

REGRAS DE KUMITE

ARTIGO 1: ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

1. A área de competição deve ser plana e livre de obstáculos.
2. A área de competição será quadrada, com lados de oito metros (medidos por fora) com adicional de dois metros de cada lado para a área de segurança. A área pode ser elevada a altura de dois metros acima do piso. A plataforma elevada deve medir, pelo menos, doze metros de cada lado, incluindo a área de competição e de segurança.
3. Uma linha de meio metro de comprimento deve ser traçada a dois metros do centro da área de competição para posicionamento do árbitro central (Referee/Sushin).
4. Duas linhas paralelas, cada uma de um metro de comprimento e com a mesma inclinação com relação ao árbitro central (Referee/Sushin), deverão ser traçadas a um metro e meio do centro da área de competição para posicionamento dos competidores.
5. Os árbitros auxiliares (Judges/Fukushin) ficarão sentados na área de segurança, um de frente para o árbitro central (Referee/Sushin), e um atrás de cada competidor, e acerca de um metro do árbitro central (Referee/Sushin). Cada um estará equipado com uma bandeira vermelha e outra azul.
6. O árbitro fiscal (Kansa) ficará sentado em uma pequena mesa fora da área de segurança, atrás e do lado esquerda do árbitro central (Referee/Sushin). Ele estará equipado com uma bandeira vermelha ou tabuleta e um apito.
7. O supervisor de pontuação ficará sentado na mesa oficial de apuração, entre o anotador de pontuação e o cronometrista.
8. A linha distante de um metro da borda da área de competição deverá ser de cor diferente das demais linhas.

EXPLICAÇÃO:

1. *Não deve haver nenhum tapume de anúncio, paredes, pilares, etc. a um metro do perímetro exterior da área de segurança.*
2. *Os tapetes usados devem ser não-deslizantes onde eles contatam o chão propriamente, mais têm que ter um baixo coeficiente de fricção na superfície superior. Eles não devem ser tão espessos quanto os tapetes de Judô, já que estes impedem movimento de Karatê. O Árbitro deve assegurar que os módulos de tapete não se movam separadamente durante a competição, já que fendas podem causar lesões e constituem um perigo. Eles devem ser aprovados pela WKF.*

ARTIGO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Os competidores e seus técnicos devem usar uniformes oficiais como aqui definidos.
 2. O Conselho de árbitro deve expulsar qualquer árbitro ou competidor que não obedecer este regulamento.
- #### ÁRBITROS
1. Os árbitros e auxiliares deverão utilizar uniforme oficial designado pelo Conselho de árbitro. Este uniforme deve ser usado durante todos os torneios e cursos.
 2. O uniforme oficial será o seguinte:
 - Paletó azul marinho com dois botões de prata.
 - Camisa branca de mangas curtas.
 - Uma gravata oficial, sem prendedor.
 - Calça comprida lisa cinza claro pretas e sapatos pretos sem salto (sapatilhas) para ser usado na área de competição.
- Árbitros e auxiliares do sexo feminino poderão usar um prendedor de cabelo.
- #### COMPETIDORES
1. Os competidores devem vestir um kimono branco sem marca, sem faixas ou fitas. O emblema nacional ou bandeira do país pode ser usado no peito do lado esquerdo da jaqueta e não pode exceder o tamanho de (120 mm x 80 mm). Só as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no kimono. Adicionalmente, um número de identificação emitido pelo Comitê organizador deve ser utilizado nas costas. Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa azul. As faixas vermelha e azul devem ter espessura em torno de cinco centímetros e comprimento suficiente para deixar livre quinze centímetros de cada lado do nó.
 2. Não obstante disposto no parágrafo 1 acima, a direção do Comitê pode autorizar o uso de etiquetas ou marcas registradas especiais de patrocinadores aprovados.
 3. A blusa do kimono quando já estiver com a faixa na cintura, deve ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a $\frac{3}{4}$ (três quartos) da coxa. No caso das mulheres, podem usar uma camiseta branca debaixo da jaqueta do kimono.
 4. O comprimento máximo das mangas da blusa não deve ultrapassar o pulso nem ser menor do que a metade do ante-braço. As mangas não podem ser dobradas.
 5. As calças devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, dois terços da canela não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não podem ser dobradas.
 6. Os competidores devem ter unhas aparadas e não devem usar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar o oponente. Hachimaki (faixa em volta da cabeça) não será permitido. Em Kata, é permitido um grampo pequeno de cabelo. No Kumite, é dever do árbitro central considerar que o competidor é responsável por qualquer lesão que venha a sofrer. Tiras e outras decorações são proibidas.

7. Os competidores devem usar pequenas caneleiras, e não deve vestir material metálico ou outros objetos para não causar nenhuma lesão para o oponente, O uso de aparelho metálico bucal devem ser aprovado pelo árbitro central e pelo médico oficial. O competidor tem total responsabilidade por qualquer lesão.
8. A seguir equipamentos protetores obrigatórios:
 - 8.1 - A WKF aprovou luvas, com separação somente para o dedo polegar, devendo um competidor usar luva vermelha e o outro, obrigatoriamente, azul.
 - 8.2 - Protetores bucais são obrigatórios.
 - 8.3 - Protetor feminino de seios com aprovação WKF.
 - 8.4 - Cavidade e almofada suave de canela são permitidas.
 - 8.5 - Protetores genitais não são obrigatórios, mas quando usados devem ser aprovados pela WKF.Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser utilizadas, sobre a responsabilidade do próprio competidor.

O uso de roupas não autorizadas ou equipamentos são proibidos.
Todo equipamento de proteção deve ser homologado pela W.K.F.
É dever do árbitro garantir antes de cada confronto que os competidores estejam utilizando os equipamentos aprovados. (No caso da união continental, internacional ou federação nacional deve ser anotado que a WKF aprovou os equipamentos os quais devem ser aceitos e não podem ser recusados)
O uso de ataduras, bandagens ou suportes devido a lesões devem ser aprovados pelo árbitro central, aconselhado pelo médico oficial.

TÉCNICOS

1. O técnico , durante todo o torneio, deverá usar agasalho (completo) e exibir identificação oficial.

EXPLICAÇÃO:

- I. *O competidor deve usar uma faixa. Esta será vermelha para AKA e azul para AO. Faixas de graduação não devem ser utilizadas durante a luta.*
- II. *Protetores bucais devem se ajustar corretamente. Os protetores plásticos de virilha, utilizados por dentro da sunga não são permitidos, e as pessoas que os utilizarem estarão cometendo falta.*
- III. *Pode existir com base em crença religiosa, necessidades de usar certos itens como turbante ou amuletos. As pessoas que desejem, em virtude da sua religião, utilizar uma roupa não autorizada, deverá notificar com antecedência o conselho de arbitro do torneio. O conselho de árbitro examinará o mérito de cada solicitação. Não será objeto de avaliação, solicitação feita no dia da participação.*
- IV. *Se um competidor vem para a área vestido inapropriadamente, ele ou ela não será imediatamente desclassificado; ao invés disto, será dado um minuto para resolver o problema.*
- V. *Se o Conselho de árbitro concordar, os árbitros do torneio poderão tirar seus paletós.*

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE

1. Um torneio de Karatê pode envolver competição de Kumite e/ou de Kata. A competição de Kumite pode ser dividida em por equipe e individual. A competição individual pode ser dividida por categoria de peso e aberta. As categorias por peso são divididas em combates (lutas). O termo “combate (luta)” também caracteriza competições individuais de kumite entre os pares de oponentes, membros das equipes.
2. Nenhum competidor pode ser substituído por outro numa competição individual.
3. Competidores individuais ou de equipes que não se apresentarem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) daquela categoria.
4. Equipes masculinas são compostas de sete membros, com cinco competindo no round. Equipes femininas são compostas de quatro membros, com três competindo no round.
5. Os competidores são todos membros de uma equipe. Não há nenhum reserva fixo.
6. Antes de cada competição, um representante da equipe deverá entregar à mesa oficial, relação nominal e ordem de luta dos membros da equipe. Todos os participantes de uma equipe de sete ou quatro membros, e ordem de luta podem ser alterados para cada rodada, desde que seja providenciada nova notificação, porém, uma vez feita a notificação, não poderá haver alteração até que seja fechada a rodada.
7. Uma equipe será desqualificada se qualquer dos seus membros ou técnico mudar a composição da equipe ou ordem de luta em uma rodada, sem prévia notificação por escrito.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Uma “rodada” é uma etapa numa competição, para identificar eventuais finalistas. Numa eliminatória de kumite, uma rodada elimina cinquenta por cento dos competidores dentro dessa rodada, contando os cabeças de chave como competidores. Neste contexto, uma rodada pode aplicar-se igualmente à etapa, tanto na eliminatória ou repescagem. Numa chave com repescagem, permite-se que todos os competidores possam lutar mais uma vez.*
- II. *A utilização do nome dos competidores gera problemas de pronuncia e identificação. Números do torneio devem ser distribuídos e usados.*
- III. *Ao alinhar antes da rodada, uma equipe apresentará seus lutadores atuais. O(s) lutador(es) não utilizado(s) e o técnico não serão incluídos, e ficarão sentadas em área separada.*
- IV. *Para competir, as equipes masculinas deverem apresentar pelo menos três competidores e as equipes femininas pelo menos dois competidores. Uma equipe com o número de competidores menor do que o requerido, perderá a competição (Kiken).*
- V. *A ordem das lutas pode ser apresentada pelo técnico ou por um integrante nomeado da equipe. Se o técnico entrega a relação ele deve estar devidamente identificado como tal, caso contrário ela pode ser rejeitada. A relação deve incluir o nome do País ou do Clube, a cor da faixa adotada pela equipe para*

- aquela luta, e a ordem de luta dos membros da equipe. Ambos, nome do competidor e seu número do torneio devem estar incluídos na lista, estando o documento assinado pelo técnico ou pessoa nomeada.*
- VI. *Se devido a um erro de chamada, os competidores errados competem, então, não importando o resultado, aquela luta/combate é declarada sem efeito. Para reduzir tais erros, o vencedor de cada luta/combate deve confirmar a vitória com a mesa de controle antes de deixar a área.*

ARTIGO 4: QUADRO DE ARBITRO

1. O quadro de árbitro para cada luta consistirá de um árbitro central (REFEREE/SHUSHIN), três árbitros auxiliares (JUDGES/FUKUSHIN), e um árbitro fiscal (KANSA).
2. O árbitro central e auxiliares de uma combate de kumite não devem ser da nacionalidade de qualquer um dos participantes.
3. Adicionalmente, para facilitar a operação das lutas, alguns cronometristas, anunciadores, anotadores e supervisor de placar serão designados.

EXPLICAÇÃO:

- I. *No início de uma competição de Kumite, o árbitro central se coloca do lado de fora da área de competição. A sua esquerda, se posicionam os auxiliares números 1 e 2, e a sua direita o árbitro fiscal e o árbitro auxiliar número 3.*
- II. *Após a troca de cumprimentos formais pelos competidores e quadro de árbitro, o árbitro central dá um passo para trás, os auxiliares e o árbitro fiscal giram e todos se curvam. Todos então, tomam suas posições.*
- III. *Quando da substituição de todo quadro de árbitro, os que saem dão um passo para frente, giram e ficam de frente para o quadro que entra. Eles se cumprimentam ao comando do árbitro central que entra, e em linha (com a face para a mesma direção), deixam a área de competição.*
- IV. *Quando há mudança individual de um árbitro auxiliar, o que entra se dirige para o que vai sair, ambos se cumprimentam e mudam de posições.*

ARTIGO 5: DURAÇÃO DA LUTA

1. A duração de um combate de kumite é de três minutos para adulto (Sênior) masculino (luta em equipe ou individual), e dois minutos para adulto feminino, juniores e juvenil (cadet).
2. O tempo da luta começa quando o árbitro central dá o sinal de início, e pára a cada momento que ele fala "YAME".
3. O cronometrista dará sinais claros e audíveis através de um gongo ou apito, indicando 30 segundos para o final da luta ou término da luta. O sinal de término representa o fim da luta.

ARTIGO 6: PONTUAÇÃO

1. As pontuações são as seguintes:
 - a) SANBON Três pontos
 - b) NIHON Dois pontos
 - c) IPPON Um ponto
2. Uma pontuação é marcada quando a técnica é aplicada de acordo com os critérios a seguir, para uma área pontuável:
 - a) Boa forma
 - b) Atitude esportiva
 - c) Aplicação vigorosa
 - d) Consciência (ZANSHIN)
 - e) Bom tempo
 - f) Distância correta
3. SANBON é atribuído para:
 - a) Chutes a altura do rosto (Jodan).
 - b) Projeção ou rasteira indo o oponente ao chão, seguido de uma técnica pontuável.
4. NIHON é atribuído para:
 - a) Chutes a meia altura (Chudan).
 - b) Golpes de punho nas costas, incluindo parte de trás da cabeça e pescoço.
 - c) Técnicas combinadas de mão, em que cada uma individualmente tem sua devida pontuação.
 - d) Desequilibrar o oponente seguido de uma técnica pontuável.
5. IPPON é atribuído para:
 - a) Soco direto a meia altura (Chudan) ou a altura do rosto (Jodan).
 - b) Uchi.
6. Ataques estão limitados às seguintes áreas:
 - a) Cabeça
 - b) Rosto
 - c) Pescoço
 - d) Abdômen
 - e) Tórax
 - f) Costas
 - g) Laterais

7. Uma técnica eficaz aplicada no mesmo tempo em que é encerrada a luta é considerada válida. Uma técnica, mesmo que eficaz, aplicada após a ordem de suspensão ou parada da luta não deve ser pontuada e deve resultar em penalidade imposta ao ofensor.
8. Nenhuma técnica, mesmo se tecnicamente correta será pontuada, se aplicada quando os dois competidores estão fora da área de competição. No entanto, se um dos competidores aplica uma técnica eficaz quando ainda esta dentro da área de competição, e antes do árbitro central falar "YAME", a técnica será pontuada.
9. Técnicas simultâneas (AIUCHI), que efetivamente pontuam, aplicadas por ambos os competidores, não serão pontuadas

EXPLICAÇÃO:

Para pontuar, uma técnica deve ser aplicada para uma área de pontuação como definido no parágrafo 6 acima. A técnica deve ser apropriadamente controlada no que se relaciona à área atacada e deve satisfazer todos os seis critérios de pontuação do parágrafo 2 anterior.

Vocabulário	Crítérios Técnicos
Sanbon (3 Pontos) atribuído para:	Chutes Jodan: Jodan definido para o rosto, cabeça e pescoço. Qualquer técnica de pontuação que é aplicada depois de projeção legal com varredura de perna, ou levando o oponente ao solo.
Nihon (2 Pontos) atribuído para:	Chutes Chudan: Chudan definido para o abdômen, peito, costas e lado. Golpes (tsuki) aplicado nas costas do oponente, incluindo a parte de trás da cabeça e pescoço. Combinações de soco e golpe (Tsuki e uchi): cada um pontuando separadamente aplicados para quaisquer das sete áreas de pontuação. Qualquer técnica de pontuação, (diferente de chute jodan) aplicada depois de ação física permissível do competidor que provoque desequilíbrio do oponente ao tempo que a pontuação é feita.
Ippon (1 Ponto) atribuído para:	Qualquer soco (tsuki) aplicado para qualquer das sete áreas de pontuação, excluindo as costas e a parte de trás da cabeça e pescoço. Qualquer golpe (uchi) aplicado para qualquer uma das sete áreas de pontuação.

- I. Por motivos de segurança, projeções onde o oponente é lançado sem ser seguro, ou lançado perigosamente, ou onde o ponto de pivô é acima do nível do quadril, são proibidas e incorrerá em advertência ou penalidade. As exceções são técnicas convencionais de karatê de varredura (rasteira) de perna, que não requer que o oponente seja seguro enquanto executa a varredura, como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Depois da projeção ter sido executada, o árbitro dará ao competidor dois a três segundos para tentar uma técnica de pontuação.
- II. Quando um competidor escorregar, cair, ou perder equilíbrio como resultado de sua própria ação, no momento em que o oponente pontua, a pontuação será marcada como se o competidor estivesse de pé.
- III. Uma técnica com "boa forma" é aquela que possui as características exigidas para uma provável eficiência dentro da estrutura do conceito tradicional do karatê.
- IV. Atitude esportiva é um componente de boa forma e se refere a uma atitude não maliciosa, que obviamente requer grande concentração durante a execução de uma técnica pontuável .
- V. Aplicação vigorosa define a potência e velocidade da técnica e o desejo palpável de obter sucesso.
- VI. Consciência (ZANSHIN) é o critério muitas das vezes ignorado quando uma pontuação é avaliada. É o estado de contínua atenção no qual o competidor mantém total concentração, observação e consciência do potencial do oponente de contra atacar. Ele não vira seu rosto quando aplica a técnica, e continua encarando o oponente posteriormente.
- VII. Tempo apropriado significa aplicar a técnica quando ela terá seu maior efeito potencial.
- VIII. Distância correta similarmente significa aplicar uma técnica na distância precisa onde ela terá seu maior efeito potencial. Conseqüentemente se a técnica é aplicada em um oponente que se movimenta rapidamente, o efeito potencial do golpe é reduzido.
- IX. Distanciamento também está relacionada ao ponto no qual a técnica é completada parando no alvo ou próximo dele. Um soco ou chute que chega próximo da pele algo em torno de 2 a 5 centímetros do rosto, pode ser caracterizado como distância correta. Contudo, socos a altura do rosto (Jodan) que chegam a uma distância razoável do alvo no qual o oponente não faz menção de bloquear ou evitar, será pontuada, desde que a técnica cumpra todos os critérios.
- X. Uma técnica sem valor é uma técnica sem valor, não importando onde e como é aplicada. Uma técnica bastante deficiente em boa forma, ou com falta de potência, não pontuará nada.
- XI. Técnicas aplicadas abaixo da faixa podem pontuar, desde que sejam acima do osso púbico. O pescoço é uma área visada assim como a garganta. Contudo, nenhum contato é permitido na garganta, apesar de poder ser pontuada a técnica devidamente controlada, na qual não há toque.
- XII. Uma técnica que atinge as omoplatas pode ser pontuada. A parte do ombro que não é pontuada é a junção do osso superior do braço com as omoplatas e clavículas.
- XIII. O sinal de final de luta sinaliza o fim de possibilidades de pontuação na luta, embora o Árbitro possa inadvertidamente não parar a luta imediatamente. O soar de final da luta, contudo, não significa que penalidades não possam ser impostas. Penalidades podem ser impostas pelo Quadro de árbitro até o momento em que os competidores deixam a área de luta após conclusão da mesma. As penalidades podem ser impostas depois disto, entretanto, só pelo Conselho de Árbitro.

- XIV. Verdadeiros Aiuchis são raros. As duas técnicas não devem ser apenas simultâneas, mas também devem ser técnicas pontuáveis, com boa forma, etc. As duas técnicas podem ser simultâneas, porém, raramente as duas, efetivamente pontuam. O árbitro não deve considerar como Aiuchi uma situação onde apenas uma das duas simultâneas é realmente pontuável. Isto não é Aiuchi.

ARTIGO 7: CRITÉRIO DE DECISÃO

O resultado de uma luta é determinado quando um competidor obtém vantagem de oito pontos, ou quem tiver maior número de pontos quando do encerramento da luta, ou por decisão (HANTEI), ou por um HANSOKU, SHIKKAKU, ou KIKEN, imposto contra o competidor.

1. Quando uma luta termina com igual pontuação, ou sem pontuação, o Árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE) e dará início ao ENCHO-SEN, se aplicável.
2. Em lutas individuais, se existe um empate, uma prorrogação não excedendo 1 minuto será lutada (ENCHO-SEN). Um ENCHO-SEN, é uma prorrogação da luta, e todas as penalidades e advertências aplicadas antes, continuam valendo. O primeiro competidor que pontuar será declarado o vencedor. No evento em que nenhum competidor pontuar durante o ENCHO-SEN, a decisão será dada por voto final do Árbitro e três auxiliares (HANTEI). Uma decisão em favor de um ou outro competidor é obrigatória, e será tomada com base no que se segue:
 - a) A atitude, o espírito de luta, a força (energia) demonstrada pelos competidores.
 - b) A superioridade de táticas e técnicas aplicadas.
 - c) Qual dos competidores teve mais iniciativa nas ações.
3. Em competições por equipe não haverá prorrogação (ENCHO-SEN) em caso de lutas empatadas, exceto quando ocorrer o disposto no parágrafo 5 a seguir.
4. A equipe vencedora é a que venceu mais lutas. Tendo as duas equipes o mesmo número de vitórias, a equipe vencedora será a que tem mais pontos, considerando as vitórias e derrotas.
5. Se as duas equipes têm o mesmo número de vitórias e pontos, uma luta decisiva será realizada. Persistindo o empate neste evento, haverá uma prorrogação (ENCHO-SEN) não excedendo um minuto. O primeiro competidor ao obter vantagem será declarado vencedor. No evento que não há pontuação a decisão será feita por voto do Árbitro e três auxiliares (HANTEI).
6. Em competições por equipe masculina, uma equipe que obtém vantagem de três vitórias será declarado vencedora neste momento, ou em caso de equipes feminina, uma vantagem de duas vitórias.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Quando se decide o resultado de uma luta por voto (HANTEI), no final de um inconclusivo ENCHO-SEN, o Árbitro irá para o perímetro da área de competição e chamará "HANTEI", seguida por sopro de dois tons de apito. Os auxiliares indicarão suas opiniões por meio de suas bandeiras e o Árbitro central, ao mesmo tempo, indicará o seu próprio voto levantando seu braço para o lado do competidor preferido. O Árbitro dará um breve sopro em seu apito, retornará a sua posição original e anunciará a decisão.*
- II. *No critério de desempate, o Árbitro resolverá o empate usando seu voto de qualidade. Retornando para sua posição original, o Árbitro colocará um braço cruzando seu tórax e levantando seu outro braço para o lado da sua escolha preferida, mostrando que ele está se valendo do seu voto de qualidade. Ele então indicará o vencedor da forma normal.*

ARTIGO 8: COMPORTAMENTO PROIBIDO

Há duas categorias de comportamento proibido, Categoria 1 e Categoria 2.

CATEGORIA 1.

1. Técnicas que fazem excessivo contato, relacionadas com a área de pontuação atacada, e técnicas que fazem contato com a garganta.
2. Ataques aos braços ou pernas, virilha, articulações, ou peito do pé.
3. Ataques para o rosto com técnicas de mãos abertas.
4. Técnicas de projeções perigosas ou proibidas.

CATEGORIA 2.

1. Fingir ou exagerar lesão.
2. Repetidas saídas da área de competição (JOGAI).
3. Auto-exposição ao risco por negligência de comportamento, na qual o competidor se expõe a lesão pelo oponente, ou por falta de tomada de medidas adequadas para sua auto-proteção (MUBOBI).
4. Evitar o combate como forma de impedir que o oponente tenha oportunidade de pontuar.
5. Agarramento, giro, empurrão ou segurar sem tentar uma técnica notável.
6. Técnicas que por sua natureza não podem ser controladas para segurança do oponente, e ataques perigosos e descontrolados.
7. Ataques com a cabeça, joelhos e cotovelos.
8. Provocar ou ofender o oponente, não obedecer às ordens do árbitro central, comportamento descortês para com os oficiais de arbitragem, ou outras faltas de etiqueta.

EXPLICAÇÃO:

- I. *A competição de Karatê é um esporte, e por isso algumas técnicas mais perigosas são proibidas e todas as técnicas devem ser controladas. Os competidores adultos treinados podem absorver golpes relativamente potentes em áreas musculosas como o abdômen, mas de fato a cabeça, face, pescoço, virilha e articulações são particularmente suscetíveis a lesões. Assim, qualquer técnica que resulta em lesão pode ser penalizada, a menos que causada pelo receptor. Os competidores devem executar todas*

as técnicas com controle e boa forma. Se eles não podem, então não importando a técnica aplicada, uma advertência ou penalidade deve ser imposta.

CONTATO NO ROSTO — SÊNIORES (adultos) e JUNIORES

- II. *Para competidores Seniores e Juniores, desde que não prejudiquem, leves e controlados contatos no rosto, cabeça e pescoço são permitidos (porém, não na garganta). Onde contato é julgado pelo árbitro como muito forte, mas sem diminuir as chances do competidor de vitória, uma advertência (CHUKOKU) deve ser aplicada. Um segundo contato nas mesmas circunstâncias será penalizado com KEIKOKU e IPPON (um ponto), dado para o oponente. Uma terceira ofensa, será dado HANSOKU CHUI e NIHON (dois pontos) para o competidor lesionado. Uma ofensa adicional resultará em desqualificação por HANSOKU.*

CONTATO NO ROSTO — CADETES (juvenis)

- III. *Para Cadetes (juvenis), todas as técnicas de mão para a cabeça, rosto e pescoço devem ter controle absoluto. Se a luva tocar o alvo, o quadro de árbitros não atribuirá a pontuação. Técnicas de chute para a cabeça, rosto e pescoço podem apenas tocar a pele levemente (“contato superficial”). No caso de técnicas que façam contato considerado mais do que toque de “luva” ou “pele” (“contato superficial”), o quadro de árbitro irá dar advertência ou penalidade. Qualquer técnica para a cabeça, rosto ou pescoço, que cause dano, não importa quão leve seja, será objeto de advertência ou penalidade, a menos que causado pelo próprio receptor.*
- IV. *O Árbitro deve observar constantemente o competidor machucado. Uma demora pequena em dar um juízo permite sintomas de dano como o desenvolvimento de sangramento pelo nariz. A observação revelará também quaisquer esforços pelo competidor para agravar a lesão leve para tirar vantagem tática. Exemplos disto são assoar violentamente um nariz lesionado, ou roçar o rosto asperamente.*
- V. *Lesão pré-existente pode produzir sintomas fora de proporção para o grau de contato produzido e os árbitros devem levar isto em conta quando considerar com penalidades, contato aparentemente excessivo. Por exemplo, o que parece ser um contato relativamente leve pode resultar em um competidor ficar impossibilitado de continuar, devido ao efeito cumulativo da lesão ocasionada em combate anterior. Antes do começo de um combate ou luta, o Controlador de Área de competição (Chefe de quadra) deve examinar os cartões médicos e assegurar-se de que os competidores estão em condições para lutar. O Árbitro deve ser informado se um competidor foi tratado previamente por lesão.*
- VI. *Competidores que reagem ao menor contato, no esforço de fazer o árbitro penalizar o oponente, como esconder o rosto, cambalear ou cair desnecessariamente, serão imediatamente advertidos ou penalizados.*
- VII. *Fingir uma lesão que não existe é uma grave infração às regras. SHIKKAKU será imposto ao competidor que fingir lesão, por exemplo, coisas do tipo se jogar no chão e rolar não servem como evidência comensurável de lesão como o relatado por um médico neutro. Exagerar uma lesão que existe é menos grave. Uma advertência ou penalidade deve ser aplicada por exagerar uma lesão.*
- VIII. *Competidores, que recebem SHIKKAKU por fingir lesão serão afastados da área de competição e colocados diretamente nas mãos da Comissão Médica da WKF, que fará um exame imediato do competidor. A Comissão médica submeterá seu relatório antes do término do campeonato, para consideração do Conselho de árbitro. Competidores que fingem lesão estarão sujeitos a penalidades severas, até uma suspensão para o resto da vida, por repetidas ofensas.*
- IX. *A garganta é uma área particularmente vulnerável e até um leve contato será motivo de advertência ou penalidade, a menos que seja provocada pelo próprio receptor.*
- X. *Técnicas de projeção são divididas em dois tipos. As técnicas de varrição de perna estabelecidas no Karatê convencional como ashi barai, ko uchi gari, etc., onde o oponente é desequilibrado ou projetado sem ser agarrado primeiro — e aquelas projeções que exigem que o oponente seja agarrado para que a projeção seja executada. Tais projeções podem ser tentadas só depois de uma tentativa genuína de notável técnica de karate ser feita primeiro, ou com um contragolpe para o oponente que atacou e tentou a projeção ou agarramento. O ponto giratório do arremesso não deve estar acima do quadril e o oponente deve ser segurado, de forma que uma aterrissagem segura possa ser feita. Projeção acima do ombro como seio nage, kata garuma etc., são expressamente proibidas, como também as chamadas projeções de “sacrifício” como tomoe nage, sumi gaeshi etc. Se um oponente é lesionado como resultado de uma técnica de projeção, o Quadro de Árbitro decidirá se uma penalidade é aplicável.*
- XI. *Técnicas de mão aberta para o rosto são proibidas devido ao perigo para a visão dos competidores.*
- XII. *JOGAI relaciona-se a uma situação onde o pé de um competidor, ou qualquer outra parte do corpo, toca o chão fora da área de competição. Uma exceção é quando o competidor é fisicamente empurrado ou projetado da área pelo oponente.*
- XIII. *Um competidor que aplica uma técnica de pontuação e sai da área antes do Árbitro falar “Yamae”, receberá o valor da pontuação e Jogai não será imposto. Se a ação do competidor não é suficiente para pontuar, a saída será registrada como Jogai.*
- XIV. *Se AO sai logo após pontuação de Aka com um ataque bem sucedido, então “Yame” acontecerá imediatamente na pontuação e a saída de AO não será computada. Se AO sai, ou saiu quando Aka pontuou (com Aka permanecendo dentro da área), então ambas as pontuações serão computadas considerando a penalidade de Jogai de AO.*
- XV. *O competidor que recua constantemente sem efetivo contra-ataque, que agarra desnecessariamente, ou que sai deliberadamente da área sem dar oportunidade ao oponente de pontuar, deve ser advertido ou penalizado. Isto acontece freqüentemente durante os segundos finais de uma luta. Se a falta acontece com dez segundos ou mais do tempo restante da luta, o árbitro advertirá o ofensor. Se existiu previamente uma falta ou faltas da Categoria 2, isto resultará na aplicação de uma penalidade.*

Porém, se resta menos de dez segundos para terminar, o árbitro penalizará o ofensor com Keikoku (não importando se previamente existiu ou não Chukoku, Categoria 2), e atribuirá Ippon para o oponente. Se previamente existiu Keikoku Categoria 2, o Árbitro penalizará o ofensor com Hansoku Chui e atribuirá Nihon para o oponente. Se previamente existiu Hansoku Chui Categoria 2, o Árbitro penalizará o ofensor com Hansoku e anunciará o oponente como vencedor da luta. Porém, o árbitro deve assegurar-se de que o comportamento do competidor não é uma medida defensiva devido à ação do oponente que age de maneira imprudente ou perigosa, devendo o árbitro, em tais casos, advertir ou penalizar o oponente.

- XVI. *Um exemplo de MUBOBI é o instante em que o competidor lança um ataque sem atentar para a sua segurança pessoal. Alguns competidores se projetam quando aplicam um soco longo ficando impossibilitados de bloquear um contra-ataque. Tais ataques abertos constituem um ato de Mubobi e não podem pontuar. Como um movimento teatral tático, alguns lutadores se viram imediatamente em uma exibição falsa de domínio para demonstrar um ponto marcado. Eles baixam a guarda e passam consciência para o oponente. O propósito do virar é para chamar a atenção do Árbitro para sua técnica. Isto é também um ato claro de Mubobi. Se o ofensor receber contato excessivo e/ou for lesionado, a falta é considerada como culpa dele próprio, devendo o árbitro aplicar advertência ou penalidade Categoria 2, podendo declinar de dar uma penalidade para o oponente.*
- XVII. *Qualquer comportamento descortês de um membro da delegação oficial pode custar a desqualificação do torneio, de um competidor, de toda equipe, ou da delegação.*

ARTIGO 9: PENALIDADES

ADVERTÊNCIAS:

CHUKOKU - Pode ser imposta para infrações secundárias, ou na primeira instância de uma infração secundária.

KEIKOKU - É a penalidade na qual IPPON (um ponto), é acrescentado à pontuação do oponente. KEIKOKU é imposto para infrações secundárias para as quais uma advertência foi previamente aplicada naquela luta, ou para infrações não suficientemente graves para merecer HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI - É a penalidade na qual NIHON (dois pontos), são acrescentados à pontuação do oponente. HANSOKU-CHUI é normalmente aplicado para infrações nas quais KEIKOKU tenha sido previamente aplicado naquela luta, apesar de poder ser aplicado diretamente para graves violações, que não mereçam HANSOKU.

HANSOKU - É aplicado no caso de uma infração grave ou quando um HANSOKU CHUI já tenha sido aplicado. Isto resulta em desqualificação do competidor. Em competições por equipe o competidor lesionado terá sua pontuação fixada em oito pontos, e a do ofensor será zerada.

SHIKKAKU - É uma desqualificação do torneio atual, competição, ou encontro. A fim de definir o limite de SHIKKAKU, o Conselho de Árbitro, deve ser consultado. SHIKKAKU pode ser invocado quando um competidor desobedecer às ordens do árbitro, agir maliciosamente, ou cometer um ato que denigra o prestígio e honra do Karatê-Dô, ou quando outras ações forem consideradas como violação às regras e espírito do torneio. Em competições por equipe o competidor lesionado terá sua pontuação fixada em oito pontos, e a do ofensor será zerada.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Faltas da Categoria 1 e Categoria 2 não se acumulam entre si.*
- II. *Uma penalidade pode ser diretamente imposta para uma infração às regras, mas uma vez dada, a repetição daquela categoria de infração deve ser acompanhada pela aplicação de uma penalidade mais severa. Não é, por exemplo, possível se dar uma advertência ou penalidade para contato excessivo, e dá outra advertência para um segundo contato excessivo.*
- III. *Advertências (CHUKOKU) são aplicadas quando está claro ter sido uma leve infração às regras, porém a possibilidade de vitória do competidor não foi diminuída (na opinião do Quadro de árbitro) devido à falta cometida pelo oponente.*
- IV. *Um KEIKOKU pode ser aplicado diretamente, sem que anteriormente seja dada advertência. KEIKOKU é geralmente aplicado quando a possibilidade de vitória do competidor foi levemente diminuída (na opinião do Quadro de árbitro) devido à falta cometida pelo oponente.*
- V. *Um HANSOKU CHUI pode ser aplicado diretamente após uma advertência, ou KEIKOKU, e é usado quando a possibilidade de vitória do competidor é seriamente reduzida (na opinião do Quadro de árbitro) devido à falta cometida pelo oponente.*
- VI. *Um HANSOKU é aplicado para penalidades cumulativas, porém pode ser aplicado diretamente para sérias infrações às regras. É usado quando a possibilidade de vitória do oponente é virtualmente reduzida a zero (na opinião do Quadro de árbitro) devido à falta cometida pelo oponente.*
- VII. *Qualquer competidor que receba HANSOKU por causar lesão, e que tem na opinião do Quadro de Árbitro e Controlador de Área de competição (Chefe de quadra), comportamento imprudente ou perigoso ou que é considerado sem as requeridas habilidades de controle, necessárias para competição da WKF, será encaminhado para o Conselho de Árbitro. O Conselho de Árbitro decidirá se aquele competidor deva ser suspenso do resto daquela competição e/ou competições subsequentes.*
- VIII. *SHIKKAKU pode ser diretamente aplicado, sem advertências de qualquer tipo. O competidor não precisa ter feito nada para merecer isto — é suficiente se o treinador ou membros não combatentes da delegação dos competidores se comportem de modo a macular o prestígio e honra do Karatê-Dô. Se o Árbitro acredita que um competidor agiu maliciosamente, não importando se uma lesão física foi causada ou não, Shikkaku e não Hansoku é a penalidade correta.*

- IX. *Um anúncio público de Shikkaku deve ser feito.*

ARTIGO 10: FERIMENTOS E ACIDENTES DURANTE A COMPETIÇÃO

1. **KIKEN** ou desistência (abandono) é a decisão dada, quando um competidor ou competidores não aparecem quando chamados, estão impossibilitados de continuar, abandonam a luta, ou são retirados por ordem do Árbitro. Os motivos para abandono podem incluir lesão não atribuível a ações do oponente.
2. Se dois competidores lesionam um ao outro, ou estão sofrendo dos efeitos de lesão previamente incorrida, e são declarados pelo médico do torneio como impossibilitados para continuar, a luta é ganha pelo competidor que acumulou mais pontos. Se a pontuação é igual, então um voto (HANTEI) decidirá o resultado da luta. Em competições por equipe o Árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE). Se a situação ocorrer no combate decisivo ENCHO-SEN de uma competição por equipe, então o voto (HANTEI) determinará o resultado.
3. Um competidor lesionado que foi declarado pelo médico do torneio como sem condições de lutar, não pode lutar outra vez naquele torneio.
4. Um competidor lesionado que ganha uma luta por desqualificação devido a uma lesão, não lhe é permitido lutar novamente na competição sem permissão do médico. Se ele está lesionado, ele pode ganhar uma segunda luta por desqualificação, mas, será imediatamente retirado das demais competições de Kumite, daquele torneio.
5. Quando um competidor é lesionado, o árbitro central deverá parar a luta de imediato e chamar o médico. O médico é autorizado apenas a diagnosticar e tratar a lesão.
6. Um competidor que é lesionado durante uma luta em andamento e requer tratamento médico terá três minutos para isto. Se o tratamento não é completado neste tempo, o árbitro decidirá se o competidor deverá ser declarado como sem condições de continuar a luta (Artigo 13, parágrafo 9d), ou se dará um tempo adicional para o tratamento.
7. Qualquer competidor que cai, é projetado, ou derrubado (nocauteado), e não se recupera completamente por si só dentro de dez segundos, é considerado sem condições de continuar a luta e será automaticamente retirado de todos os eventos de Kumite daquele torneio. No evento em que um competidor cai, é projetado, ou derrubado (nocauteado) e não se recupera por si só imediatamente, o árbitro sinalizará para o cronometrista começar a contagem dos dez segundos, através de um sopro do seu apito, ao mesmo tempo em que chama o médico, se for preciso. O cronometrista parará o relógio quando o árbitro levantar seu braço..

EXPLICAÇÃO:

- I. *Quando o médico declara o competidor como sem condições, o registro apropriado deve ser feito no cartão de monitoração do competidor. A extensão da incapacidade deve ser feita de forma clara para os outros Quadros de árbitro.*
- II. *Um competidor pode ganhar por desqualificação do oponente por acumulação de infrações leves da Categoria 1. Talvez o vencedor não tenha sofrido nenhuma lesão significativa. Uma segunda vitória pelo mesmo motivo deve implicar na retirada, embora o competidor possa ser fisicamente capaz de continuar.*
- III. *O árbitro só deve chamar o médico quando um competidor está lesionado e precisa de tratamento médico.*
- IV. *O médico é obrigado a fazer recomendações de segurança só quando relacionadas à administração médica daquele particular competidor lesionado.*
- V. *Quando aplicada a "regra dos dez segundos", o tempo será marcado por um cronometrista designado para este propósito específico. Um aviso sonoro será dado aos sete segundos, e outro ao final dos dez segundos. O cronometrista acionará o relógio só ao sinal do árbitro. O cronometrista parará o relógio quando o competidor estiver completamente de pé e o árbitro levantar seu braço.*
- VI. *O Quadro de árbitro decidirá o vencedor da luta com base em HANSOKU, KIKEN, ou SHIKKAKU de acordo com a situação.*
- VII. *Em competições por equipe, o árbitro anunciará o empate (HIKIWAKE). Se a situação ocorrer no combate decisivo (ENCHO-SEN) de uma competição por equipe, então o voto (HANTEI) determinará o resultado.*
- VIII.

ARTIGO 11: PROTESTO OFICIAL

1. Ninguém pode protestar sobre um julgamento para os membros do Quadro de árbitro.
2. Se um procedimento da arbitragem parece infringir as regras, o Presidente da Federação, ou o representante oficial é o único que tem permissão de fazer um protesto.
3. O protesto tomará a forma de um relatório escrito submetido logo depois da luta em que o protesto foi motivado. (A única exceção diz respeito a uma falha administrativa. O Controlador de Área de competição (Chefe de quadra) deve ser notificado imediatamente da falha administrativa detectada).
4. O protesto deve ser submetido a um representante do Júri de apelação. No tempo devido, o Júri analisará as circunstâncias principais para a decisão protestada. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles produzirão um relatório, que permita a tomada de ações necessárias.
5. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras deve ser feito conforme o procedimento de reclamações definidas pelo Comitê Diretivo da WKF. Deve ser submetido por escrito e assinado pelo representante oficial da equipe ou competidor(es).
6. O reclamante deve depositar uma Taxa de Protesto como definido pelo Comitê Diretivo da WKF, e esta, junto com o protesto deve ser apresentada a um delegado do Júri de apelação.
7. O júri de apelação é formado por de um representante do Conselho de árbitros, um técnico e um do comitê médico.

EXPLICAÇÃO:

O protesto deve conter o nome dos competidores, do Quadro de Árbitros que atuou, e os detalhes precisos do que está sendo protestado. Nenhuma reivindicação generalizada sobre padrões globais será aceita como um protesto legítimo. O ônus de provar a validade do protesto é do reclamante.

- I. O protesto será analisado pelo Júri de apelação e como parte desta análise, o Júri estudará a evidência destacada na defesa do protesto. O Júri pode estudar, também, vídeos e interrogar pessoas, no esforço de examinar objetivamente a validade do protesto.*
- II. Se o protesto é considerado pelo Júri de apelação como procedente, a ação apropriada será tomada. Adicionalmente, todas as medidas cabíveis serão tomadas para evitar reincidência em competições futuras. O depósito pago será devolvido pelo tesoureiro.*
- III. Se o protesto é considerado como sendo improcedente, ele será rejeitado e o depósito confiscado para a WKF.*
- IV. Os resultados de competições ou lutas não serão postergados, ainda que um protesto oficial esteja em andamento. É de responsabilidade do Árbitro fiscal, assegurar que a competição seja conduzida de acordo com as Regras da Competição.*
- V. No caso de falha administrativa durante uma competição em andamento, o treinador pode notificar diretamente o Controlador de Área de competição (Chefe de quadra). Por sua vez, o Controlador de Área de competição (Chefe de quadra) notificará o Árbitro central.*

ARTIGO 12: PODERES E OBRIGAÇÕES

CONSELHO DE ÁRBITRO

Os poderes e deveres do Conselho de árbitro são os seguintes:

1. Assegurar a correta preparação de cada torneio, em consonância com o Comitê Organizador, no que se refere a arranjar área de competição, provisão e desenvolvimento de todos os equipamentos e facilidades necessárias, operação e supervisão de competição, precauções de segurança, etc.
2. Designar e desdobrar os Controladores de Área de competição (Chefe de Árbitros) para suas áreas respectivas e para agir e tomar ações que sejam requeridas com base nos relatórios dos Controladores de Área de competição.
3. Supervisionar e coordenar o desempenho global de todos oficiais de arbitragem.
4. Nomear árbitros substitutos oficiais onde seja necessário.
5. Dar o veredicto final sobre assuntos de natureza técnica que podem aparecer durante o torneio e para os quais não há regras estipuladas.

CONTROLADORES DE ÁREA DE COMPETIÇÃO (CHEFES DE QUADRA)

Os poderes e deveres dos controladores de área de competição são os seguintes:

1. Delegar, apontar e supervisionar os árbitros centrais e auxiliares, em todas as áreas de competição sobre o controle deles.
2. Observar o desempenho dos Árbitros e auxiliares em suas áreas, e assegurar que os oficiais designados são capazes das tarefas a eles atribuídas.
3. Ordenar que o árbitro central pare a luta quando o Árbitro fiscal assinalar uma contravenção às regras da competição.
4. Preparar um relatório diário e escrito, sobre o desempenho de cada oficial sobre a sua supervisão, junto com suas recomendações, se alguma, para o Conselho de Árbitro.

ÁRBITRO CENTRAL

Os poderes e deveres dos árbitros centrais são os seguintes:

1. O árbitro central ("SUSHIN") tem o poder de conduzir a competição incluindo anúncio de início, de interrupção e de final do combate.
2. Atribuir pontuação.
3. Explicar para o controlador da área de competição, Conselho de árbitro ou Júri de Apelação, se necessário, a base adotada para um julgamento feito.
4. Impor penalidades e distribuir advertências, antes, durante ou depois de uma luta.
5. Obter e agir de acordo com a opinião do(s) auxiliar(es).
6. Anunciar prorrogações.
7. Conduzir a votação do Quadro de árbitro (HANTEI) e anunciar o resultado.
8. Anunciar o vencedor.
9. A autoridade do árbitro central não está restrita apenas à área de competição, mas também a todo o seu perímetro imediato.
10. O árbitro deve dar todos os comandos e fazer todos os anúncios.

ÁRBITROS AUXILIARES

Os poderes e deveres dos árbitros auxiliares (FUKUSHIN) são os seguintes:

1. Assistir o árbitro central com sinais de bandeiras.
2. Exercer direito de voto numa decisão a ser tomada.

Os auxiliares devem observar cuidadosamente as ações dos competidores e fazer sinal para o árbitro central mostrando sua opinião nas seguintes situações:

- a) Quando uma pontuação é observada.
- b) Quando um competidor comete um ato proibido e/ou técnicas.
- c) Quando é notado uma lesão ou machucado em um competidor.
- d) Quando ambos ou um dos competidores sai da área de competição (JOGAI).
- e) Em outras situações que julgar necessário chamar a atenção do árbitro central.

ÁRBITROS FISCAIS

O árbitro fiscal (KANSA) ajudará o Controlador de Área de competição (Chefe de quadra) observando o combate ou luta em andamento. Se decisões do Árbitro e/ou auxiliares estão em desacordo com as Regras de Competição, o Árbitro fiscal levantará imediatamente a bandeira vermelha ou sinal e soará um gongo (apito). O Controlador de Área de competição (Chefe de quadra) instruirá o Árbitro central para parar o combate ou luta e corrigir a irregularidade. Registros da competição se tornarão registros oficiais, com a aprovação do Árbitro fiscal.

SUPERVISORES DE PONTUAÇÃO

O supervisor de pontuação manterá um registro separado das pontuações atribuídas pelo Árbitro central e ao mesmo tempo observará as ações dos cronometristas e marcadores designados.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Quando três auxiliares dão a mesma sinalização, ou indicam pontuação para o mesmo competidor, o árbitro central parará a luta e acatará a decisão majoritária. Se o árbitro central não parar a luta, o árbitro fiscal levantará a bandeira vermelha ou fará sinal e soará a campainha (apito).*
- II. *Quando dois auxiliares dão a mesma sinalização, ou indicam pontuação para o mesmo competidor, o árbitro central considerará a opinião deles, porém pode declinar de parar a luta se ele acreditar que eles estão equivocados.*
- III. *No entanto, quando a luta é parada, a decisão majoritária prevalecerá. O árbitro central pode pedir aos auxiliares que reconsiderem, porém não pode tomar a decisão contrária à de dois auxiliares, a menos que ele tenha suporte positivo do outro auxiliar.*
- IV. *Quando o Árbitro ver uma pontuação ele falará "YAME" e parará a luta com a sinalização apropriada. Então ele indicará sua preferência elevando seu braço curvado com a palma da mão para o lado do competidor que pontuou.*
- V. *No caso de uma decisão empatada em 2 a 2, o Árbitro indicará com o sinal apropriado por que a pontuação de um competidor não foi considerada como válida, e então atribuirá a pontuação para o oponente*
- VI. *O árbitro pode solicitar reconsideração dos auxiliares quando ele acredita que eles se equivocaram, ou quando sua aplicação representar uma violação da regra.*
- VII. *Quando os três auxiliares têm opiniões diferentes, o árbitro central pode tomar a decisão, a qual deve ser respaldada por aquela de um dos auxiliares.*
- VIII. *No HANTEI o árbitro central e os auxiliares, cada um tem um voto. Acontecendo empate na prorrogação (ENCHO-SEN) o árbitro central dará o voto de Minerva.*
- IX. *Os auxiliares devem atribuir pontuação para o que eles realmente viram. Se eles não tiverem certeza que a técnica atingiu a área de pontuação, eles devem sinalizar que não viram nada (MIENAI).*
- X. *O papel do Árbitro fiscal é o de assegurar que o combate ou luta está sendo conduzido conforme as Regras de Competição. Ele não está lá como um árbitro adicional. Ele não tem nenhum voto, nem qualquer autoridade em assuntos de decisão, como se uma pontuação foi válida ou se JOGAI aconteceu. Sua responsabilidade exclusiva está em assuntos de procedimentos.*
- XI. *Se o árbitro central não escutar o som de final de luta, o supervisor de pontuação soprará seu apito.*
- XII. *Quando da explicação da base de uma decisão após o combate, o quadro de árbitro pode falar com o Controlador de Área de competição (Chefe de quadra), o Conselho de árbitro, ou o júri de apelação. Eles não darão explicações para ninguém mais.*

ARTIGO 13: INICIO, SUSPENSÃO E FINAL DA LUTA

1. Os termos e gestos a serem utilizados pelo árbitro central e auxiliares na condução de uma competição devem ser os especificados nos Apêndices 1 e 2.
2. O árbitro central e árbitros auxiliares tomarão suas posições definidas e trocarão cumprimentos com os competidores; o árbitro central anunciará "SHOBU HAJIME!" e a luta será começada.
3. O árbitro central parará a luta anunciando "YAME". Se necessário, o árbitro central ordenará aos competidores que retornem para suas posições iniciais (MOTO NO ICHI).
4. O árbitro central retorna a sua posição e os auxiliares indicam suas opiniões através de uma sinalização. No caso de uma pontuação ser marcada, o árbitro central identifica o competidor (Aka ou AO), o nível atacado (Chudan ou Jodan), a técnica aplicada (Tsuki, Uchi, ou Keri), e então anuncia a pontuação relevante com a gesticulação apropriada. O árbitro central reinicia a luta anunciando "TSUZUKETE HAJIME".
5. Quando um competidor consegue uma vantagem de oito pontos numa luta, o árbitro central anunciará "YAME" e ordenará que os competidores retornem a suas linhas de início, ao tempo que ele também o faz com relação à sua. O vencedor é então declarado e indicado pelo árbitro central que eleva sua mão para o lado do vencedor falando "AO (AKA) NO KACHI". A luta é encerrada neste momento.

6. Quando termina o tempo, o competidor que tiver mais pontos é declarado vencedor, indicado pelo árbitro central que eleva sua mão para o lado do mesmo, e anuncia “AO (AKA) NO KACHI”. A luta é encerrada neste momento.
7. Quando termina o tempo e a pontuação é igual, ou nenhum ponto foi marcado, o árbitro central anunciará “YAME” e retornará a sua posição. Ele anunciará o empate (HIKIWAKE) e iniciará o ENCHO-SEN, se aplicável.
8. No HANTEI, o Árbitro Central e Auxiliares, cada um tem um voto. No caso de uma votação empatada no fim de um ENCHO-SEN não conclusivo, o Árbitro terá o voto de Minerva, o qual acabará com o empate.
9. Quando diante de uma das situações a seguir, o árbitro central anunciará “YAME!” e parará a luta temporariamente.
 - a. Quando um ou ambos competidores estão fora da área de competição.
 - b. Quando o árbitro ordenar que os competidores arrumem o kimono ou equipamento de proteção.
 - c. Quando um competidor infringir as regras.
 - d. Quando o árbitro considera que um ou ambos os competidores não podem continuar a luta devido a lesões, machucados ou outras causas. Com base na opinião do médico do torneio ele decidirá se a luta deve ser continuada.
 - e. Quando o competidor agarra ou derruba o oponente e não aplica uma técnica em seguida (em dois ou três segundos).
 - f. Quando um ou ambos competidores caem ou são derrubados e nenhuma técnica é aplicada, nos dois ou três segundos seguintes.
 - g. Quando ambos os competidores se desequilibram e caem ou se agarram e continuam brigando.
 - h. Quando uma pontuação é observada
 - i. Quando os três auxiliares sinalizam a mesma coisa, ou indicam pontuação para um mesmo competidor.
 - j. Quando solicitado pelo Controlador de Área de competição (Chefe de quadra) para fazer isto. Quando uma pontuação é observada.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Antes de iniciar uma luta, o árbitro central chama os competidores para suas linhas de partida. Se um competidor entrar prematuramente na área de competição, ele deve sair. Os competidores devem se cumprimentar adequadamente — um rápido aceno com a cabeça é descortês e insuficiente. O árbitro central pode ordenar que os competidores se cumprimentem quando nenhum deles o faz voluntariamente, conforme é mostrado no Apêndice 2 das regras.*
- II. *Quando reinicia a luta, o árbitro central deve verificar se os competidores estão nas suas linhas e devidamente compostos. Competidores que ficam saltando e agachando, ou estão irrequietos, devem ficar quietos antes do combate recomeçar. O árbitro central deve reiniciar a luta com o mínimo de atraso.*

ARTIGO 14: MODIFICAÇÕES

Apenas a Comissão desportiva da WKF, com aprovação do Comitê diretivo da WKF pode alterar ou modificar estas regras.

REGRAS DE KATA

ARTIGO 1: AREA DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. A área de competição deve ser plana e livre de perigo.
2. A área de competição deve ser de tamanho suficiente de tal forma que permita a apresentação do kata sem interrupção.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Para apresentação adequada de Kata é exigida uma superfície lisa estável. Normalmente as áreas de Kumite (tatamis ou piso oficial) são satisfatórias*

ARTIGO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Competidores e árbitros devem usar o uniforme oficial definido no Artigo 2 das Regras de kumite.
2. Qualquer pessoa que não atenda este regulamento deve ser excluída.

EXPLICAÇÃO:

- I. *A blusa do kimono não deve ser retirada durante uma apresentação de kata.*
- II. *Competidores que se apresentam inadequadamente vestidos, terão um minuto para resolver o problema.*

ARTIGO 3: ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÃO DE KATA

1. Competições de Kata podem ser individuais e por equipe. Cada equipe é composta de três pessoas. Cada equipe é exclusivamente masculina, ou exclusivamente feminina. Competição individual de kata consiste na apresentação individual, separada em divisões masculina e feminina.

2. O sistema de eliminação de repescagem será aplicado.
3. Durante uma competição, os competidores demonstrarão kata obrigatório ("SHITEI") e de livre escolha ("TOKUI"). O Kata será de acordo com a Escola de Karatê-Dô reconhecida pela WKF baseado nos estilos Goju, Shito, Shoto, e Wado. Nas duas primeiras rodadas, nenhuma variação será permitida. Uma relação de Kata obrigatório é dada no Apêndice 7 e uma lista de Katas reconhecidos, no Apêndice 8.
4. Quando da demonstração do Kata Shitei, nenhuma variação é permitida.
5. Quando da demonstração de Kata TOKUI os competidores podem escolher da lista do Apêndice 8. Variações como ensinadas nas escolas dos competidores são permitidas.
6. A mesa de pontuação será notificada a priori, do Kata escolhido para a rodada.
7. Os competidores devem demonstrar um Kata diferente em cada rodada. Uma vez demonstrado o Kata, ele não pode ser repetido.
8. Na repescagem os competidores podem demonstrar Kata SHITEI ou TOKUI , não obstante disposto no parágrafo 7 acima.
9. Nas finais de uma competição de Kata por equipe, as duas equipes finalistas irão demonstrar o Kata escolhido da lista Tokui do Apêndice 8, na sua forma normal. Em seguida eles irão demonstrar o significado do Kata (BUNKAI). Serão dados 5 minutos para demonstração do BUNKAI. O cronometrista começará a contagem do tempo no momento em que os membros da equipe fazem a reverência para início da demonstração do Kata, e parará na reverência final após a demonstração do BUNKAI. A equipe que exceder os 5 minutos será desclassificada. O uso de armas tradicionais, equipamento auxiliar ou vestuário adicional não é permitido.

EXPLICAÇÃO:

1. *O número e tipo de kata requeridos dependem do número de competidores individuais ou de equipes participantes, como mostrado na tabela seguinte. Competidores sem adversários (Byes) são contados como competidores ou equipes.*

Competidores ou Equipes	Kata Requerido	Tokui	Shitei
65-128	7	5	2
33-64	6	4	2
17-32	5	3	2
9-16	4	3	1
5-8	3	3	0
4	2	2	0

ARTIGO 4: QUADRO DE ARBITRO

1. O quadro de três ou cinco Árbitros será designado para cada competição pelo Conselho de árbitro ou Controlador de Área de competição (Chefe de quadra).
2. O Árbitro de competição de Kata não pode ser da mesma nacionalidade de qualquer um dos participantes.
3. Adicionalmente serão designados cronometristas e anunciadores.

EXPLICAÇÃO:

- I. *O Árbitro central (nº 1) de Kata se sentará no perímetro da área de competição, de frente para o(s) competidor(es). Os outros 2 árbitros se sentarão nos lados esquerdo e direito, a dois metros da linha central da área, para o ponto de entrada dos competidores.*
- II. *Cinco árbitros podem ser utilizados quando há pessoal disponível, suficiente para permitir neutralidade de nacionalidade e de estilo de karatê. Se cinco árbitros são utilizados, o árbitro central de frente para o(s) competidor(es), e os outros quatro, um em cada canto da área de competição.*
- III. *Cada árbitro terá uma bandeira vermelha e uma azul, ou um terminal remoto se estiver sendo utilizado placar eletrônico.*

ARTIGO 5: CRITERIO DE DECISÃO

1. O kata deve ser executado com competência, e deve demonstrar uma compreensão clara dos princípios tradicionais que ele contém. Ao avaliar o desempenho de um competidor ou equipe os árbitros procurarão:
 - a. Uma demonstração realista do que o kata quer dizer.
 - b. Entendimento das técnicas usadas (BUNKAI).
 - c. Boa contagem de tempo, ritmo, velocidade, equilíbrio, e enfoque da força (KIME).
 - d. Uso correto e apropriado da respiração como ajuda para o KIME.
 - e. Enfoque correto da atenção (CHAKUGAN) e concentração.
 - f. Bases (DACHI) corretas, com tensão apropriada das pernas, e plantas dos pés totalmente apoiados no chão.
 - g. Tensão apropriada no abdômen (HARA) sem variação da altura dos quadris quando se movimentam.
 - h. Forma correta (KIHON) do estilo sendo demonstrado.
 - i. A demonstração também deve ser avaliada com vistas a reconhecer outros pontos, como a dificuldade do Kata apresentado.

- j. Em kata por equipe, um fator a ser observado é a visível falta de sincronismo.
2. Um competidor que variar o Kata Shitei será desclassificado.
 3. Um competidor que pára durante a demonstração do Kata Shitei ou Tokui ou que demonstra um Kata diferente do anunciado ou que difira do notificado para a mesa de pontuação, será desclassificado.
 4. Um competidor que executa um Kata inalegível ou repete um kata, será desclassificado.

EXPLICAÇÃO:

- I. *Kata não é uma dança ou desempenho teatral. Ele deve estar aderente aos valores e princípios tradicionais. Deve ser realista em termos de luta e exibir concentração, força, e potencial de impacto de suas técnicas. Deve demonstrar força, poder e velocidade — como também graça, ritmo e equilíbrio.*
- II. *Em Kata por equipe, os três membros da equipe devem iniciar o kata olhando para a mesma direção e para o árbitro principal (Nº 1).*
- III. *Os membros da equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos do kata demonstrado, bem como sincronismo.*
- IV. *Comandos para começar e parar a demonstração, bater os pés, forçar o tórax, braços, ou kimono, e exalação imprópria, são exemplos externos de disposição de espírito e devem ser levados em conta pelos árbitros quando da tomada de uma decisão.*
- V. *É a responsabilidade exclusiva do técnico ou do competidor assegurar que o kata notificado para a mesa de pontuação, é apropriada para aquela rodada particular.*

ARTIGO 6: OPERAÇÃO DA COMPETIÇÃO

1. No começo de cada competição e em resposta a seus nomes, os dois competidores, um usando uma faixa vermelha (AKA), e o outro uma faixa azul (AO), ficarão alinhados no perímetro da área de competição, e de frente para o árbitro central (Nº 1) de Kata. Após cumprimentar o quadro de árbitro, AO sairá da área de competição. Depois de se deslocar para a posição de início e anunciar o nome do kata que será demonstrado, AKA começará. Uma vez concluído o Kata, AKA deixará a área para aguardar a demonstração de AO. Após a conclusão do Kata de AO, ambos retornarão para o perímetro da área de competição e aguardarão a decisão do Quadro.
2. Se o kata não está de conformidade com as regras, ou há outra irregularidade, o árbitro central pode chamar os outros árbitros para chegar a um veredicto.
3. Se um competidor é desclassificado, o árbitro central cruzará e descruzará suas bandeiras (como o sinal de TORIMASEN em kumite).
4. Após conclusão de ambas os Katas, os competidores ficarão lado a lado no perímetro. O árbitro central anunciará a decisão (HANTEI) e dará dois sopros de apito, ao tempo em que os 3 árbitros darão seus votos.
5. o árbitro central dará um breve sopro de apito, e as bandeiras serão abaixadas.
6. A decisão será para AKA ou AO. Empates não são permitidos. O competidor que recebe a maioria dos votos é declarado o vencedor pelo anunciador.
7. Os competidores se cumprimentarão entre si, em seguida o quadro de árbitro, e deixarão a área.

EXPLICAÇÃO:

- I. *O ponto inicial para demonstração de Kata está dentro do perímetro da área de competição.*
- II. *Se estão sendo utilizadas bandeiras, o Árbitro Central pedirá a decisão (HANTEI) e dará dois sopros de apito. Os Árbitros levantarão as suas bandeiras simultaneamente. Depois de dar tempo suficiente para contagem dos votos, as bandeiras serão abaixadas, depois de um curto sopro adicional de apito.*
- III. *Se um competidor não se apresenta quando chamado ou desiste (Kiken), a decisão será declarar o oponente automaticamente como vencedor, sem necessidade de executar o Kata previamente notificado.*

APENDICE 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME - Começa a luta ou competição - Após anunciar, o árbitro dá um passo para trás.
ATOSHI BARAKU - Falta pouco para acabar - Um sinal audível será dado pelo cronometrista, 30 segundos antes do término da luta em andamento, e o árbitro central anunciará "Atoshi Baraku".
YAME - Parar - Interrupção ou término da luta. Ao anunciar, o árbitro faz movimento com a mão, cortando de cima para baixo.
MOTO NO ICHI - Posição inicial - Competidores e árbitro retornam para suas posições iniciais.
TSUZUKETE - Continue a luta - O árbitro manda que os lutadores continuem a luta, pois, ninguém mandou parar.
TSUZUKETE HAJIME - Recomeçar a luta O Árbitro se coloca em posição adiantada. Ao tempo que ele diz "TsuZukete", ele estende seus braços, e traz as mãos abertas na direção dos competidores para o centro. Neste momento ele diz "Hajime" e dá um passo para trás.
SHUGO - Convocação dos auxiliares O Árbitro chama os auxiliares no fim da luta, ou para recomendar Shikkaku.
HANTEI - Decisão - O árbitro pede uma decisão após um Echo-Sen não conclusivo. Após um curto som de apito, os auxiliares dão seus votos por sinal de bandeira e o árbitro central, ao mesmo tempo, indica seu voto levantando o braço.
HIKIWAKE - Empate No caso de uma difícil decisão por Hantei, o Árbitro cruza seus braços, descruzando-os em seguida, mostrando as palmas das mãos para frente.
TORIMASEN - Técnica não aceitável para pontuação - O Árbitro cruza seus braços então faz um movimento cortante,

palmas descendentes.
ENCHO-SEM - Prorrogação da luta - O árbitro reinicia a luta com o comando, "Shobu Hajime".
AIUCHI - Técnicas pontuáveis e simultâneas - Nenhum ponto é marcado para um ou outro competidor. O árbitro traz seus punhos para frente do tórax.
AKA (AO) NO KACHI - Vitória do vermelho (azul) - O árbitro levanta o braço obliquamente na direção do vencedor.
AKA (AO) SANBON - Três pontos para o vermelho (azul) - O Árbitro levanta seu braço a 45 graus, para o lado do competidor que pontuou.
AKA (AO) NIHON - Dois pontos para o vermelho (azul) - O Árbitro estende seu braço no nível do ombro, para o lado do competidor que pontuou.
AKA (AO) IPPON - Um ponto para o vermelho (azul) - O Árbitro estende seu braço descendente a 45 graus para o lado do competidor que pontuou.
CHUKOKU - Primeira advertência sem penalidade Categoria 1 ou Categoria 2 Para falta da Categoria 1, o Árbitro gira em direção ao ofensor e cruza seus braços no nível do tórax. Para falta da Categoria 2, o Árbitro aponta seu dedo indicador (braço curvado), na face do ofensor.
KEIKOKU - Advertência com penalidade Ippon - O Árbitro indica falta Categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador para baixo a 45 graus na direção do ofensor, e atribui Ippon (um ponto) para o oponente.
HANSOKU-CHUI - Advertência com penalidade Nihon - O Árbitro indica falta Categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador horizontalmente na direção do ofensor e atribui Nihon (dois pontos) para o oponente.
HANSOKU - Desqualificação - O Árbitro indica falta Categoria 1 ou 2 e então aponta com seu dedo indicador para acima a 45 graus na direção do ofensor, e anuncia o oponente como vencedor.
MUBOBI - Auto exposição ao perigo - O Árbitro toca sua face e leva sua mão à frente, movendo-a para trás, para indicar aos auxiliares que o competidor está arriscando a si próprio.
JOGAI - Saída da área de competição - O Árbitro aponta seu dedo indicador para o ofensor, indicando para os auxiliares que o competidor saiu da área.
SHIKKAKU - Desqualificação "Expulso da área" - O Árbitro aponta primeiro para cima a 45 graus na direção do ofensor, movimentando para fora (atrás), anunciando "Aka (AO) Shikkaku!" Ele então anuncia o oponente como vencedor.
KIKEN - Desistência (ausência) - O Árbitro aponta para baixo a 45 graus na direção da linha de posição inicial do competidor

APENDICE 3:

ORIENTAÇÕES OPERACIONAIS PARA ARBITROS E AUXILIARES

Este Apêndice tem como objetivo ajudar os árbitros e auxiliares onde não tenha orientação clara nas regras ou explicações.

CONTATO EXCESSIVO - *Quando um competidor executa uma técnica de pontuação imediatamente seguida por outra que faz contato excessivo o Quadro de Árbitro não deve considerar a pontuação, mas sim aplicar uma advertência da Categoria 1 ou penalidade (a menos que seja por culpa do próprio receptor).*

CONTATO EXCESSIVO E EXAGERO - Quando um competidor simular ter recebido um contato excessivo e o Quadro de Árbitro decide ao invés disto que a técnica em questão foi controlada, satisfazendo todos os seis critérios de pontuação, então a pontuação será considerada e aplicada uma advertência Categoria 2 ou penalidade por fingir ou exagerar. (Sempre levando em conta que para aqueles casos espalhafatosos de fingir lesão pode justificar Shikkaku.)

MUBOBI - *Uma advertência ou penalidade para Mubobi é dada quando um competidor for atingido ou lesionado por sua própria culpa ou negligência. Isto pode ser causado girando suas costas para o oponente, atacando com um longo e baixo gyaku tsuki chudan sem considerar o contra ataque jodan do oponente, parando de lutar antes do árbitro falar "Yame", baixando sua guarda ou concentração, e falhando repetidamente em não bloquear os ataques do oponente. Explicação XVI citada no Artigo 8:*

Se o ofensor recebe um contato excessivo e/ou se lesiona, e a culpa é considerado como sendo do receptor, o árbitro emitirá uma advertência Categoria 2 ou penalidade, e poderá declinar de dar uma penalidade para o oponente.

Um competidor que é atingido por sua própria culpa e exagera o efeito a fim de enganar o Quadro de Árbitro, pode receber uma advertência ou penalidade por Mubobi, bem como uma penalidade adicional pelo exagero, desde que as duas faltas tenham sido cometidas.

Deve ser notado que não existe nenhuma circunstância na qual uma técnica que faz contato excessivo poder receber uma pontuação.

ZANSHIN - *Zanshin é descrito como um estado de continuo compromisso no qual o competidor mantém total concentração, observação, e consciência da potencialidade do oponente de contra-atacar. Alguns competidores depois de aplicar uma técnica, giram seu corpo parcialmente, longe do oponente, mas sem desviar o olhar, e pronto para continuar a ação. O Quadro de Árbitro deve ser capaz de distinguir entre este continuo estado de prontidão e aquele onde o competidor se virou, baixou sua guarda e concentração, e efetivamente parou de lutar.*

SEGURAR UM CHUTE CHUDAN - Deve o Quadro de Árbitro atribuir uma pontuação quando um competidor aplica um chute chudan e o oponente segura a perna antes dela voltar?

Se o competidor que chutou se mantém em ZANSHIN não há nenhuma razão para que esta técnica não seja pontuada, desde que ela contemple todos os seis critérios para pontuação. Afinal, no caso de dois quase simultâneos gyaku tsukis é prática normal atribuir pontuação para o competidor considerado ter concluído a

técnica primeiro, embora ambas poderiam ser consideradas efetivas. Teoricamente, num cenário real de luta, um chute potente seria capaz de incapacitar o oponente e assim, a perna não seria agarrada. Controle apropriado, área a ser atingida, e satisfação de todos os seis critérios, são os fatores que decidem se qualquer técnica pode ser ou não pontuada.

DERRUBADAS (PROJEÇÕES) E LESÕES - Já que agarrar o oponente e derruba-lo é permitido, sobre certas condições, é atribuição de todos os treinadores, assegurar-se de que todos os seus competidores estão treinados e capacitados a utilizar técnicas de caída seguras.

Um competidor que tenta um técnica de projeção deve obedecer as condições impostas nas Explicações do Artigo 6 e Artigo 8. Se um competidor projeta seu oponente de conformidade com os requisitos estabelecidos, resultando em uma lesão devido a falha do oponente em fazer uma queda apropriada, então a pessoa lesionada é a responsável, e o que fez a projeção não deve ser penalizado. Causar a própria lesão pode ocorrer quando um competidor sendo projetado, em vez de fazer uma aterrissagem, cai sobre um braço estendido ou cotovelo, ou quando ao segurar o oponente e puxá-lo para baixo, este cai em cima dele mesmo.

Uma situação potencialmente perigosa acontece quando um competidor agarra ambas as pernas para projetar o oponente de costas. O Artigo 8, Explicações X diz que “e o oponente deve ser seguro , de forma que uma aterrissagem segura possa ser feita.” Como é difícil de assegurar uma aterrissagem segura, uma projeção como esta pode cair na categoria proibida. Se resultar numa lesão, isto deve ser tratado como categoria 1. Se não há nenhuma lesão ou o processo de projeção é interrompido pelo árbitro central, então uma advertência de categoria 2 ou penalidade podem ser impostas com base no artigo 8, categoria 2, parágrafo 6. Deve-se enfatizar que este tipo de técnica de projeção não é proibida por si só; mas sim a maneira pela qual ela é executada, que será fator decisivo.

TRÊS MIENAI – Se os três auxiliares sinalizarem “Mienai” depois do árbitro parar a luta, pode o árbitro dar uma pontuação ou penalidade?

Parágrafo III das Explicações do Artigo 12 estabelece: “Porém, quando uma luta é parada, a decisão da maioria prevalecerá.”. Já que os auxiliares não viram nada, eles, não podem dar opinião ou votar, sendo o Árbitro, por conseguinte, a maioria. Esta situação pode acontecer quando a ação se dá perto do perímetro da área de competição no lado do Árbitro, estando os auxiliares sem visão.

DOIS AKA,UM MIENAI - Se depois de Yame, dois auxiliares sinalizam uma pontuação para Aka e o outro não sinaliza MIENAI, pode o Árbitro dar uma pontuação para AO?

As regras estabelecem que o Árbitro não pode ser contrário a dois auxiliares a menos que ele tenha o apoio positivo de outro árbitro. Mienai não é apoio positivo por que ele indica que o auxiliar não viu uma técnica de pontuação. Assim o árbitro não tem nenhum apoio e deve pedir aos auxiliares para reconsiderar sua decisão, indicando por que ele pensa que eles devem fazer isso.

RECONSIDERAÇÃO - O árbitro pode pedir aos auxiliares para reconsiderar quando”...ele acreditar que eles se equivocaram, ou quando a implementação representar uma violação às regras”. Porém, reconsideração deve ser solicitada apenas uma vez. Se o pedido do árbitro não é acatado, então a decisão da maioria deve ser dada.

CLAREZA NOS SINAIS - Para evitar confusões os auxiliares devem dar um sinal de cada vez. Se uma técnica não é pontuável, não é necessário indicar o porque em primeiro instante. O procedimento correto é cruzar e descruzar as bandeiras (torimassen). Sinais como “bloqueio”, “falhou”, etc., devem ser dados apenas se, e quando o árbitro perguntar por reconsideração. A fim de evitar enganos e pedidos desnecessários para reconsideração, todos os três auxiliares devem indicar suas opiniões relativas quando o árbitro parar o combate e retornar a sua posição .

JOGAI - Os auxiliares devem lembrar que quando da indicação de Jogai eles devem bater no chão com a bandeira apropriada. Quando o Árbitro parar a luta e retornar a sua posição, eles devem então indicar a infração da Categoria 2.

PROCEDIMENTO DE RECONSIDERAÇÃO PARA AUXILIARES - Quando o árbitro perguntar por reconsideração o auxiliar deve primeiro considerar o pedido do árbitro. Porém se o auxiliar discordar, ele deve mostrar seu argumento e então re-confirmar sua decisão original.

Se o auxiliar numa análise retroativa concluir que o árbitro estava em uma posição melhor para ver e interpretar a ação, ele pode mudar sua decisão com base na do árbitro. Quando um auxiliar sabe que existiram duas técnicas, mas pode ver só uma atingir realmente a área de pontuação, não obstante ter certeza que sua decisão está correta, ele deve indicar “MIENAI” para decisão do árbitro, e então re-confirmar sua própria escolha. Quando um auxiliar sabe que existiram duas técnicas, mas pode ver só uma atingir realmente a área de pontuação, e acredita que a escolha do árbitro foi primeiro (o auxiliar podia ver a ação de corpo do competidor, mas não real atingimento da área de pontuação) então o auxiliar deve indicar “MIENAI” para decisão do árbitro e não indicar pontuação para o outro lado. Isto indica que houve preferência e nem voto, deixando e responsabilidade com o árbitro para solucionar a situação.

INDICAÇÃO DE INFRAÇÕES ÀS REGRAS -

Para infrações da Categoria 1, os auxiliares devem primeiro girar a bandeira com a cor apropriada, e então estender a bandeira que foi girada para a sua esquerda se for para Aka, colocando a bandeira vermelha na frente, e para sua direita no caso de AO, colocando a bandeira azul na frente. Isto permite ao Árbitro ver claramente que competidor é considerado o ofensor.