o princípio de aplicar a pontuação mais alta.
- 1.5. Ao explicar a base para uma decisão após a disputa ou encontro, o Painel de Arbitragem pode falar com o Chefe de Quadra, o Árbitro Chefe ou o Júri de Apelação. Eles não darão explicações a mais ninguém.

2. Critérios para decidir o vencedor de uma disputa

- 2.1. O resultado de uma disputa é determinado quando um Atleta obtém uma vantagem clara de 8 pontos; ao término do tempo, tiver o maior número de pontos; em caso de empate, possuir a vantagem do primeiro ponto não contestado (SENSHU); obtiver uma decisão por HANTEI ou por um HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN imposto contra o oponente.
- 2.2. SENSHU é a vantagem do primeiro ponto sem oposição. Um Atleta ganha SENSHU ao pontuar primeiro sem que o oponente tenha pontuado antes do sinal. Se ambos pontuarem antes do sinal e dois Juízes indicarem ponto para cada um, nenhum SENSHU é concedido, e ambos podem ganhar SENSHU mais tarde na disputa.
- 2.3. Em qualquer disputa individual (Individual, *Rodízio* ou Equipes), quando nenhum Atleta alcançar pontuação superior ou houver empate sem vantagem do SENSHU, a decisão será tomada pelo maior número de IPPON marcados. Persistindo a igualdade, considera-se então o maior número de WAZA-ARI.
- 2.4. Caso o número de IPPON e WAZA-ARI seja igual, a decisão será tomada por HANTEI, um voto majoritário final dos quatro Juízes e do Árbitro, cada um emitindo seu voto com base em seu julgamento individual de qual Atleta demonstrou superioridade tática e técnica. Em disputas de Rodízio e de Equipes, será dado empate (HIKIWAKE), a menos que seja uma disputa extra para decidir o resultado de um encontro.
- 2.5. Disputas eliminatórias individuais não podem ser declaradas como empate. Com exceção das competições por Equipes ou do sistema Rodízio, quando uma disputa termina sem pontos, com pontos iguais, sem superioridade em IPPON ou WAZA-ARI, e nenhum Atleta obteve o SENSHU, o Árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE).

- 2.6. A **única** ocasião em que o HANTEI é aplicado a uma disputa em competição por Equipes é em uma disputa adicional para desempate de um encontro.
- 2.7. Ao decidir o resultado de uma disputa por votação (HANTEI) ao final de um combate inconclusivo, o Árbitro deslocar-se-á para o perímetro da área de competição e chamará “HANTEI”, seguido por um toque de apito. Os Juízes sinalizarão suas opiniões e o Árbitro declarará o vencedor. O Árbitro indicará então o vencedor por sinal manual e o comando (AKA/AO NO KACHI), resolvendo, por meio desta ação, qualquer empate.
- 2.8. Se um Atleta que recebeu o SENSU receber um aviso por evitar o combate devido a JOGAI, fuga, clinche, empurrar, ficar peito a peito, segurar o adversário ou engajar-se em luta agarrada quando faltarem menos de 15 segundos para o fim da disputa, ele perderá automaticamente essa vantagem. O Árbitro primeiro mostrará o tipo de infração e o tipo de advertência ou penalidade que o Atleta cometeu, depois mostrará o sinal para SENSU, seguido pelo sinal para anulação (TORIMASEN) e, ao mesmo tempo, anunciará “AKA/AO SENSU TORIMASEN”.
- 2.9. O mesmo procedimento de nulidade do SENSU é utilizado nos casos em que o benefício foi concedido, mas uma solicitação de vídeo bem-sucedida determina que o outro oponente também pontuou (o que significa que o ponto, de fato, não foi sem oposição).
- 2.10. Se o SENSU for retirado quando faltarem menos de 15 segundos para o fim da disputa, nenhum outro SENSU poderá ser concedido a qualquer um dos Atletas.
- 2.11. Em instâncias de competição eliminatória onde tanto AKA quanto AO sejam desqualificados na mesma disputa por HANSOKU, KIKEN ou SHIKKAKU, os oponentes programados para a próxima rodada vencerão por passagem direta (*bye*) — e nenhum resultado é anunciado — a menos que a desqualificação dupla ocorra em uma disputa por medalha. Nesse caso, o vencedor será declarado com base na pontuação no momento da desqualificação, no SENSU ou, se nenhuma dessas condições estiver presente, por HANTEI direto. Nenhuma medalha pode ser concedida a um Atleta desqualificado por SHIKKAKU.

3. Determinando o vencedor de um grupo de Rodízio e resolvendo empates em competições individuais

- 3.1. O vencedor de um grupo na competição Individual *Round-robin* é o Atleta que obtiver o maior número de pontos de vitória (3 pontos por vitória e 1 ponto por empate onde houve pontuação). Em casos de empate entre dois ou mais Atletas em um grupo com o mesmo número de pontos de vitória, os critérios abaixo serão aplicados na ordem especificada. Se um vencedor for definido em um dos critérios, os seguintes não precisarão ser aplicados:
- 1) Vencedor da disputa direta entre os Atletas envolvidos no empate.
 - 2) Maior número de pontos totais marcados a favor em todas as disputas.
 - 3) Menor número de pontos totais sofridos em todas as disputas.
 - 4) Maior número de IPPON obtidos a favor em todas as disputas.
 - 5) Menor número de IPPON sofridos contra em todas as disputas.
 - 6) Maior número de WAZA-ARI obtidos a favor em todas as disputas.
 - 7) Menor número de WAZA-ARI sofridos contra em todas as disputas.
 - 8) A posição no Ranking Mundial mais alta na data da competição.
 - 9) Disputa adicional permitindo HANTEI.

Nota: Para cada par comparado, os critérios devem ser considerados desde o início da lista.

3.2. Um Atleta pode ser desqualificado de uma disputa (HANSOKU) e ainda assim continuar na competição. Nesse caso, seu oponente vence a disputa por 4-0 (considerado YUKO) ou por qualquer pontuação maior que 4. Os resultados das disputas prévias continuam inalterados.

3.3. Se um Atleta já qualificado for desqualificado por má conduta (SHIKKAKU) ao final da rodada de Rodízio, o oponente da fase seguinte avançará para a semifinal por *bye* ("walkover").

4. Determinação do Vencedor de um Grupo de Rodízio e Resolução de Empates em Competição por Equipe

4.1. O vencedor de um grupo na competição por Equipe em sistema *Round-robin* é a Equipe que obtiver o maior número de pontos de vitória (3 pontos por encontros vencidos e 1 ponto por empates onde houve pontuação). Em casos de empate entre duas ou mais Equipes em um grupo com o mesmo número de pontos de vitória, os critérios abaixo serão aplicados na ordem especificada. Se um vencedor for definido em um dos critérios, os seguintes não precisarão ser aplicados:

- 1) Vencedor do encontro entre as equipes envolvidas no empate.
- 2) Maior número de disputas vencidas durante toda a fase de Rodízio.
- 3) Maior número de pontos marcados durante toda a fase de Rodízio.
- 4) Menor número de pontos sofridos pela Equipe durante toda a fase de Rodízio.
- 5) Maior número de IPPON marcados pela Equipe durante toda a fase de Rodízio.
- 6) Menor número de IPPON sofridos contra a Equipe durante toda a fase de Rodízio.
- 7) Maior número de WAZA-ARI marcados pela Equipe durante toda a fase de Rodízio.
- 8) Menor número de WAZA-ARI sofridos contra a Equipe durante toda a fase de Rodízio.
- 9) Uma disputa adicional entre um dos membros de cada Equipe – se necessário, decidida por HANTEI.

Nota: Ao comparar dois critérios, deve-se começar sempre pelo início da lista.

5. Critérios para Decidir o Vencedor de um Encontro por Equipe usando Eliminatória

5.1. A Equipe vencedora é aquela com o maior número de vitórias em disputas, incluindo aquelas vencidas por SENSU. Caso as duas Equipes tenham o mesmo número de vitórias em disputas, a Equipe vencedora será aquela com o maior número de pontos.

5.2. Em caso de empate no número de vitórias em disputas e pontos, uma disputa de desempate será realizada. Cada Equipe pode escolher qualquer um de seus Atletas para participar da disputa extra, independentemente de já ter lutado em uma disputa anterior entre as duas Equipes.

5.3. Se a disputa extra não produzir um vencedor com base na superioridade de pontos, nem nenhum dos Atletas receber o SENSU, a disputa extra será decidida por HANTEI, seguindo o mesmo procedimento das disputas individuais. O resultado do HANTEI para a disputa extra determinará também o resultado do encontro por Equipe.

5.4. Em encontros por Equipe, quando uma Equipe acumula vitórias em disputas ou pontos suficientes para garantir a vitória, o encontro é encerrado e nenhuma disputa adicional ocorre, exceto no Rodízio, onde todas as disputas devem ser concluídas.

5.5. Em encontros por Equipe, se um membro da equipe for desqualificado (HANSOKU ou SHIKKAKU), sua pontuação naquela disputa será zerada, e o oponente receberá automaticamente oito pontos.

6. Registro de Pontuação

O Supervisor de Pontuação utilizará os seguintes símbolos para o registro de pontos e decisões durante as disputas:

3	IPPON	Pontuação de três pontos
2	WAZA ARI	Pontuação de dois pontos
1	YUKO	Pontuação de um ponto

✓	SENSHU	Vantagem de primeiro ponto sem oposição
□	KACHI	Vencedor
×	MAKE	Perdedor
▲	HIKIWAKE	Empate
KK	KIKEN	Renúncia (ausência ou desistência)

1C	CHUI (1ª instância)	1º aviso
2C	CHUI (2ª instância)	2º aviso
3C	CHUI (3ª instância)	3º aviso
HC	HANSOKU CHUI	Aviso de desqualificação
H	HANSOKU	Desqualificação da disputa
S	SHIKKAKU	Desqualificação do torneio

ARTIGO 13 : PROTESTO OFICIAL

1. Disposições gerais

- 1.1. Ninguém pode protestar sobre um julgamento perante os membros do Painel de Arbitragem.
- 1.2. Se um procedimento de arbitragem parecer contravir as regras, o Técnico do Atleta ou seu representante oficial são os únicos autorizados a fazer um protesto.
- 1.3. O protesto assumirá a forma de um relatório escrito enviado imediatamente após a disputa na qual o protesto foi gerado. A única exceção é quando o protesto se refere a um mau funcionamento administrativo.
- 1.4. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras não deve necessariamente impedir o progresso da competição, e a intenção de protestar deve ser anunciada pelo Técnico ou representante da Federação Nacional imediatamente após o fim da disputa.
- 1.5. Se o protesto envolver Atletas em uma categoria em andamento, então a próxima rodada que possa envolver os Atletas deve ser adiada até que a apelação seja decidida.
- 1.6. O Técnico / representante da FN solicitará o formulário oficial de protesto ao Chefe de Quadra. O protesto por escrito deve ser preenchido, e a taxa de protesto enviada, dentro de 5 minutos após o recebimento do formulário de protesto entregue pelo Chefe de Quadra.
- 1.7. A falha de um Técnico / representante da FN em entregar um protesto em tempo hábil pode levar à sua rejeição se tal atraso, na opinião do Júri de Apelação, for sem justificativa razoável e impedir o progresso da competição.
- 1.8. O Chefe de Quadra completará qualquer informação referente aos oficiais implicados e entregará imediatamente o formulário de protesto preenchido a um representante do Júri de Apelação. O Júri de Apelação irá, sem demora, revisar as circunstâncias que levaram à decisão protestada. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles produzirão um relatório e terão autoridade para tomar as medidas que forem necessárias. O protesto será revisado pelo Júri de Apelação e, como parte desta revisão, o Júri estudará as evidências disponíveis em apoio ao protesto.
- 1.9. 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 nenhum pagamento de taxa de protesto será aplicável.
- 1.10. Em caso de mau funcionamento administrativo durante uma disputa em andamento, o Técnico pode notificar o Chefe de Quadra diretamente. Por sua vez, o Chefe de Quadra notificará o Supervisor de Encontro (KANSA).
- 1.11. O protesto deve informar o nome e o país dos Atletas e os detalhes precisos do que está sendo protestado. A informação dos oficiais implicados é preenchida pelo Chefe de Quadra. Nenhuma reclamação geral sobre padrões globais será aceita como um protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto recai sobre o reclamante. O protesto deve ser enviado a um representante do Júri de Apelação pelo Chefe de Quadra. No devido tempo, o Júri revisará as circunstâncias que levaram à decisão protestada.

- 1.12. O protestante deve depositar uma Taxa de Protesto conforme acordado pelo Comitê Executivo da WKF, e esta, juntamente com o protesto, deve ser entregue ao Chefe de Quadra, que a repassará a um representante do Júri de Apelação.
- 1.13. A intenção de protestar deve ser declarada assim que a disputa for encerrada. O protesto por escrito deve ser preenchido, e a taxa de protesto enviada, dentro de 5 minutos após o recebimento do formulário de protesto entregue pelo Chefe de Quadra.
- 1.14. A decisão do Júri de Apelação é final e só pode ser anulada por uma decisão do Comitê Executivo mediante solicitação do Presidente da WKF.
- 1.15. O Júri de Apelação não pode impor sanções ou penalidades. Sua função é julgar o mérito do protesto para iniciar as ações necessárias por parte da Comissão de Arbitragem e da Comissão Organizadora para tomar medidas corretivas a fim de retificar qualquer procedimento de arbitragem que contravir as regras.

2. Composição do Júri de Apelação

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

3. Processo de Avaliação de Apelações

- 3.1. É responsabilidade do Chefe de Quadra receber o protesto para reunir o Júri de Apelação e depositar o valor do protesto junto à WKF para qualquer protesto indeferido.
- 3.2. O Júri de Apelação fará imediatamente as averiguações e investigações que considerar necessárias para validar o mérito do protesto.
- 3.3. Onde a revisão de vídeo for utilizada, o Júri de Apelação pode solicitar o exame da gravação de vídeo do incidente antes de proferir um veredito.
- 3.4. Cada um dos três membros é obrigado a dar seu veredito quanto à validade do protesto. Abstenções não são aceitáveis.

4. Protestos indeferidos e aceitos

- 4.1. Se um protesto for considerado inválido, o Júri de Apelação nomeará um de seus membros para notificar verbalmente o protestante de que o protesto foi indeferido, marcar o documento original com a palavra “REJEITADO”, fazê-lo assinar por cada um dos membros do Júri de Apelação e informar o protestante sobre a decisão.

- 4.2. Se um protesto for aceito, o Júri de Apelação entrará em contato com a Comissão Organizadora (CO) e com o Árbitro Chefe para tomar as medidas que possam ser praticadas para remediar a situação, incluindo as possibilidades de:
- Reverter julgamentos anteriores que contravenham as regras.
 - Anular os resultados das rodadas afetadas a partir do ponto anterior ao incidente.
 - Refazer as disputas que tenham sido afetadas pelo incidente.
 - Emitir uma recomendação à Comissão de Arbitragem para quaisquer Juízes envolvidos avaliados para sanção.
- 4.3. Cabe ao Júri de Apelação a responsabilidade de exercer moderação e bom senso ao tomar ações que perturbem o cronograma do evento de qualquer maneira significativa. Reverter o processo das eliminatórias é a última opção para garantir um resultado justo.
- 4.4. Se o protesto for aceito, o Júri de Apelação nomeará um de seus membros que notificará verbalmente o protestante de que o protesto foi aceito, marcará o documento original com a palavra “ACEITO” e o fará assinar por cada um dos membros do Júri de Apelação, antes de entregar o protesto ao Árbitro Chefe e devolver a taxa de protesto ao protestante.

5. Relatório de incidente

- 5.1. Após lidar com o incidente da maneira prescrita acima, o Júri de Apelação se reunirá novamente e elaborará um relatório simples do incidente de protesto, descrevendo suas descobertas e declarando o(s) motivo(s) para aceitar ou rejeitar o protesto.
- 5.2. O relatório deve ser assinado por todos os três membros do Júri de Apelação e enviado ao Árbitro Chefe e à Comissão Organizadora.

ARTIGO 14 : SOLICITAÇÃO DE REVISÃO DE VÍDEO

1. Em Campeonatos Mundiais da WKF, Premier League, Jogos Olímpicos, Jogos Olímpicos da Juventude, Jogos Continentais, Jogos Mundiais e jogos multiesportivos desta natureza, o uso da revisão de vídeo das disputas é obrigatório. O uso da revisão de vídeo também é recomendado para outras competições sempre que possível.
2. A revisão de vídeo é iniciada quando um Técnico levanta seu cartão de revisão de vídeo (manualmente ou por dispositivo eletrônico, conforme aplicável) para sinalizar uma possível pontuação de seu Atleta que não foi vista pelos juízes. Se um Técnico pressionar o botão do joystick e imediatamente se arrepender, o procedimento não será interrompido e a revisão de vídeo ocorrerá normalmente. O Técnico deve permanecer de pé durante a revisão de vídeo para alertar o Árbitro e evitar a continuação da disputa caso o sistema apresente mau funcionamento.
3. Em competições onde os Técnicos dispõem de equipamento eletrônico que permite solicitar a revisão especificamente para YUKO, WAZA ARI ou IPPON, o Juiz de Revisão de Vídeo é obrigado a avaliar apenas uma possível pontuação para o tipo de ponto solicitado. O Técnico pode alterar o nível da pontuação até que o Árbitro termine o sinal para a revisão de vídeo.
4. Se o Atleta desejar que o Técnico solicite uma revisão de vídeo ou se abstenha de levantar uma revisão, isso deve ser sinalizado discretamente sem perturbar o andamento da disputa.
5. O Técnico pode solicitar uma revisão de vídeo quando os Juízes atribuírem uma pontuação mais baixa do que ele acredita ser apropriado para uma técnica de pontuação mais alta.
6. O Juiz de Revisão de Vídeo só pode conceder pontos se o Atleta solicitante tiver obtido uma pontuação válida, ou seja, pontuando antes ou ao mesmo tempo que o outro Atleta.
7. Uma exceção ao parágrafo acima ocorre quando nenhum Atleta recebeu um ponto pelos Juízes de canto, apenas um dos Técnicos solicita uma revisão de vídeo e o outro Técnico não possui cartão ou não deseja uma solicitação de vídeo – caso em que apenas as técnicas do Atleta para quem a revisão de vídeo foi solicitada serão consideradas para pontuação.
8. Os últimos 6 segundos antes de a disputa ser interrompida para a solicitação serão sempre avaliados, mas tempo adicional pode ser acrescentado conforme considerado necessário para tomar a melhor decisão possível. A sequência deve ser revisada em velocidade normal, mas pode, além disso, ser visualizada em câmera lenta ou zoom, se necessário. A revisão deve sempre ser feita primeiro em velocidade normal, embora a câmera lenta possa ser usada posteriormente para determinar detalhes. O tempo total usado para revisar o vídeo não deve exceder 30 segundos, após o qual uma decisão deve ser proferida.
10. Se ambos os Técnicos solicitarem a revisão de vídeo ao mesmo tempo, o Juiz de Revisão de Vídeo só poderá conceder o ponto a quem for considerado ter pontuado primeiro. A única exceção são as técnicas de pontuação simultâneas, caso em que pontos podem ser concedidos a ambos os Atletas.
11. Se um Técnico mostrar o cartão para revisão de vídeo e o outro Técnico quiser uma revisão da mesma instância, o segundo Técnico deve levantar seu cartão antes que a revisão comece para não perder seu direito de solicitar a revisão de vídeo para aquela instância. A revisão de vídeo é considerada iniciada quando o Árbitro faz o gesto.

12. Se a solicitação for considerada válida, um cartão vermelho ou azul, com o número 3 para IPPON, 2 para WAZA ARI ou 1 para YUKO é levantado ou o resultado é exibido no monitor. O Árbitro concederá então a pontuação normalmente. Se a solicitação for considerada inválida, o Técnico perderá o direito de fazer outra solicitação de vídeo pelo restante da disputa.



13. O juiz de Revisão de Vídeo não pode anular qualquer decisão dos juízes de canto, com exceção do SENSU.
14. Se o juiz de Revisão de Vídeo não conseguir observar a(s) técnica(s) devido ao ângulo da câmera, ele sinalizará isso fazendo o gesto de MIENAI, e o Técnico manterá o cartão. No caso de problemas técnicos (eletricidade, câmera ou mau funcionamento do computador, etc.) em que não seja possível analisar o vídeo e tomar uma decisão, o mesmo procedimento será aplicado, e o Técnico manterá o cartão.
15. Se um Técnico solicitar a VR, mas o Árbitro julgar que a foi técnica descontrolada ou forte demais, um aviso ou penalidade deve ser aplicado, e o Técnico permanecerá com o cartão.
16. Após o Árbitro chamar o WAKARETE, os Técnicos não poderão solicitar uma revisão de vídeo, a menos que a técnica tenha ocorrido antes do WAKARETE ser chamado.
17. Continua sendo dever do Técnico protestar se um cartão de VR não for devolvido sempre que o Técnico tiver o direito de ter o cartão devolvido pelo Chefe de Quadra.
18. A tabela a seguir determina os cartões de revisão de vídeo permitidos por fase para eventos da WKF:

Fase 1 - CAMPEONATOS MUNDIAIS INDIVIDUAIS	CAMPEONATOS MUNDIAIS POR EQUIPES
- O técnico terá 1 cartão VR para grupos com 3-4 Atletas na Fase de Grupos. - O técnico terá 2 cartões VR para grupos com 5-6 Atletas na Fase de Grupos. - O técnico terá 1 cartão VR para a Fase Eliminatória 1ª Rodada (24 grupos). - O técnico terá 1 cartão VR para a Fase Eliminatória - Disputa de Qualificação.	Equipe Masculina - O técnico terá 3 cartões VR por partida na Fase de Grupos. - O técnico terá 3 cartões VR por partida nas Quartas de Final. - O técnico terá 3 cartões VR por partida nas Semifinais. - O técnico terá 3 cartões VR por partida na Disputa por Medalha.
Fase 2 - CAMPEONATOS MUNDIAIS INDIVIDUAIS	Equipe Feminina - O técnico terá 2 cartões VR por partida na Fase de Grupos. - O técnico terá 2 cartões VR por partida nas Quartas de Final. - O técnico terá 2 cartões VR por partida nas Semifinais. - O técnico terá 2 cartões VR por partida na Disputa por Medalha.
PREMIER LEAGUE	ELIMINAÇÃO COM REPESCAGEM - COMPETIÇÃO INDIVIDUAL
- O técnico terá 1 cartão VR para a Fase de Grupos. - O técnico terá 1 cartão VR para as Quartas de Final. - O técnico terá 1 cartão VR para as Semifinais. - O técnico terá 1 cartão VR para as Disputas por Medalha.	- O técnico terá 1 cartão VR para as Eliminações. - O técnico terá 1 cartão VR para as Semifinais. - O técnico terá 1 cartão VR para as Repescagens. - O técnico terá 1 cartão VR para as Disputas por Medalha.
ELIMINAÇÃO COM REPESCAGEM - COMPETIÇÃO POR EQUIPES	<i>Nota: Apenas 1 Cartão VR pode ser usado para qualquer disputa individual.</i>
- O técnico terá 1 cartão VR por Competidor para as Eliminações. - O técnico terá 1 cartão VR por Competidor para as Semifinais. - O técnico terá 1 cartão VR por Competidor para as Repescagens. - O técnico terá 1 cartão VR por Competidor para as Disputas por Medalha.	

ARTIGO 15 : PODERES E DEVERES DOS OFICIAIS

1. Árbitro Chefe e a Comissão de Arbitragem

1.1. Os poderes e deveres do Árbitro Chefe e da Comissão de Arbitragem serão os seguintes:

- 1) Garantir a preparação correta para cada torneio em consulta com a Comissão Organizadora, no que diz respeito à disposição da área de competição, ao fornecimento e alocação de todos os equipamentos e instalações necessárias, operação e supervisão das disputas/encontros, precauções de segurança, etc.
- 2) Nomear e alocar os Chefes de Quadra e Assistentes de Chefes de Quadra para suas respectivas áreas e agir e tomar as medidas que possam ser exigidas pelos relatórios dos Chefes de Quadra.
- 3) Supervisionar e coordenar o desempenho geral dos oficiais de arbitragem.
- 4) Nomear oficiais substitutos quando necessário.
- 5) Proferir o julgamento final sobre assuntos técnicos que possam surgir durante uma determinada disputa ou encontro e para os quais não existam estipulações nas regras.
- 6) Nomear o Júri de Apelação para a competição.

2. Chefes de Quadra e Assistentes de Chefes de Quadra

2.1. Os poderes e deveres do Chefe de Quadra serão os seguintes:

- 1) Delegar, nomear e supervisionar os Árbitros e Juízes para todas as disputas e encontros nas áreas sob seu controle.
- 2) Supervisionar o desempenho dos Árbitros e Juízes em suas áreas e garantir que os oficiais nomeados sejam capazes de realizar as tarefas atribuídas a eles.
- 3) Supervisionar para que o KANSA interrompa a disputa para instruir o Árbitro sobre uma contravenção das Regras de Competição.
- 4) Preparar um relatório diário por escrito sobre o desempenho de cada oficial sob sua supervisão, junto com suas recomendações, se houver, para a Comissão de Arbitragem.
- 5) Nomear um **Árbitro de Categoria A** da WKF para atuar como Juiz de Revisão de Vídeo.

3. Árbitros

3.1. Os poderes do Árbitro serão os seguintes:

- 1) O Árbitro (SHUSHIN) terá o poder de conduzir disputas/encontros, incluindo anunciar o início, a suspensão e o fim da disputa ou encontro.
- 2) O Árbitro dará todos os comandos e fará todos os anúncios.

- 3) Conceder pontos com base na decisão dos Juízes.
- 4) Interromper a disputa quando uma lesão, doença ou incapacidade de um Atleta para continuar for percebida.
- 5) Interromper a disputa quando, na opinião do Árbitro, uma falta tiver sido cometida ou para garantir a segurança dos Atletas.
- 6) Convocar o FUKUSHIN SHUGO (convocação dos juízes) quando, na opinião do Árbitro, for considerado necessário para: aplicar SHIKKAKU, aplicar a regra dos 10 segundos, quando o médico quiser retirar um Atleta, desqualificação devido a penalidades por evitar o combate ou ao aplicar HANSOKU diretamente.
- 7) Indicar faltas observadas e impor avisos e penalidades conforme exigido pelas regras.
- 8) Explicar ao Chefe de Quadra, à Comissão de Arbitragem ou ao Júri de Apelação, se necessário, a base para proferir um julgamento.
- 9) Anunciar e iniciar uma disputa extra quando necessário em encontros por Equipe.
- 10) Conduzir a votação dos Juízes, no caso de uma disputa empatada e, se necessário, incluir o seu próprio voto (HANTEI) para desempatar.
- 11) Anunciar o vencedor.
- 12) A autoridade do Árbitro não se limita apenas à área de competição, mas também a todo o seu perímetro imediato, incluindo o controle da conduta de Técnicos, outros Atletas ou qualquer membro da comitiva dos Atletas presente no local da competição.

4. Juízes (FUKUSHIN)

4.1. Os poderes dos Juízes serão os seguintes:

- 1) Sinalizar pontos marcados por iniciativa própria.
- 2) Exercer seu direito de voto em qualquer decisão a ser tomada.
- 3) Aconselhar o Árbitro sobre possíveis desqualificações se convocado pelo FUKUSHIN SHUGO.

4.2. Os Juízes devem observar cuidadosamente as ações dos Atletas e sinalizar ao Árbitro uma opinião quando uma pontuação for observada.

5. Supervisores de Encontro (KANSA)

- 5.1. O Supervisor de Encontro (KANSA) auxiliará o Chefe de Quadra supervisionando o encontro ou disputa em andamento. Caso as decisões do Árbitro e/ou Juízes não estejam de acordo com as Regras de Competição, o Supervisor de Luta sinalizará imediatamente soprando seu apito.
- 5.2. Os registros mantidos do encontro tornar-se-ão registros oficiais sujeitos à aprovação do Supervisor de Encontro.

- 5.3. Antes do início de cada encontro ou disputa, os Assistentes do Kansa garantirão que o equipamento e o Karategi dos Atletas estejam de acordo com as regras de competição da WKF. Em competições onde o Assistente do Kansa não for aplicável ou não estiver disponível, é responsabilidade do KANSA garantir que o equipamento esteja de acordo com as regras antes de cada disputa.
- 5.4. Nas seguintes situações, o Supervisor de Encontro (KANSA) sinalizará tocando seu apito:
- 1) O Árbitro esquece de indicar o SENSU.
 - 2) O Árbitro esquece de retirar o SENSU.
 - 3) O Árbitro concede uma pontuação ao Atleta errado.
 - 4) O Árbitro aplica um aviso/penalidade ao Atleta errado.
 - 5) O Árbitro concede uma pontuação a um Atleta e um aviso por exagero ao outro.
 - 6) O Árbitro concede uma pontuação a um Atleta e MUBOBI ao outro.
 - 7) O Árbitro concede uma pontuação por uma técnica realizada após o YAME ou após o fim do tempo.
 - 8) O Árbitro concede uma pontuação feita por um Atleta quando este está fora da área de luta.
 - 9) O Árbitro aplica um aviso ou penalidade por passividade durante o ATO SHIBARAKU.
 - 10) O Árbitro aplica um aviso ou penalidade errado durante o ATO SHIBARAKU.
 - 11) O Árbitro aplica um HANSOKU CHUI direto durante o ATO SHIBARAKU, mas o incidente ocorreu pouco antes do sinal de ATO SHIBARAKU.
 - 12) O Árbitro não interrompe a disputa quando há dois ou mais juízes sinalizando uma pontuação.
 - 13) O Árbitro não interrompe a disputa quando uma Revisão de Vídeo é solicitada por um Técnico.
 - 14) O Árbitro não segue a maioria das pontuações sinalizadas pelos juízes.
 - 15) O Árbitro não chama o médico em uma situação de regra de 10 segundos.
 - 16) O Árbitro realiza HANTEI/HIKIWAKE, mas o SENSU já havia sido obtido.
 - 17) O(s) Juiz(es) está(ão) segurando as bandeiras ou dispositivo eletrônico na mão errada.
 - 18) O placar não está exibindo as informações corretas.
 - 19) A técnica solicitada pelo Técnico foi realizada após o YAME ou após o fim do tempo.

- 20) O Árbitro não observou um JOGAI.
 - 21) Para qualquer outra situação imprevista que razoavelmente exija a interrupção da disputa.
 - 22) Em instâncias onde o KANSA tiver dúvidas sobre um veredito, ele tem o direito de verificar a gravação da revisão de vídeo.
- 5.5. Nas seguintes situações, o Supervisor de Encontro **não** se envolverá na decisão do Painel de Arbitragem:
- 1) Os Juízes não sinalizam uma pontuação.
 - 2) O KANSA não tem voto ou autoridade em questões de julgamento, como se uma pontuação foi válida ou não, a menos que tenha havido um erro na aplicação das regras.

6. Supervisores de Placar

- 6.1. O Supervisor de Placar manterá um registro separado das pontuações e avisos concedidos pelo Árbitro e, ao mesmo tempo, supervisionará as ações do anotador de placar/cronometrista designado.
- 6.2. Caso o Árbitro não ouça o sino de fim de tempo, o Supervisor de Placar tocará seu apito, **não** o KANSA.

ARTIGO 16 : ELEGIBILIDADE PARA COMPETIR

1. Idade

- 1.1. A alocação da categoria de idade é determinada pela idade do Atleta no primeiro dia de competição do evento.
- 1.2. Nas categorias sênior de Kumite, os Atletas devem ter 18 anos de idade.
- 1.3. Os participantes nas categorias Sub-21 devem ter 18, 19 ou 20 anos de idade; as categorias Júnior devem ter 16 ou 17 anos; as categorias Cadete devem ter 14 ou 15 anos; e as categorias Sub-14 devem ter 12 ou 13 anos.

2. Cota de Federação Nacional por Evento

- 2.1. Cada Federação Nacional (**FN**) nos Campeonatos Mundiais de Cadete, Júnior e Sub-21, no Campeonato Mundial Sênior Individual - Fase Final, e no Campeonato Mundial Sênior por Equipes é limitada a 1 Atleta por categoria.
- 2.2. Limitações específicas podem ser aplicadas no Campeonato Mundial Sênior Individual - Fase de Qualificação. Se uma FN já possuir um Atleta qualificado em uma categoria do Campeonato Mundial Sênior Individual - Fase Final, ela não poderá registrar outro Atleta para a mesma categoria no Campeonato Mundial Sênior Individual - Fase de Qualificação.
- 2.3. Os eventos Karate 1 são competições abertas onde todos os membros da WKF podem participar sem a restrição de 1 Atleta por FN. No entanto, os participantes devem ser membros de uma Federação Nacional reconhecida pela WKF.
- 2.4. Eventos multiesportivos como os Jogos de Praia–ANOC, Jogos Mundiais e Olimpíadas podem aplicar outros critérios, sendo definidos em seus respectivos Sistemas de Qualificação.

3. Nacionalidade

- 3.1. Com as seguintes exceções, apenas os nacionais de um país podem participar dos Campeonatos Mundiais e eventos oficiais da WKF representando seu país.
- 3.2. Como regra geral, um Atleta que representou um país em um evento oficial da WKF ou Campeonato Mundial não pode representar outro país em um evento oficial da WKF ou Campeonato Mundial.
- 3.3. No entanto, se um Atleta que participou de um desses eventos obtiver por casamento a nacionalidade do cônjuge, ele poderá representar o país do cônjuge.
- 3.4. Um Atleta que possua dupla nacionalidade (ou seja, uma por força da lei de um país e a outra por força da lei de outro país) poderá representar apenas um ou outro país conforme o Atleta em questão selecionar. Uma vez tendo representado ambos os países, a aprovação do CE da WKF será necessária para uma nova mudança, após uma demanda por escrito fundamentada da FN relevante ao Presidente da WKF.

- 3.5. Um Atleta pode representar o país de seu nascimento e do qual o Atleta é um nacional, a menos que opte por adotar a nacionalidade de seu pai ou mãe.
- 3.6. Um Atleta naturalizado (ou que tenha mudado 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 cancelado com o acordo das duas FN envolvidas e a aprovação final do Comitê Executivo da WKF.
- 3.7. Se um Estado associado, Província ou Departamento Ultramarino, um País ou antiga Colônia adquirir independência, ou um país for incorporado a outro por motivo de mudança de fronteira, ou se uma nova FN for reconhecida pela WKF, um Atleta poderá continuar representando o país ao qual pertence ou pertenceu. No entanto, ele pode optar por representar seu novo país ou sua nova FN nos Campeonatos Mundiais.
- 3.8. Nos casos em que a WKF reconheceu mais de 1 (uma) FN cujos membros possuem o mesmo passaporte nacional (ou seja, para um país e seus protetorados com órgãos esportivos nacionais governamentais separados), o Atleta só poderá competir pela FN de residência, desde que ainda não tenha competido pela(s) outra(s) FN em eventos oficiais da WKF.
- 3.9. Para obter a transferência para outra FN da qual os nacionais possuem o mesmo passaporte, bastará o acordo entre as 2 (duas) FN envolvidas para confirmar qualquer mudança à WKF relativa ao status de um Atleta. Em caso de desacordo entre as FN, qualquer mudança terá que ser aprovada pelo CE da WKF. Neste caso, o Atleta, através da FN interessada, terá que provar à satisfação da WKF a residência no território governado pela outra FN ou, na falta disso, a relação com a outra FN que torne a mudança justificável.
- 3.10. Uma vez que o Atleta tenha representado todas as FN envolvidas, a aprovação do Comitê Executivo da WKF será necessária para qualquer mudança adicional.

**ARTIGO 17 : ADAPTAÇÃO DESTAS REGRAS PARA EVENTOS FORA DO PROGRAMA
OFICIAL DE EVENTOS DA WKF**

1. As Federações Nacionais podem modificar estas regras para fins de competições nacionais ou outras competições que não constem no programa oficial da WKF, desde que não sejam feitas alterações nas regras relativas à segurança dos Atletas, uso de equipamentos de proteção, pontuação, comportamento proibido, avisos e penalidades, lesões e acidentes na competição ou critérios para decisão.
2. As Federações Nacionais são encorajadas a consultar suas autoridades esportivas nacionais para orientação sobre a legislação nacional e/ou diretrizes para esportes competitivos para crianças menores de 12 anos de idade.
3. Qualquer desvio do Regulamento de Competição aplicados a uma competição deve ser anunciado no boletim oficial ou no convite para o evento.

ARTIGO 18: QUESTÕES NÃO ABRANGIDAS ESPECIFICAMENTE PELO REGULAMENTO

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

APÊNDICE 1: A TERMINOLOGIA

TERMO	SIGNIFICADO	UTILIZAÇÃO
SHOBU HAJIME	Iniciar o Encontro ou Disputa	Após o anúncio, o Árbitro dá um passo para trás.
ATO SHIBARAKU	Falta pouco tempo	Um sinal sonoro será emitido pelo cronometrista 15 segundos antes do fim real da disputa e o Árbitro anunciará “Ato Shibaraku”.
YAME	Parar	Interrupção, ou fim da disputa. Ao fazer o anúncio, o Árbitro faz um movimento de corte para baixo com a mão
MOTO NO ICHI	Posição original	Atletas e Árbitro retornam às suas posições iniciais.
TSUZUKETE	Continue a luta	Retomada ou início da luta. Retomada da luta ordenada após WAKARETE, quando ocorre uma interrupção não autorizada – ou quando o Árbitro dá uma ordem informal para iniciar a luta por falta de atividade.
TSUZUKETE HAJIME	Retomar a luta – Começar	O Árbitro fica em uma base avançada. Ao dizer “Tszukete”, ele estende os braços com as palmas voltadas para os Atletas. Ao dizer “Hajime”, ele vira as palmas e as traz rapidamente uma em direção à outra, dando um passo para trás ao mesmo tempo.
FUKUSHIN SHUGO	Juízes Convocados	O Árbitro convoca os Juízes para se reunirem.
HANTEI	Decisão	O Árbitro pede uma decisão ao final de uma disputa inconclusiva. Após um toque curto de apito em dois tons, os Juízes sinalizam seus votos e o Árbitro indica o vencedor levantando o braço.
HIKIWAKE	Empate	Em caso de disputa empatada, o Árbitro cruza os braços e os estende com as palmas voltadas para a frente.
AKA (AO) NO KACHI	Vermelho (Azul) vence	O Árbitro levanta o braço no lado do vencedor.
AKA (AO) IPPON	Vermelho (Azul) marca três pontos	O Árbitro levanta o braço a 45 graus no lado do marcador.
AKA (AO) WAZA-ARI	Vermelho (Azul) marca dois pontos	O Árbitro estende o braço na altura do ombro no lado do marcador.
AKA (AO) YUKO	Vermelho (Azul) marca um ponto	O Árbitro estende o braço para baixo a 45 graus no lado do marcador.
CHUI	Advertência	O Árbitro mostra o sinal do tipo de infração em direção ao infrator, seguido da exibição de 1 a 3 dedos, dependendo se este é o 1º, 2º ou 3º aviso.
HANSOKU-CHUI	Aviso de desqualificação	O Árbitro mostra o sinal do tipo de infração em direção ao infrator, seguido pelo apontar de um dedo em direção à faixa do infrator.

HANSOKU	Desqualificação	O Árbitro aponta para o rosto do infrator e anuncia a vitória para o oponente.
JOGAI	Saída da área de competição não causada pelo adversário	O Árbitro aponta o dedo indicador para o lado do infrator para indicar que o Atleta saiu da área, seguido pelo aviso ou penalidade aplicável.
SENSHU	Vantagem do primeiro ponto sem oposição	Após conceder o ponto da maneira habitual, o Árbitro chama “AKA (AO) SENSHU” enquanto levanta o braço dobrado com a palma voltada para o próprio rosto.
SHIKKAKU	Expulsão do torneio	O Árbitro aponta para o rosto do infrator, depois para fora da área de competição e anuncia a vitória para o oponente.
TORIMASEN	Anulação	Uma decisão é anulada. O Árbitro cruza as mãos em um movimento para baixo.
KIKEN	Renúncia ou Abandono	O Árbitro aponta para baixo a 45 graus na direção do lado do Atleta ou da Equipe no Tatami.
MUBOBI	Autoexposição ao Perigo	O Árbitro toca o próprio rosto, depois vira a mão com o canto para a frente, movendo-a para frente e para trás para indicar que o Atleta se colocou em perigo.
WAKARETE	“Separar”	O Árbitro faz um gesto para os Atletas se separarem de um clinche (corpo a corpo), separando as mãos com um movimento com as palmas para fora enquanto dá a ordem verbal. Os Atletas interrompem a ação e se separam até receberem a ordem “Tsuzukete”.

APÊNDICE 2 : GESTOS E SINAIS DE BANDEIRA

INICIANDO E PARANDO A DISPUTA



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

PONTOS E CANCELAMENTOS



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU



CANCELAMENTO DE TORIMASEN (1/2)



CANCELAMENTO DE TORIMASEN (2/2)

ADVERTÊNCIAS



TSUZUKETE (1/2)



TSUZUKETE (2/2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVIDADE (1/2)



PASSIVIDADE (2/2)



CONTATO FORTE OU ARREMESSOS PERIGOSOS



EXAGERAR LESÃO



FINGIR LESÃO



JOGAI

DECISÃO



FUKUSHIN
SHUGO (1/2)



FUKUSHIN
SHUGO
(2/2)



AKA (AO)
DESISTÊNCIA



HANTEI



HANSOKU
(1/2)



HANSOKU
(2/2)



SHIKKAKU
(1/3)



SHIKKAKU
(2/3)



SHIKKAKU
(3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI
(1/2)



AKA (AO) NO KACHI
(2/2)



MUBOBI



EVITANDO O COMBATE



EMPURRAR



AGARRAR



**ATAQUE
DESCONTROLADO**



**ATAQUE SIMULADO
(COTOVELO)**



**ATAQUE SIMULADO
(CABEÇA)**



**ATAQUE SIMULADO
(JOELHO)**



**PROVOCAR OU
FALAR**



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

SINAIS DE REVISÃO DE VÍDEO



REVISÃO DE VÍDEO (1/4)



REVISÃO DE VÍDEO (2/4)



REVISÃO DE VÍDEO (3/4)



REVISÃO DE VÍDEO (4/4)



NÃO VISTO

SINAIS DE BANDEIRA



POSIÇÃO SENTADA



YUKO



WAZA ARI



IPPON

APÊNDICE 3 : CATEGORIAS E DIVISÕES POR IDADE E PESO

CATEGORIAS MASCULINO	PESO	CATEGORIAS FEMININO	PESO
Sênior (18+ anos)	- 60 kg	Sênior (18+ anos)	- 50 kg
Sênior (18+ anos)	- 67 kg	Sênior (18+ anos)	- 55 kg
Sênior (18+ anos)	- 75 kg	Sênior (18+ anos)	- 61 kg
Sênior (18+ anos)	- 84 kg	Sênior (18+ anos)	- 68 kg
Sênior (18+ anos)	+ 84 kg	Sênior (18+ anos)	+ 68 kg

Sub-21 (18 a <21 anos)	- 60 kg	Sub-21 (18 a <21 anos)	- 50 kg
Sub-21 (18 a <21 anos)	- 67 kg	Sub-21 (18 a <21 anos)	- 55 kg
Sub-21 (18 a <21 anos)	- 75 kg	Sub-21 (18 a <21 anos)	- 61 kg
Sub-21 (18 a <21 anos)	- 84 kg	Sub-21 (18 a <21 anos)	- 68 kg
Sub-21 (18 a <21 anos)	+ 84 kg	Sub-21 (18 a <21 anos)	+ 68 kg

Júnior (16 a <18 anos)	- 55 kg	Júnior (16 a <18 anos)	- 48 kg
Júnior (16 a <18 anos)	- 61 kg	Júnior (16 a <18 anos)	- 53 kg
Júnior (16 a <18 anos)	- 68 kg	Júnior (16 a <18 anos)	- 59 kg
Júnior (16 a <18 anos)	- 76 kg	Júnior (16 a <18 anos)	- 66 kg
Júnior (16 a <18 anos)	+ 76 kg	Júnior (16 a <18 anos)	+ 66 kg

Cadete (14 a <16 anos)	- 52 kg	Cadete (14 a <16 anos)	- 47 kg
Cadete (14 a <16 anos)	- 57 kg	Cadete (14 a <16 anos)	- 54 kg
Cadete (14 a <16 anos)	- 63 kg	Cadete (14 a <16 anos)	- 61 kg
Cadete (14 a <16 anos)	- 70 kg	Cadete (14 a <16 anos)	+ 61 kg
Cadete (14 a <16 anos)	+ 70 kg		

Sub-14 (12 a <14 anos)	- 40 kg	Sub-14 (12 a <14 anos)	- 42 kg
Sub-14 (12 a <14 anos)	- 45 kg	Sub-14 (12 a <14 anos)	- 47 kg
Sub-14 (12 a <14 anos)	- 50 kg	Sub-14 (12 a <14 anos)	- 52 kg
Sub-14 (12 a <14 anos)	- 55 kg	Sub-14 (12 a <14 anos)	+ 52 kg
Sub-14 (12 a <14 anos)	+55 kg		

FORMULÁRIO OFICIAL DE PROTESTO DA WKF

O protesto deve ser pré-pago

KUMITE



DATA	COMPETIÇÃO	LOCAL
..... / /		
		CATEGORIA:

PAÍSES DOS COMPETIDORES	
AO	AKA
País:	País:

DESCRIÇÃO DO PROTESTO
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

NOME DO TÉCNICO / REP. DA FN	PAÍS	Válido como recibo pela WKF
ASSINATURA:		

TATAMI nº			KANSA :		
PAINEL	ÁRBITRO CENTRAL	JUIZ 1	JUIZ 2	JUIZ 3	JUIZ 4
NOME					
PAÍS					

CHEFE DE QUADRA	SUPERVISOR DE PONTUAÇÃO	SUPERVISOR DE VR

Procedimento para arbitragem de Kumite com apenas dois Juízes de canto

1. Ao utilizar o sistema de dois juízes de canto, os Juízes de canto e o Árbitro têm responsabilidade mútua pelos pontos. Bandeiras são utilizadas pelos Juízes de Canto para sinalização.
2. Além de mostrar os pontos, os Juízes de Canto auxiliarão o Árbitro dando sinais para Jogai e contato excessivo, mas o Árbitro permanece autônomo na aplicação de avisos e penalidades, e só será contrariado por dois juízes indicando a mesma falta.
3. Os pontos são concedidos se dois Juízes, ou um Juiz mais o Árbitro, concordarem com a pontuação.
4. Para ser capaz de cobrir todos os três ângulos de visão, o árbitro nunca deve se posicionar no mesmo lado que os dois Juízes.
5. Os Técnicos devem ser colocados à frente do Árbitro e não atrás.
6. O Árbitro pode mostrar e pedir apoio para pontos que sejam marcados em seu campo de atuação. Neste caso, os sinais do Árbitro para YUKO, WAZA ARI e IPPON são os mesmos das regras regulares de Kumite, com a exceção de que o cotovelo do Árbitro deve estar tocando seu tronco ao indicar o respectivo sinal. Após o Árbitro ter recebido apoio, os sinais ao conceder os pontos são os mesmos das disputas sob regras regulares.
7. Se um dos Juízes sinalizar um ponto e o outro sinalizar uma advertência ou penalidade, o Árbitro tomará a decisão final, apoiando a indicação de um dos Juízes.
8. Se os dois Juízes, ou um Juiz e o Árbitro, mostrarem pontos diferentes para os mesmos Atletas, a pontuação mais alta será concedida.
9. Se um juiz indicar uma pontuação mas o Árbitro discordar, o Árbitro mostrará o gesto de TORIMASEN sem interromper a disputa.
10. Se ambos os Juízes sinalizarem um ponto, mas para Atletas diferentes, o Árbitro pode conceder ambos os pontos.

SINAIS DE BANDEIRA ADICIONAIS PARA SISTEMA DE DOIS JUÍZES



JOGAI

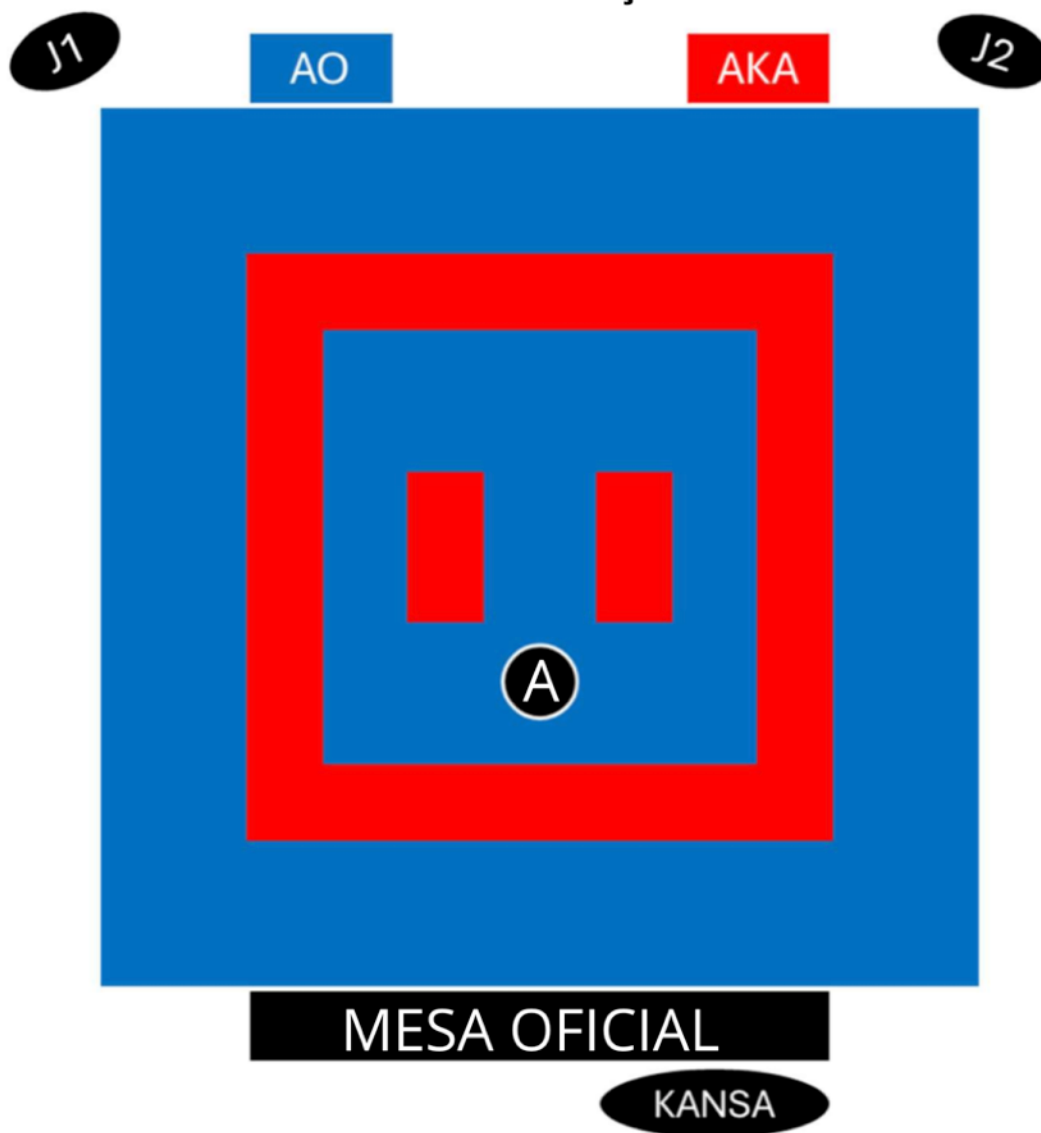


CONTATO

Batendo com a
bandeira no
chão ao lado

Cruzando as
bandeiras para o
lado do rosto

LAYOUT DA ÁREA DE COMPETIÇÃO



APÊNDICE 6 : TABELA RESUMO DOS CRITÉRIOS DE VITÓRIA E RESOLUÇÃO DE EMPATE

KUMITE			
Individual		Equipes	
Rodízio	Eliminação	Rodízio	Eliminação
Critérios para vencer uma luta entre dois indivíduos			
1. Mais pontos marcados	1. Mais pontos marcados	1. Mais pontos marcados	1. Mais pontos marcados
2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu
3. Maior em Ippon, depois maior em Waza-ari	3. Maior em Ippon, depois maior em Waza-ari	3. Maior em Ippon, depois maior em Waza-ari	3. Maior em Ippon, depois maior em Waza-ari
4. Empate (Hikiwake)	4. Voto dos Juízes (Hantei)	4. Empate (Hikiwake)	4. Empate (Hikiwake) ou Hantei no caso de luta extra
Critérios para vencer uma partida por equipe			
		1. Mais lutas vencidas	1. Mais lutas vencidas
		2. Mais pontos marcados pela equipe	2. Mais pontos marcados pela equipe
		3. Empate (Hikiwake)	3. Luta extra permitindo Hantei (*)
Critérios para vencer o grupo Rodízio e resolver empates			
1. Mais pontos de vitória		1. Mais pontos de vitória	*) Cada equipe pode escolher qualquer competidor para a luta extra. "Total" means for all but no the group
2. Vencedor da luta entre os dois empatados		2. Total de lutas vencidas no Rodízio	
3. Maior total de pontos marcados a favor		3. Vencedor da partida entre as duas empatadas	
4. Menos pontos marcados contra		4. Maior total de pontos marcados a favor	
5. Maior total de Ippon marcados a favor		5. Menos pontos marcados contra	
6. Maior total de Ippon contra		6. Maior total de Ippon marcados a favor	
7. Maior total de Waza-ari marcados a favor		7. Menor total de Ippon contra	
8. Menor total de Waza-ari contra		8. Maior total de Waza-ari marcados a favor	
9. Ranking Mundial mais alto		9. Menor total de Waza-ari contra	
10. Luta extra permitindo Hantei		10. Luta extra permitindo Hantei	
Para cada per comparado, os critérios devem ser considerados desde o início do lista. "Total" significa para todas as lutas no grupo. Todos os critérios de vitória são listados numericamente em ordem de precedência de cima para baixo.			