



**REGULAMENTOS DE COMPETIÇÃO, KUMITE DA  
COPA UFPI DE KARATE**

## REGRAS GERAIS

---

1. As inscrições deverão ser enviadas em quase sua totalidade (pelo menos oitenta por cento) até a quinta feira que antecede as competições, e o restante, enviado na sexta feira que antecede as competições, para que haja um tempo hábil no sábado para a confecção das chaves.
2. Na COPA UFPI DE KARATE somente faixas pretas poderão atuar como árbitros.
3. A taxa de competição da COPA UFPI DE KARATE será de R\$ 20,00(vinte reais).
4. O congresso técnico será realizado no dia 15/02/2014, no horário das 14:00h às 18:00h, com o intuito de facilitar para que todos possam participar do mesmo, seguido do coquetel.
5. Para arbitragem nas competições da COPA UFPI DE KARATE será dada prioridade para os árbitros que tenham participado do congresso técnico que antecede a competição. Os demais árbitros poderão ser escalados de acordo com a necessidade ou não.
6. Pedimos a todos os professores que ao colocarem seus alunos nas diversas categorias tenha a preocupação de não por atleta que não tenha condições mínimas para competição, a fim de evitar a evasão ou sumiço de alunos das academias.
7. A pontuação para classificação Geral das Entidades é por medalhas, considerando o maior número de medalhas de ouro para o 1º lugar. Em caso de desempate será considerado o maior número de medalhas de prata e continuando empatado, o maior número de medalhas de bronze.
8. Na Competição a representação será por Entidade como: Federações, Ligas, Academias, Associações ou Dojo. A premiação (troféu) dada aos três primeiros colocados.

## REGRAS DE KUMITE

---

### ARTIGO 1: DA ÁREA DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

I. A área de competição deve ser plana e livre de obstáculos.

II. A área de competição será um quadrado, copostos por tatames de espessura entre 20 mm a 30 mm, com lados de oito metros (medido de fora) com dois metros adicionais em todos os lados como área de segurança. Haverá uma clara delimitação da área de segurança de dois metros em cada lado.

III. Uma linha de meio metro de comprimento deve ser traçada a dois metros do centro da área de competição para posicionamento do árbitro.

IV. Duas linhas paralelas, cada uma de um metro de comprimento e formando ângulo reto com a linha do árbitro, deverão ser traçadas a um metro e meio do centro da área de competição para posicionamento dos competidores.

V. o árbitro e juiz espelho, pode se mover em torno de todo o tatame incluindo a área de segurança e cada juiz estará equipado com um apito.

VI. O árbitro fiscal (Kansa) ficará sentado em uma pequena mesa fora da área de segurança, atrás do árbitro, do seu lado esquerdo ou direito. Ele estará equipado com um apito.

VII. O supervisor de pontuação ficará sentado na mesa oficial de apuração, entre o anotador de pontuação e o cronometrista.

VIII. Será permitido o técnico dos atletas na área de competição, contudo qualquer ato indisciplinar do mesmo será punido com a expulsão do mesmo da área de competição.

### ARTIGO 2: DO UNIFORME OFICIAL

I. Os competidores devem usar Karatê Gi de cor branca, se tiver logo do patrocinador deverá ser colocado na altura do ombro e pode ser um máximo de 30 x 15 cm.

II. As vestimentas dos árbitros e juizes serão:

a) Um paletó azul-marinho (não é obrigatório o uso).

b) Uma camisa branca de mangas curtas.

c) Uma gravata vermelha.

d) Calça comprida lisa Cinza Claro.

e) Meias lisas, azul escuro ou preta. E sapatos pretos sem saltos (sapatilhas) de ginástica. Para ser usado na área de competição.

f) árbitros e juizes do sexo feminino poderão usar um prendedor de cabelo.

III. Os uniformes dos anotadores e cronometrista serão calça Jeans e camiseta personalizada do evento.

IV. Os competidores têm que manter os cabelos limpos e cortados num comprimento que não atrapalhe a condução da luta. **Hachimaki** (faixa em volta da cabeça) não será permitido. Se o árbitro considerar que os cabelos de qualquer um dos competidores estão muitos longos ou sujos, ele pode excluir o competidor da luta. São proibidos prendedores de cabelos, bem como qualquer peça de metal. São proibidas tiras, contas e outras decorações. É permitido um elástico discreto para prender o cabelo.

V. Os competidores devem ter unhas aparadas e não devem usar metal ou outros objetos que possam vir a lesionar os oponentes. O uso de aparelhos ortodônticos metálicos devém ser aprovados pelo árbitro e médico oficial. É de total responsabilidade do competidor adulto qualquer lesão que venha a sofrer;

VI. São obrigatórias as seguintes proteções;

- 1º. Luvas de qualquer cor com padrões de luvas de Karatê;
- 2º. Protetor bucal de qualquer cor e em caso de uso de aparelho ortodôntico, obrigatório protetor bucal duplo;
- 3º. Protetor de cabeça e protetor de peito (para os competidores menores de 14 anos).
- 4º. O uso de Caneleira é opcional e só poderá ser aceita se for revertida de esponja;
- 5º. Protetores de virilha não são obrigatórios.

VII. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser utilizadas, sobre a responsabilidade do próprio competidor.

VIII. O uso de vestuário, roupas ou equipamentos não autorizados são proibidos.

IX. É obrigação do Árbitro assegurar antes de cada disputa de que os competidores estão usando os equipamentos exigidos, tendo o mesmo um (01) minuto para adquirir os equipamentos se não os tiver.

X. O uso de ataduras, bandagens ou suportes devido a lesões devem ser aprovados pelo árbitro, aconselhado pelo médico oficial.

### **ARTIGO 3: DA ORGANIZAÇÃO DE COMPETIÇÕES DE KUMITE**

I. Nenhum competidor pode ser substituído por outro numa competição individual.

II. Competidores que não se apresentarem quando chamados serão desqualificados (KIKEN) daquela categoria.

### **ARTIGO 4: DO QUADRO DE ÁRBITROS**

I. O quadro de árbitros para cada luta consistirá de um Árbitro, Juiz Espelho, e um Supervisor do Encontro (KANSA).

II. O árbitro e juízes de um combate de Kumite não devem ser professores de nenhum dos competidores.

III. Adicionalmente, para facilitar a operação das lutas, alguns cronometristas, anunciadores, anotadores e supervisores de placar serão designados.

IV. A organização do evento, quando necessário, pode adaptar outros sistemas.

### **ARTIGO 5: DA PONTUAÇÃO**

I. As pontuações são as seguintes:

- a. IPPON: Um ponto
- b. WAZA-ARI: meio ponto

II. Uma pontuação é marcada quando a técnica é aplicada de acordo com os critérios a seguir, para uma área pontuável:

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| a. Boa forma          | d. Alerta (Zanshin)  |
| b. Atitude esportiva  | e. Tempo Adequado    |
| c. Aplicação vigorosa | f. Distância correta |

III. Ippon é atribuído para:

- a. Chutes Jodan.
- b. Qualquer técnica pontuável que se realize sobre um oponente caído ou projetado.

IV. Waza-Ari é atribuído para:

- a. Chutes Chudan.
- b. Chudan ou Jodan Tsuki.
- c. Chudan ou Jodan Uchi.

V. Ataques estão limitados às seguintes áreas:

- |            |             |
|------------|-------------|
| a. Cabeça  | e. Tórax    |
| b. Face    | f. Costas   |
| c. Pescoço | g. Laterais |
| d. Abdômen |             |

VI. 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 poderá resultar em penalidade imposta ao ofensor.

VII. 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 está dentro da área de competição e antes do Árbitro falar “Yame”, a técnica será pontuada.

## **ARTIGO 6: PENALIDADES E DURAÇÃO DAS LUTAS**

- I. Será de quatro wazares ou dois ippons;
- II. As lutas terão o tempo de 2 minutos corridos
- III. 2 jogais será um Keikoku, 3 hansoku chui, 4 hasoku;
- IV. 2 ATONAIONES um keikoku, 3 hansoku chui, 4 hasoku.

## ARTIGO 6: QUANTIDADE DE KOTOS

- I. Serão admitidas kotos suficientes para o bom desempenho do evento, áreas de competições de 64 m<sup>2</sup>.
- II. Cada federação terá um espaço no evento para fazerem sua apresentação de Embu ou Bunkai.

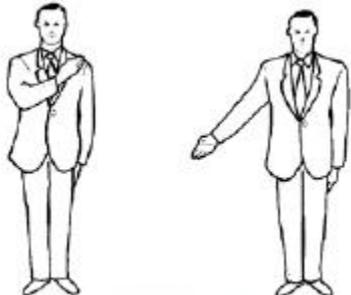
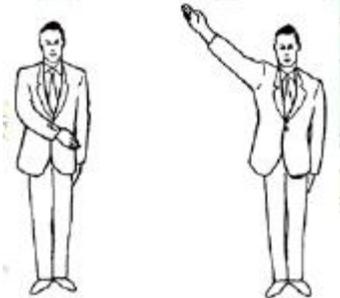
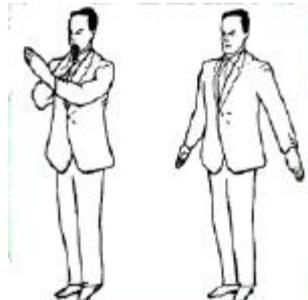
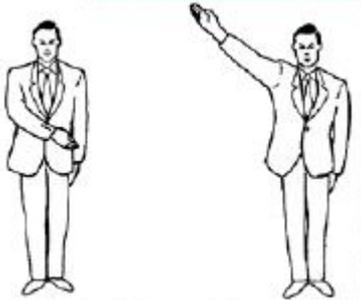
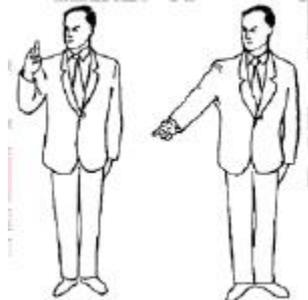
### ANEXO I:

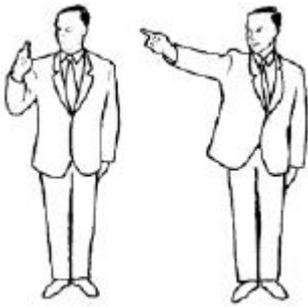
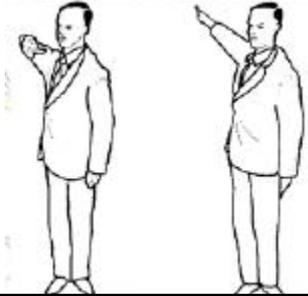
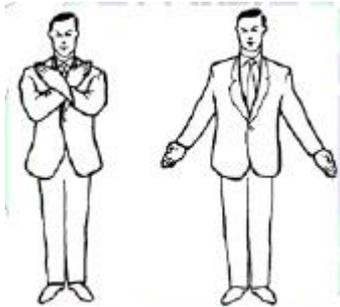
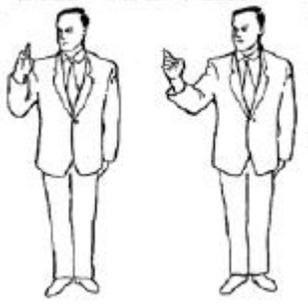
#### TERMINOLOGIA E SINAIS USADOS PELO O FUKU SHIN e SHU-SHIN

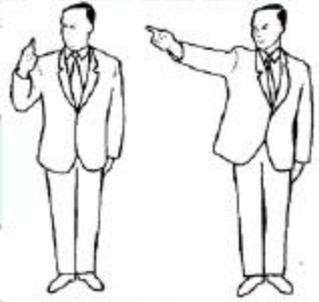
SHOBU HAJIME	Começa a luta	Após anunciar, o árbitro dá um passo para trás.
ATOSHI BARAKU	Falta pouco tempo	Um sinal audível será dado pelo cronometrista 30 segundos antes do término da luta em andamento, e o árbitro anunciará “Atoshi Baraku”.
YAME	Parar a luta	Interrupção ou término da luta. Ao anunciar, o árbitro faz movimento com a mão, cortando de cima para baixo.
MOTO NO ICHI	Posição inicial	Os competidores e árbitro retornam para suas posições iniciais.
TSUZUKETE	Continuar a luta	Ordem de prosseguir o combate quando há uma interrupção não autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Recomeçar a luta	O Árbitro se posiciona para frente. Quando ele diz “Tsuzukete”, ele estende seus braços, com as palmas na direção dos competidores. Quando ele diz “Hajime” ele gira as palmas, trazendo-as rapidamente na direção de cada um, ao mesmo tempo em que dá um passo para trás.
SHUGO	Convocação dos juízes	O Árbitro chama os juízes no fim da luta, ou para recomendar Shikkaku.
HANTEI	Decisão	O árbitro pede uma decisão após um encontro não conclusivo. Após um curto som de apito, os juízes dão seus votos por sinal de bandeira e o árbitro, ao mesmo tempo, indica seu voto levantando o braço.
HIKIWAKE	Empate	No caso de empate o Árbitro cruza seus braços, descruzando-os em seguida, mostrando as palmas das mãos para frente.
TORIMASEN	Os juízes não dão ponto nem falta	O Árbitro cruza seus braços então faz um movimento cortante, palmas descendentes.

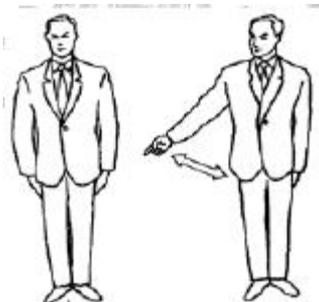
**ANEXO II:**  
**ANÚNCIOS E GESTOS DO ÁRBITRO**

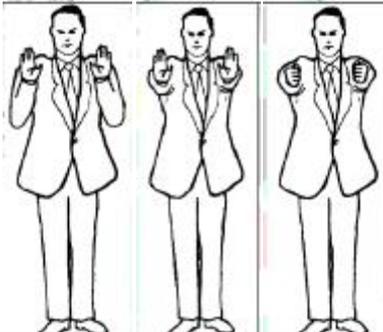
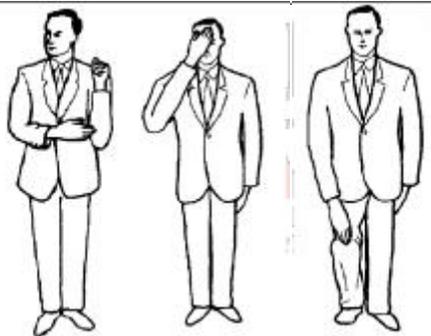
<p style="text-align: center;"><b>SHOMEN-NI-REI</b> O árbitro estende seus braços com as palmas para frente.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>OTAGAI-NI-REI</b> O árbitro orienta os competidores a se cumprimentarem um ao outro.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>SHOBU NIHON HAJIME</b> “Comece a luta” Após anunciar, o árbitro dá um passo para trás.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>YAME</b> “Parar” Interrupção ou término da luta. Ao anunciar, o árbitro faz movimento com a mão, cortando de cima para baixo.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>TSUZUKETE HAJIME</b> “Recomeçar a luta” Quando ele diz “Tsuzukete”, e se posiciona para frente, ele estende seus braços, com as palmas na direção dos competidores. Quando ele diz “Hajime”, gira as palmas trazendo-as rapidamente na direção de cada um ao tempo que dá um passo para trás.</p>	

<p><b>Waza-ari</b> (meio ponto) O árbitro estende seu braço para baixo a 45 graus, para o lado de quem pontuou</p>	
<p><b>IPPON</b> (1 ponto) O árbitro estende seu braço para cima a 45 graus para o lado de quem pontuou.</p>	
<p><b>CANCELAR DECISÃO ANTERIOR</b> Quando uma pontuação ou penalidade é dada equivocadamente, o árbitro se volta para os competidores e anuncia “Aka” ou “Shiro”, cruza seus braços, e então faz movimento de corte para baixo com as palmas, para indicar que a última decisão foi cancelada.</p>	
<p><b>NO KACHI (Vitória)</b> No final da luta ou combate ao anunciar “Aka (ou Shiro) No Kachi” o árbitro estende seu braço para cima a 45 graus para o lado do vencedor.</p>	
<p><b>KIKEN</b> “Desistência” O árbitro aponta com seu dedo indicador para a linha do competidor desistente e anuncia vitória para o oponente.</p>	

<p style="text-align: center;"><b>SHIKKAKU</b></p> <p>“Desqualificação, expulso da área”.</p> <p>O árbitro, primeiramente, aponta na direção do ofensor, para cima e a 45 graus, movendo o braço para trás ao tempo que anuncia “Aka (Shiro) Shikkaku!”. Ele então declara vitória para o oponente.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>SHIKKAKU!</b> Ele então declara vitória para o oponente.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>HIKIWAKE</b></p> <p>“Empate” (só aplicável em encontros por equipe)</p> <p>Quando termina o tempo e a pontuação é igual ou nenhuma pontuação foi marcada. O árbitro cruza seus braços e estende-os com as palmas voltadas para frente.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>FALTA CATEGORIA 1</b> (usada sem sinal para <b>CHUKOKU</b>)</p> <p>O árbitro cruza suas mãos abertas nos pulsos, na altura do tórax</p>	
<p style="text-align: center;"><b>FALTA CATEGORIA 2</b> (usada sem sinal para <b>CHUKOKU</b>)</p> <p>O árbitro aponta com o braço curvado para a face do ofensor.</p>	

<p><b>KEIKOKU</b>  “Advertência”.</p> <p>O árbitro indica a infração Categoria 1 ou 2, e então aponta para o ofensor com seu dedo indicador a 45 graus para baixo.</p> <p><b>HANSOKU CHUI</b></p>	
<p><b>HANSOKU CHUI</b>  “Advertência de desqualificação”.</p> <p>O árbitro indica a infração Categoria 1 ou 2, e então aponta com seu dedo indicador, horizontalmente, na direção do ofensor.</p>	
<p><b>HANSOKU</b>  “Desqualificação”</p> <p>O árbitro indica a infração Categoria 1 ou 2, e então aponta com seu dedo indicador para cima e a 45 graus, na direção do ofensor, e atribui vitória para o oponente.</p>	
<p><b>PASSIVIDADE</b></p> <p>O Árbitro gira um punho em torno do outro em frente a seu tórax para indicar uma infração da Categoria 2.</p>	
<p><b>TORIMASEN</b>  “Nem pontuação, nem advertência, nem penalização”</p> <p>O árbitro cruza os braços fazendo movimento de corte para baixo com as palmas.</p> <p><b>TÉCNICA</b></p>	

<p><b>TÉCNICA BLOQUEADA OU FORA DO ALVO</b></p> <p>O árbitro coloca uma mão aberta sobre o outro braço para indicar que a técnica foi bloqueada ou atingiu uma área não pontuável.</p>	
<p><b>TÉCNICA FALHOU</b></p> <p>O árbitro move o punho cerrado cruzando o corpo para indicar que a técnica falhou ou desviou da área de pontuação.</p>	
<p><b>CONTATO EXCESSIVO</b></p> <p>O árbitro indica para os juízes que houve contato excessivo, ou outra infração da Categoria 1.</p>	
<p><b>FINGIR OU EXAGERAR UMA LESÃO</b></p> <p>O árbitro coloca as duas mãos no seu rosto para indicar aos juízes infração da Categoria 2.</p>	
<p><b>JOGAI</b></p> <p>“Saída da área de competição”</p> <p>O árbitro indica a saída para os juízes, apontando com seu dedo indicador para o limite da área de competição do lado do ofensor.</p>	

<p><b>MUBOBI (auto exposição ao perigo)</b> O árbitro toca sua face e leva a mão para frente e para trás, para mostrar aos juízes que o competidor está arriscando a si próprio.</p>	
<p><b>EVITANDO COMBATE</b> O árbitro faz movimento circular com o dedo indicador voltado para baixo, para indicar aos juízes uma infração da Categoria 2.</p>	
<p><b>EMPURRAR, AGARRAR OU PERMANECER PEITO COM PEITO SEM TENTAR UMA TÉCNICA EM 4 SEGUNDOS</b> O Árbitro traz os punhos cerrados à altura dos ombros ou faz movimento de empurrar com ambas as mãos abertas, para indicar aos juízes uma infração da Categoria 2.</p>	
<p><b>ATAQUES PERIGOSOS E SEM CONTROLE</b> O Árbitro traz seu punho cerrado, passando ao lado de sua cabeça, para indicar aos juízes uma infração da Categoria 2.</p>	
<p><b>ATAQUES SIMULADOS COM A CABEÇA, JOELHO OU COTOVÊLOS</b> O árbitro toca sua testa, joelho ou cotovelo com sua mão aberta, para indicar aos juízes uma infração da Categoria 2.</p>	

<p><b>FALAR OU IRRITAR O Oponente, E COMPORTAMENTO DESCORTÊS</b>  O árbitro coloca seu dedo indicador no seu lábio para indicar aos juízes uma infração da Categoria 2.</p>	
<p><b>SHUGO</b>  “Convocação dos juízes”  O árbitro chama os juízes ao fim da luta ou combate, ou para recomendar Shikkaku.</p>	

