



TFEKMG

**TRADICIONAL FEDERAÇÃO
ESPORTIVA DE KARATE
DE MINAS GERAIS**

**ARBITRAGEM
NORMAS E
REGULAMENTOS**



TFEKMG





ARBITRAGEM

Todos os Karatecas, sejam eles competidores (isso inclui treinadores, presidentes de Federações ou qualquer pessoa ligada ao competidor), os juízes, árbitros ou qualquer outro oficial, devem seguir os ideais do Karate-Do de **Bom caráter**, Boa conduta, **Sinceridade**, **Esforço**, **Etiqueta**, **Decência**, **Respeito** e **Autocontrole**.

Qualquer comportamento que possa trazer descrédito ao Karate-Do e a organização Conf. TFEFVG pelos árbitros, juízes, técnicos, competidores ou qualquer pessoa envolvida com o competidor, pode resultar em **advertência** ou na **desclassificação do competidor** e/ou **equipe** e ainda poderá responder pelos seus atos nas formas da lei, dependendo da situação.

ARTIGO 1: SOBRE O LOCAL DA COMPETIÇÃO

- a) O local da competição deve ser **adequado para o evento**.
- b) Deve ser capaz de **acomodar o número esperado de competidores e público com segurança e conforto**.
- c) A iluminação deve ter um padrão **satisfatório quando venha ocorrer no período da noite**.
- d) Deve haver áreas claramente definidas para o público, competidores e técnicos oficiais do torneio.
- e) O público não pode acessar as áreas de competição sem a autorização necessária do Presidente da Conf. TFEFVG, organização do evento ou do Diretor do Torneio.

ARTIGO 2: SOBRE O DIRETOR DO TORNEIO

O **Diretor do Torneio** é nomeado pelo **Presidente** ou pelo **Conselho da CONF. TFEFVG quando autorizado**, será responsável por tudo para garantir o bom andamento do mesmo. **ELE NÃO TEM JURISDIÇÃO SOBRE A ARBITRAGEM /JULGAMENTO OU REGRAS DO TORNEIO**, e será auxiliado por uma equipe de funcionários do torneio.

2.1 – SEGURANÇA

Todas as pessoas envolvidas com o torneio (atletas, presidentes, árbitros e técnicos) devem sempre usar sua identificação pessoal para inspeção, caso haja necessidade. Lembrando que a identificação pessoal **não é transferível**.

2.2 – MÉDICOS OFICIAIS DO TORNEIO

Os eventos da CONF. TFEFVG devem ter a presença de um médico ou agentes da Saúde com ambulância.

O(s) médico(s) do torneio ou agentes de saúde são nomeados pelo Presidente Conf.



O médico está **AUTORIZADO** a diagnosticar e tratar lesões e também está **AUTORIZADO** a dar uma opinião sobre se o estado do competidor está APTO OU NÃO PARA CONTINUAR A PARTICIPAR DAS COMPETIÇÕES, o médico após suas avaliações entender que o competidor não tem condições de continuar lutando-o não continuará a luta e os árbitros decidirão o correto. Uma ambulância e um desfibrilador devem estar presentes em todos os Eventos da Conf. TFEFMG.

ARTIGO 3: EQUIPAMENTOS DE COMPETIÇÃO

O **Diretor do Torneio** será responsável por garantir que os seguintes itens estejam disponíveis:

- **TATAME:** Seguro e protegido **com 30mm de espessura**;
- **BANDEIRAS:** 5 pares (vermelha e branca) para cada área de competição, podendo ser usados 3 de acordo com a orientação da organização com autorização Conf. TFEFMG;
- **PLACAS DE NOTAS DE KATA:** 5 jogos para cada área, no caso a competição venha ser por nota;
- **EQUIPAMENTO DE REGISTRO:** Planilhas de pontuação (Kata e Kumite), canetas, etc;
- **SISTEMA:** Kata e Kumite (com dispositivos de sinalização de tempo para cada área).

ARTIGO 4: ÁREA DE COMPETIÇÃO

- A área de competição deve ser segura, plana, emaranhada e ter a forma de um quadrado, e aprovado pela **Conf. TFEFMG**.
- O tamanho da área de competição deve ser de no **MÍNIMO 8 X 8 METROS** para **MASTER, ADULTO e JUVENIL**, e um **MÍNIMO DE 7 X 7 METROS** para as categorias **INFANTO JUVENIL, INFANTIL, MIRIM e FRALDINHAS**, e, em todas as configurações deverá haver o mínimo de **UM METRO DE TATAME PARA A ÁREA DE SEGURANÇA**.
- **Deverá ser consultado** o documento “*check list* de competições” para mais informações a respeito dos quantitativos de cada equipamento que devem ser utilizados nas competições.

OBSERVAÇÕES: *Em casos de extrema necessidade, os tamanhos das quadras poderão ser alterados desde que seja previamente informado a Conf. TFEFMG.*

As áreas deverão ser feitas em Tatames de borracha.



ARTIGO 5: DAS VESTIMENTAS E ACESSÓRIOS

5.1 – COMPETIDORES

- a) Os competidores deverão usar **KARATE-GI tradicional limpo, branco** e sem figura **ALEM DO** indicado pela organização, e devem chegar ao Tatame devidamente **vestido(a), pronto(a), adequado e preparado(a)** para competir. **O não cumprimento poderá ser passivo de desqualificação.**
- b) As **mangas** do **KARATE-GI**, bem como as barras das calças não podem ser dobradas.
- c) **Um anuncio de patrocínio é permitido na FRENTE do KARATE-GI, e deve estar ABAIXO DA FAIXA** do competidor, com tamanho máximo de 30 de largura x 15 cm de altura, sendo bolsista o local na parte de trás, abaixo da faixa como indicado no final deste regulamento tem as indicações de como será em imagem, no caso do atleta não ser bolsista não será permitido o uso de uma outra publicidade.
- d) É indicado o uso de **distintivos (ESCUDOS)** das **Associações, Dojôs, Academias e outras do tipo nos eventos Estaduais das organizações Afiliadas Conf. TFEFVG.**
- e) **É Obrigatório** nos eventos **NACIONAIS** o uso do **ESCUDO DA FEDERAÇÕES** e da **CONFEDERAÇÃO** no Kimono (Karate-Gi) do competidor em nossos evento, sendo proibido usar qualquer outro escudo que não seja o da Federação estadual afiliada a TFEFVG.
- f) É Obrigatorio o uso nos **EVENTOS INTERNACIONAIS** o **ESCUDO** da organização **NACIONAIS CONF. TFEFVG**, sendo proibido usar um outro escudo que não seja O **RECOMENDADO PELA TFEFVG**. No caso participe dos nossos eventos siga as regras, do contrario será penalizado/Desclassificado.
- g) **KARATE-GI sujos ou rasgados NÃO** serão permitidos.
- h) As mulheres deverão usar **TOP** ou **CAMISETA Branca** e **limpa** por baixo do **KARATE-GI. NÃO SERÁ PERMITIDO DE OUTRA COR.**
- i) Os homens **NÃO PODERÃO USAR CAMISETAS** por baixo do **KARATE-GI.**
- j) Nas categorias de **KUMITE** ao usar a **proteção de tórax opcional deve ser interno, por baixo do karate-gi**, os atletas deverão, para fim de identificação, usar a **faixa FITA BRANCAS (SHIRO) e VERMELHAS (AKA)**, sendo estes **DE USO PESSOAL.**

k) O competidor deve manter as **unhas curtas**, e, é **EXPRESSAMENTE PROIBIDO:** **objetos metálicos e enfeites nos cabelos (exceto um elástico preto discreto), hachimaki, fitas, anéis, pulseiras, brincos, relógios, piercing** (em qualquer lugar do corpo), **CALÇAS POR DEBAIXO DO ZUBON (CALÇA DO KARATE-GI)**, ou seja, quaisquer **ADEREÇOS** que não fazem parte da vestimenta de competição.
- l) **PARA AS CATEGORIAS JUVENIL, ADULTO E MASTER FAIXAS MARRONS E PRETAS, A DESCLASSIFICAÇÃO POR DESOBEDIÊNCIA A ESSE INCISO SERÁ DE IMEDIATO, JÁ NASDEMAIS SERÁ DADO 1 MINUTO CRONOMETRADO PARA A ADEQUAÇÃO ÀS REGRAS.**
- m) O **ZUBON (calça do karate-gi)** deve ser longo o suficiente para cobrir pelo menos



dois terços da canela, não podendo ultrapassar os tornozelos e não podem ser enrolados.

- n) As mangas do UWAGI (jaqueta) devem atingir pelo menos até a metade do antebraço, não podem ultrapassar os punhos e não podem ser enrolados.
- o) Os competidores **NÃO ESTÃO AUTORIZADOS** a usar **bandagens** ou **suportes**, exceto com a aprovação prévia do **MÉDICO DO TORNEIO (se estiver lesionado)** ou **DIRETOR DE ARBITRAGEM E SUA COMISSÃO (na falta de alguma lesão)**.
- p) Óculos **NÃO SÃO PERMITIDOS NO KUMITE**. As lentes de **CONTATO GELATINOSAS** e **ÓCULOS ESPORTIVOS ADEQUADOS PARA ESTA SITUAÇÃO**, podem ser usadas, porém, somente mediante entrega prévia de documento de **assunção integral de responsabilidade pelo atleta(ou por seu responsável legal, em caso de menores de idade)**.
- q) Para aqueles competidores que **USAM APARELHOS DENTAIS METÁLICOS**, deve ser usado **PROTETOR BUCAL ESPECIAL (DUPLO)**.
- r) É permitido prender os cabelos apenas com ligas de cabelos, suxas ou similares que sejam de cor preta e discretos.

5.2 - OS ÁRBITROS

- a) **PALETÓ:** De Cor Preto, sem listas;
- b) **CALÇA:** De Cor Preto, sem listras;
- c) **GRAVATA:** Oficial da WKT / Conf. TFEFVG;
- d) **CAMISA:** Branca de mangas curtas e com o logotipo da Conf. TFEFVG no bolso esquerdo;
- e) **SAPATOS:** Sapatos pretos para uso nos desfiles e/ou reuniões, árbitros de cantos (bandeiras/anotadores) ou outras ocasiões Conf. TFEFVG;
- f) **MEIAS:** Pretas;
- g) **APITO:** Apito (de uso pessoal) com cordão personalizado pela Conf. TFEFVG;
- h) **CINTO:** Preto com fivela prateada;
- i) Árbitros podem usar um prendedor de cabelo discreto do tipo elástico para um rabo de cavalo.

OBSERVAÇÃO:

Todos os árbitros devem estarem padronizados para uma excelente apresentação durante todo o evento. O árbitro cortês, Educado, gentil e respeitador. O árbitro na sua atuação deve ser correto, leal, direto, de boa postura, sério, honesto, decidido, imparcial, focado e honrado. Árbitros/Juízes/mesários que não tem postura, que não tem o citado nestas observações não permanecem na arbitragem TFEFVG.



ARTIGO 6: REGRAS vs REGULAMENTO

A **REGRA** é o que define como será conduzida cada modalidade esportiva, por exemplo: no Karate que se refere na Regra “Toda primeira Rodada de kata será sempre Shitei-kata (obrigatório)”.

Já o **REGULAMENTO**, oferece as normas específicas de cada competição, por exemplo: na regra falasobre categorias especiais (PCD), porém, em determinada competição essa categoria **pode não existir**, simplesmente por falta de quórum.

ARTIGO 7: PROIBIDO

Está EXPRESSAMENTE PROIBIDO:

- **Público em Geral ficar dentro do recinto de competição é proibido**, (somente pessoas envolvidas com a mesma e/ou pessoas autorizadas são permitidas).
- **Proibido TIRAR FOTOS, FILMAR, ORIENTAR, dentro da área de competição**, para isso temos profissionais que estarão trabalhando no evento, como: fotógrafo, técnicos credenciados, etc.
 - **Se qualquer atleta for pego tirando fotos ou filmando DENTRO DA ÁREA DE COMPETIÇÃO, SERÁ CONVIDADO A SE RETIRAR, E CASO OCORRA NOVAMENTE O ATLETA IRÁ RECEBER SHIKKAKU.**
- **Todos os atletas estão proibidos de orientar ou darem dicas aos seus colegas na hora do kumite**, caso isso ocorra, iremos pedir educadamente que se retirem do local, **caso persista, o infrator será punido de forma a não competir no evento ou até mesmo receber com um SHIKKAKU.**

Obicervação: Nem um atleta, técnico ou publico faltar com respeito aos arbitros, do contrario o infrator será punido com a desclificação, poderá não competir no evento ou até mesmo receber um SHIKKAKU, mesmo assim continuar poderá ser chamado a autoridade competente para a retirada do mesmo do ginasio.

ARBITRAGEM E SUAS FUNÇÕES

ARTIGO 8: DIRETOR DE ARBITRAGEM

- Assegurar a correta preparação de cada torneio, em conjunto ao **COMITÊ ORGANIZADOR, decidindo antecipadamente as escalões e nomeações dos Árbitros**: Fiscal, Principal e Auxiliares.
- Seleciona uma **Comissão de Árbitros** para apoiar os Árbitros que irão atuar.
- Nomear **Árbitro suplente** e pessoas oficiais que tomarão parte da competição.
- A composição do Quadro de Arbitragem **não poderá ser mudada pela vontade do Árbitro**



Principal, Fiscal ou Auxiliares, somente pelo **Diretor de Árbitros** ou pela **Comissão de Arbitragem**.

- Dar veredicto (decisão) final sobre assuntos de **natureza administrativa** que podem aparecer durante o torneio e para os assuntos que **NÃO EXISTIREM REGRAS ESTIPULADAS**.

ARTIGO 9: SHINPAN CHO (CHEFE DE ÁREA)

- É o responsável por designar o árbitro central e os auxiliares para atuarem em sua área nos eventos.
- Se sentir motivado e incentivado a assumir as funções de árbitro central e auxiliar durante a competição.

ARTIGO 10: SUSHIN (ÁRBITRO CENTRAL)

- Tem o poder de conduzir as lutas (dar o início, suspensão e final) e tem os poderes de:
 - ✓ Outorgar IPPON ou WAZARI, impor penalidade e advertências (antes, durante e depois de uma luta), impor penalidades e advertências após obter a opinião dos árbitros fiscal e auxiliar se necessário.
 - ✓ A autoridade do Árbitro Principal não está limitada à área de competição, mas também inclui a periferia da mesma.
 - ✓ Zela pela observância do regulamento nas competições, controlando o andamento das mesmas, registrando as infrações, aplicando as penalidades e fazendo as marcações necessárias para assegurar o processamento desses eventos dentro das normas estabelecidas pela CONF. TFEKMG.
 - ✓ O **Árbitro Central** terá direito de voto na pontuação **(com peso idêntico ao de uma bandeira)**, onde sua gesticulação será feita **com um de seus braços, esticado, e mão aberta apontando para AKA ou SHIRO** (a gesticulação deverá ser clara e sem atraso, assim como as marcações de bandeiras dos auxiliares), porém, **O MESMO NÃO TERÁ AUTONOMIA PARA DECIDIR CASOS DE EMPATE DOS VOTOS, NESTA SITUAÇÃO SERÁ APLICADO TORIMASSEM.**

ÁRBITRO CENTRAL, COMPORTAMENTO VERBAL OU GESTOS DESRESPETOSO

Cada árbitro central usará 2 cartões, os cartões são semelhantes ao do futebol, de cor **AMARELA** e **VERMELHO**, serão usados em situações que o árbitro entenda ser **GRAVE**.

- I. Os cartões serão usados quando o Atleta ou Técnico tenha uma má conduta, atrapalhe o andamento do evento. Podendo levar cartão amarelo ou cartão vermelho, podendo também o atleta ser penalizado devido a má conduta de seu técnico. Quando um atleta ou técnico faltar com respeito aos árbitros, mesários ou qualquer um outro membro da organização do evento.



PENALIDADE USANDO O CARTÃO AMARELO

- I. O competidor (atleta) ou Técnico ofender o árbitro central, auxiliares ou aos mesarios ou atrapalhe o andamento do evento será advertido ou penalizado.
- II. O 1º cartão amarelo penalidade, o árbitro central vira em direção ao **infrator** e fala em voz alta, **TÉCNICO ou AKA ou SHIRO**, ergue o cartão amarelo com o braço direito em direção ao infrator e usa o apito com 1- apito-sonoro (som), anota o tipo de infração, penalizando meio ponto ao adversário (Wazari) e retoma a competição.
- III. O 2º cartão amarelo penalidade, o árbitro central vira em direção ao **infrator** e fala em voz alta, **TÉCNICO ou AKA ou SHIRO**, ergue o cartão amarelo com o braço direito em direção ao infrator e usa o apito com 2- apito-sonoro (som), penaliza o infrator com um (1) ponto ao adversário (**IPPON**) anota o tipo de infração (resumo do ocorrido), e retoma a competição.

PENALIDADE USANDO O CARTÃO VERMELHO

- I. Após o competidor (atleta) ou técnico ter levado o 2 cartões amarelo, podendo receber cartão vermelho direto, sendo assim desclassificando o atleta, técnico ou ambos, no caso de expulsão precisa do apoio de pelo menos mais um dos auxiliares do Koto em questão.
- II. Um competidor (atleta) ou técnico cometa **INJURIA** aos árbitros, auxiliares ou mesarios levará cartão vermelho e será desclassificado e não poderá mais participar do evento, no caso do competidor (atleta) ter competido tenha conquistado título poderá ser anulado seu título (s), neste caso levará o assunto a comissão de arbitragem que decidirá sobre o assunto junto aos árbitros do Koto em questão.

ARTIGO 11: FUKUSHIN (ÁRBITRO AUXILIAR)

- Exercer o direito de voto em uma decisão a ser tomada (**através de gesticulação clara e sem atraso por meio de suas bandeiras**).
- Auxiliar o Árbitro Central na marcação da pontuação e faltas utilizando as bandeiras de apoio.

ARTIGO 12: KANSA (ÁRBITRO FISCAL)

- Responsável pelo preenchimento da súmula.
- Tem o poder de parar a luta caso identifique **um erro de natureza administrativa**, como por exemplo: o Árbitro Central marcou a pontuação, mas não informou o Senshu, entre outros.
- Responsável pelo resultado oficial.



- O Árbitro Fiscal só poderá votar em uma decisão, quando tomar parte de uma consulta convocada pelo Árbitro Central, ou quando for solicitada a sua opinião. Quando quiser expressar sua opinião deverá fazê-la através do Árbitro Central.
- O poder do Fiscal inclui: Supervisão e Direção dos Anotadores e Mesários.

ARTIGO 13: SOBRE QUADRO DE ÁRBITROS

13.1 – KUMITE

ÁREA : 1 Chefe de Área

QUANTIDADE : 1 Central, 2 Auxiliares, podendo ser 1 central, 4 Auxiliares e 1 Fiscal

SISTEMA : Por Bandeiras (as bandeiras ficam do lado do Atleta AKA e SHIRO)

MESA : 1 Mesários e 1 auxiliar.

13.2 – KATA

ÁREA : 1 Chefe de Área

QUANTIDADE: 1 Central, 2 Auxiliares, podendo ser 1 central, 4 Auxiliares e 1 Fiscal.

SISTEMA: Sistema de bandeiras, podendo ser usado Notas.

MESA: 1 Mesário e 1 Auxiliar.

13.3 – MEDIDAS E CORES DAS BANDEIRINHAS

CORES : Branca e Vermelha

LARGURA : 30 cm (Acabado)

COMPRIMENTO : 35 cm (Acabado)

CABO : 50 cm



OBSERVAÇÕES:

Em algumas SITUAÇÕES pode ocorrer, por decisão do Diretor de Arbitragem ou membro da Comissão de Arbitragem de haver apenas 1 ÁRBITRO CENTRAL e 2 ÁRBITROS AUXILIARES.

Para eventos estaduais ou distritais, pode-se fazer alterações na quantidade de árbitros de acordo com a necessidade do organizador e aprovação TFEKMG.



TFEKMG

TRADICIONAL FEDERAÇÃO ESPORTIVA DE KARATE DE MINAS GERAIS

As atitudes proibidas são: tirar fotos, atender o celular dentro da quadra (koto), filmar quaisquer lutas ou kata, dar palpites na arbitragem de outros árbitros, discutir com outros árbitros, instruir seus alunos, discutir com atletas ou técnico, gesticular com os auxiliares induzindo favorecimento aos um lado, aka ou shiro. Caso qualquer destas ocorra, o Árbitro será notificado e em caso de persistência, poderá sofrer penalizações e perder seu credenciamento.



CLASSIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS

O **CONSELHO DE ÁRBITROS** da Conf. TFEFVG fará o credenciamento dos árbitros em nível **NACIONAL**.

4 (QUATRO) NÍVEIS DE ÁRBITROS.

ARTIGO 15: COMO É FEITA A CLASSIFICAÇÃO

A classificação dos Árbitros será feita através de uma **AValiação Escrita (Prova)**, e **AValiação Prática (Atuação nos Campeonatos Nacionais da Conf. TFEFVG)**.



Os Chefes de Quadras mais experientes (designados pelo Diretor de Arbitragem junto com a Comissão de Arbitragem) irão avaliar os Árbitros, baseando-se em: **VESTIMENTAS, PONTUALIDADE, PRO-ATIVIDADE, GESTICULAÇÃO e CONHECIMENTO DAS REGRAS.**
A **MÉDIA FINAL** para a classificação

se dará da seguinte forma:

- $(\text{NOTA DA PROVA} + \text{NOTA DA PRÁTICA}) \div 2 = \text{MÉDIA FINAL}$.
- Existirá uma média final para o ranqueamento de nível do árbitro no Kata e outra para o Kumite.

O **ÁRBITRO** que não se apresentar uniformizado dentro dos padrões da Conf. TFEFMG, perderá pontos no credenciamento nacional descendo para um nível abaixo, mesmo tendo todas as demais condições para estar em um nível acima.

OBSERVAÇÕES:

Os Técnicos **não serão obrigados a fazer a prova teórica**, porém, SE QUISEREM FAZÊ-LA SOMENTE PARA TESTAR SEUS CONHECIMENTOS, HAVERÁ A POSSIBILIDADE, MAS NÃO SERÁ CREDENCIADO COMO ÁRBITRO, E SIM COMO O QUE SE PROPÕS A FAZER, QUAL SEJA: TÉCNICO.

ARTIGO 16: NÍVEIS DE CLASSIFICAÇÃO

16.1 - **NÍVEL DE KATA e KUMITE (A, B, C e D)**

- Para ser **NÍVEL A** SERÁ NECESSÁRIO : TER MÉDIA GERAL: **9,0 A 10,0**
- Para ser **NÍVEL B** SERÁ NECESSÁRIO : TER MÉDIA GERAL: **7,5 A 8,9**
- Para ser **NÍVEL C** SERÁ NECESSÁRIO : TER MÉDIA GERAL: **6,0 A 7,4**
- Para ser **NÍVEL D** SERÁ NECESSÁRIO : TER MÉDIA GERAL: **5,0 A 5,9**

Os Árbitros da **CONF. TFEFMG**, mesmo tendo a classificação “Nível A Nacional” tanto no **KATA** quanto no **KUMITE**, deverão participar normalmente das **clínicas de arbitragem nos eventos regionais e nacionais da CONF. TFEFMG**, sob pena de não poderem atuar naquele evento ou serem demovidos no seu credenciamento. Haverá teste escrito que deverá ser realizado por todos os Árbitros, só estarão **ISENTOS** do mesmo, os Árbitros que atuarem como **Membros do Conselho Nacional de Arbitragem da CONF. TFEFMG**.

Os Árbitros que estiverem **INADIMPLENTES** com a tesouraria da **CONF. TFEFMG** serão automaticamente

descredenciados na Arbitragem e não poderão atuar nos eventos oficiais até que sejam autorizados.

Os Árbitros que **deixarem de participar em 2 (dois) Campeonatos Nacionais (Brasileiros) CONSECUTIVOS** da **CONF. TFEFMG**, perderão seu credenciamento (**classificação**), devendo realizar novamente o Curso, Exame Teórico e Exame Prático,



para tentar a classificação novamente, porém, há de ressaltar que o **Árbitro irá ter de passar pelo mesmo sistema avaliativo dos demais.**

ARTIGO 16A: CONSIDERAÇÕES FINAIS

PARÁGRAFO PRIMEIRO - Quaisquer fatos e acontecimentos que dizem respeito às regras de competição e que não considerados neste regulamento, serão analisados e decididos pelo Diretor de Arbitragem junto a comissão do referido evento.

PARÁGRAFO SEGUNDO – Os chefes de área serão avaliados pelo Diretor de Arbitragem e pela sua Comissão.

Na avaliação do Chefe de Arbitragem, entrará a sua capacidade de **gerir a sua área de maneira que a arbitragem mantenha um nível de excelência.**

PARÁGRAFO TERCEIRO – Os chefes de área receberão fichas onde estarão realizando as avaliações práticas dos árbitros de suas áreas, devendo preencher com todo o zelo, colocando o máximo de informações possíveis.

A nota da prática, será dada baseado nas vestimentas, pontualidade, Dicção, Comportamento, pro-atividade, gesticulações e conhecimentos das regras, pelos Chefes de Quadras.

PARÁGRAFO QUARTO – Para se garantir sempre na sua credencial, todos os anos, o Árbitro terá que se manter com a mesma média, pois somente dessa maneira nos manteremos sempre informados e bem inteirados com as regras Conf. TFEKMG.

POR EXEMPLO: suponhamos que no ano de 2022 sua média foi 9,4, e seguindo a regra, onde diz que para ser nível A tem que estar com a média entre 9,00 e 10,00, sendo assim, se credenciará Nível A em Kata e Kumite, porém, se no próximo ano a média foi inferior a 9,00, o credenciamento não será o mesmo, pois, o credenciamento é de acordo com a média, conforme ARTIGO 16 – NÍVEIS DE CLASSIFICAÇÃO.

COMPETIÇÃO DE SHIAI KUMITE

Os eventos **individuais** e por **equipe** são disputados em regime de **eliminatória**, a menos que seja declarado o contrário - não há repescagem.

Existem 2 classes de Competições de KUMITE, sendo:

- a) **INDIVIDUAL:** Dividido entre: Mirim, Infantil, Infante-Juvenil, Juvenil, Juniores, Adulto e Master (Masculino e Feminino).
- b) **EQUIPE ABSOLUTO DE REVEZAMENTO ou de lutas casadas, de acordo com a organização do evento:** Sem categoria de peso somente Masculino ou Feminino. Cada equipe deverá ser composta de 3 atletas, só Masculino ou só Feminino. Haverá 7 (sete) categorias por equipes masculinas e 7 (sete) categorias por equipes femininas, sendo: Mirim, Infantil, Infante-Juvenil, Juvenil, Juniores, Adulto e Master,



podendo ter alteração de acordo com o informado pela organização.

ARTIGO 17: SISTEMA DE ARBITRAGEM

No Sistema de Arbitragem usada na CONF. TFEFMG, é o “**Sistema de Bandeiras**”, onde será usado para indicar as opiniões dos juízes. Neste “**Sistema de Bandeiras**” haverá: Nos eventos WKT / TFEFMG será trabalhado as competições de **KATA** e **KUMITE** individual e por equipe com 3 membros da arbitragem. Sendo 1 (um) **Árbitro Central** e 2 (dois) Juízes de Canto.

Podendo também se trabalhado com 1 (um) Árbitro Central e 4 (quatro) Juízes de Canto que irão julgar a luta. Os 4 Juízes de Canto irão sinalizar as suas opiniões ao árbitro Central com bandeiras. (**AKA** e **SHIRO**), podendo ser usado menos de acordo com a organização e aprovação TFEFMG.

É importante ressaltar que o Árbitro Central **NÃO TERÁ NENHUMA AUTONOMIA** sobre as decisões das pontuações, este **terá, somente, direito ao voto nas pontuações (com peso idêntico ao de uma bandeira)**, indicando imediatamente com a mão direita esticada quando **AKA** ou mão esquerda esticada quando **SHIRO**.

Nos eventos WKT / TFEFMG poderá ser trabalhado as competições de **KATA** e **KUMITE** individual e por equipe com 3 membros da arbitragem. Sendo 1 (um) **Árbitro Central** e 2 (dois) Juízes de Canto.

OBSERVAÇÕES:

*Quando falamos em **NÃO TER NENHUMA AUTONOMIA SOBRE AS PONTUAÇÕES**, estamos nos referindo que o Árbitro central não terá autonomia de **TIRAR** e/ou **CANCELAR UM PONTO**, também há de ressaltar que quando houver **2 (duas) bandeiras/votos para AKA** e **2 (duas) bandeiras/votos para SHIRO** (seja por omissão de voto de um dos Auxiliares ou do próprio Central), o resultado será **SEMPRE TORIMASSEM**.*

17.1 – PONTUAÇÃO

Para que a pontuação seja efetivada/aceita, há a necessidade de no **MÍNIMO 2 BANDEIRAS SEREM VOTADAS** ou **1 BANDEIRA + VOTAÇÃO DO ÁRBITRO CENTRAL** para o mesmo lado (**AKA** ou **SHIRO**).

17.2 – PENALIDADE

Para que a penalidade seja efetivada/aceita, há a necessidade de no **mínimo 2 (duas) bandeiras serem anunciadas** para o mesmo lado (**AKA** ou **SHIRO**), **porém, caso haja falta e nenhum dos Juízes de Canto apontarem, nesse caso o Arbitro Central, terá a liberdade de parar a luta e anunciar a penalidade, pedindo APOIO aos Juízes de Canto.**

17.3 – SAÍDA DA ÁREA DE COMPETIÇÃO (KOTO)

Para que a saída de koto seja efetivada/aceita, há a necessidade de no **mínimo 01 (UMA) das bandeiras ser anunciada, porém, se nenhum dos Juízes de Canto apontarem, nesse caso o Arbitro Central, terá a liberdade de parar a luta e anunciar a saída de koto, pedindo aos Juízes de Canto APOIO logo em seguida.**



ARTIGO 18: DURAÇÃO DA LUTA (Masculina e Feminina)

18.1 – CATEGORIAS FRALDINHA AO MASTER TODAS AS FAIXAS (EXCETO CATEGORIAS QUE ENVOLVEM FAIXAS PRETAS JUVENIL, JUNIORES, ADULTO e MASTER A)

- SHOBU NIHON

DURAÇÃO DA LUTA: 2 MINUTOS CORRIDOS

18.2 – CATEGORIAS JUVENIL, JUNIORES, ADULTO e MASTER A (MARROM e PRETA)

- SHOBU SANBON

DURAÇÃO DA LUTA: 3 MINUTOS CORRIDOS

18.3 – CATEGORIA ABSOLUTA - 18 ANOS ACIMA (MARROM e PRETA).

- SHOBU IPPON

DURAÇÃO DA LUTA: 3 MINUTOS CORRIDOS

OBSERVAÇÕES:

A COMISSÃO ORGANIZADORA poderá mudar o sistema de tempo e de luta conforme a necessidade.

ARTIGO 19: EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO. OBRIGATÓRIO.

Material de competencia e de responsabilidade do competidor. Abaixo Como informa as Imagem na pagina 82

- *Protetor de torax feminino a partir dos 12 anos de idade.*
- *Protetor buncal trasparente ou branco.*
- *Luvas nas cores vermelha e brancas.*
- *Proteção genital maculino e feminino a partir de 12 anos de idade.*
- *Faixa FITA competidor oficial TFEFMG / WKT.*

Todos os materiais tanto os obrigatorios quanto os opcionais são de responsabilidade dos competidores.

19.1 – PROTETORES OPCIONAIS

- Caneleiras (Vermelhas ou Brancas);
- Botas de pés (Vermelhas ou Brancas);
- Protetor de tórax, uso **INTERNO (por dentro do karate-Gi).**
- Capacete sem a tela para menores de 18 anos.

Todos os materiais tanto os obrigatorios quanto os opcionais são de responsabilidade dos competidores.



OBSERVAÇÕES:

O competidor que estiver sem os protetores obrigatórios terá um (1) minuto para providenciá-los, sendo que após este tempo estará desclassificado do torneio, **EXCETO NAS CATEGORIAS JUVENIL, ADULTO E MASTER FAIXAS MARRONS E PRETAS, ONDE A SUA DESCLASSIFICAÇÃO SERÁ DE IMEDIATO.**

ARTIGO 20: SISTEMA DE PONTUAÇÃO

- a) **SHOBU IPPON (CATEGORIA ESPECIAL - 18 ANOS ACIMA – ABSOLUTO - MASCULINO e FEMININO – MARROM a PRETA):** 1 IPPON ou 2 WAZARIS, ou pela decisão da maioria dos Árbitros (HANTEI), ou por HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN outorgados ao oponente. (Competições Tradicionais).
- b) **SHOBU NIHON:** 2 IPPONS ou 4 WAZARIS, ou uma combinação de ambos, totalizando SHOBUNIHON, ou pela decisão da maioria dos Árbitros (HANTEI), ou por HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN outorgados ao oponente.(Competições principais).
- c) **SHOBU SANBON:** 3 IPPONS ou 6 WAZARIS, ou uma combinação de ambos, totalizando SHOBU SANBON, ou pela decisão da maioria dos Árbitros (HANTEI), ou por HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN outorgados ao oponente.

Observações: A competição poderá ser apenas de SHOBU IPPON, de SHOBU NIHON ou apenas por SHOBU SANBON, como também na mesma competição poderá se usar mais de um sistema, mas o normal será apenas um dos sistemas de pontuação.

ARTIGO 21: QUANDO É IPPON OU WAZA-RI

21.1 – IPPON É UM TERMO UTILIZADO EM COMPETIÇÕES PARA MARCAÇÃO DE PONTOS NAS ARTES MARCIAIS JAPONESAS, ATRIBUÍDA A UM GOLPE "PERFEITO"

- a) Para técnicas válidas de **JODAN GERI**, com atitude correta e força controlada na altura da cabeça, sem causar danos ao oponente, deverá haver contato controlado na área pontuável da cabeça, sendo, ou não protegida pelo capacete.
- b) Qualquer golpe nas costas do adversário (GERI ou TSUKI), SEM CONTATO EXCESSIVO, quando o mesmo estiver de costas para o oponente.Quando aplicado ASHI-BARAI (exceto quando executado com a parte HAIKUKU - PEITO DO PÉ) seguido de desequilíbrio do adversário, e havendo em seguida qualquer golpe pontuável; Tsuki ou Geri, será considerado Ippon.
- c) Qualquer desequilíbrio (mesmo que involuntário), e havendo em seguida qualquer golpe pontuável; Tsuki ou Geri, será considerado Ippon.
- d) Qualquer golpe (TSUKI ou GERI) **CHUDAN** no qual não haja nenhuma reação de defesa ou esquiva do adversário será considerado IPPON.



21.2 - WAZARI É A MARCAÇÃO DE PONTOS NAS ARTES MARCIAIS JAPONESAS.

- a) Para técnicas válidas de ataque de mão (**OI-ZUKI, GYAKU-ZUKI, KIZAME-ZUKI e URAKEN-UCHI**), atingir com contato controlado em qualquer parte pontuável do corpo, será **WAZA-RI**, excluindo-se as que se encaixam como Ippon.
- b) Para técnicas válidas de chutes (**MAWASHI-GERI, MAE-GERI, YOKO-GERI e USHIRO-GERI**), atingir a região **CHUDAN** com contato controlado e **HIKI ASHI**, será **WAZA-RI**, excluindo-se as que se encaixam como Ippon.
- c) Toda técnica de **URAKEN-UCHI saltado**, com boa forma sem causar dano ao oponente, será considerado Waza-ri.

OBSERVAÇÕES:

A ÚNICA técnica de com SALTO aceita será o URAKEN-UCHI.

ARTIGO 22: CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

Um **IPPON** é concedido quando uma técnica de pontuação é realizada em uma área de pontuação e cumpre todos os seguintes critérios:

- **BOA FORMA** (técnica com provável eficácia no quadro dos conceitos tradicionais do Karate);
- **ATITUDE CORRETA** (um sentido não malicioso de desempenho dentro da estrutura dos conceitos tradicionais do Karate);
- **FORTE VIGOR** (força, velocidade e aplicação controlada da técnica com o objetivo de obter sucesso);
- **ZANSHIN** (um estado contínuo de consciência e compromisso);
- **SINCRONISMO ADEQUADO** (execução de uma técnica no momento ideal para obter o melhor resultado); e
- **DISTÂNCIA CORRETA** (realizando uma técnica na distância mais eficaz para alcançar o maior efeito potencial).

O painel de árbitros deve sempre olhar para os requisitos completos do Ippon em primeira instância e apenas conceda um Waza-ari na segunda instância.

ARTIGO 23: ÁREAS DE PONTUAÇÃO

23.1 - AS ÁREAS DE PONTUAÇÃO SERÃO LIMITADAS AO SEGUINTE

- Cabeça;
- Pescoço, com controle absoluto;
- Abdômen;
- Tórax;
- Lateral;
- Costas (excluindo ombros); e



- Coluna vertebral e face são áreas pontuáveis, porém com controle absoluto e leve toque.

23.2 - OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

1. **Jogai:** Para que o Jogai ocorra, o pé do competidor, ou qualquer outra parte do corpo, deve tocar o chão fora da área de luta, uma exceção a isso é quando o competidor é fisicamente empurrado ou arremessado da área pelo o oponente.
2. Uma técnica de pontuação aplicada por um competidor quando este sair da área de luta **será inválida**.
3. Golpes na **REGIÃO GEDAN** não serão pontuados.
4. Técnicas **TSUKI** saltando (**COM OS DOIS PÉS FORA DO CHÃO**) não serão consideradas ponto e em certos casos, poderão ser consideradas penalização por colocar em risco a integridade física de um ou de ambos os competidores.
5. Uma técnica eficaz aplicada, **simultaneamente**, com a **sinalização da campainha indicando o final do combate**, deve ser considerada a pontuação.
6. Um ataque, mesmo que eficaz aplicado após a sinalização da campainha indicando o final do combate, **não deve ser reconhecido como pontuação**, nem deve constituir uma base para a decisão.
7. No caso de um atleta marcar o ponto e logo em seguida ele ou o seu adversário sair da área de competição, **deverá permanecer a pontuação**, e o jogai não será imposto.
8. O árbitro principal **não poderá ir contra a marcação de pontos da maioria dos árbitros laterais**, porém, **em caso de empate nas marcações**, o **árbitro principal irá aplicar torimassem**.
9. Em caso de erro **administrativo** marcado pelo **SUSHIN**, o chefe de quadra poderá intervir e anular ou outorgar o ponto ou punição.
10. Para as penalidades, um único Árbitro do quadro pode sinalizar e apontar a falta, e, em casos de extrema necessidade, serão chamados os árbitros auxiliares (**FUKUSHIN SHUGO – REUNIÃO DE TODOS ARBITROS AUXILIARES**) para decidir a punição.
11. Um ponto não será concedido se o competidor ferir seu adversário **gravemente**, devendo este ser penalizado.
12. Se um competidor (**AKA** ou **SHIRO**), enquanto estiver dentro da área de combate, aplica uma **técnica de pontuação** e, em seguida, dá passos fora da área, a **técnica pontuará**.
13. Se um competidor (**AKA** ou **SHIRO**), enquanto estiver dentro da área de combate, aplica uma **técnica não pontuável** e, em seguida, dá passos fora da área, a **técnica não será pontuada**, e será considerada **Jogai**.
14. Se um competidor (**AKA**), enquanto dentro da área de luta aplica uma **técnica de pontuação** e **SHIRO** dá passos fora da área após ter recebido a técnica, **será marcado ponto** e o **Jogai não será registrado contra Shiro**.



15. Se um competidor (**AKA**), enquanto dentro da área de luta aplica uma **técnica de pontuação** e **SHIRO** tenta pisar propositalmente para fora da área de luta, a **técnica deve pontuar** e o **Jogai** será registrado contra **Shiro**.

ARTIGO 24: REGRA DO PRIMEIRO PONTO (SENSHU)

24.1 - VÁLIDAS SOMENTE NAS CATEGORIAS INDIVIDUAIS (SHOBU NIHON E SHOBU SANBOM)

O principal objetivo da **Regra do Primeiro Ponto**, é deixar as lutas mais dinâmicas, competitivas e com poucos empates, porém, para ser **VÁLIDO** essa **Regra do Primeiro Ponto**, deverá ser observado o seguinte:

- Se a luta terminar **EMPATADA COM PONTUAÇÃO (exceto zero)**, seja qual placar for, **ganha aquele que MARCOU O PRIMEIRO PONTO (SENSHU)**.
- Se a luta terminar **EMPATADA COM PONTUAÇÃO (exceto zero)**, seja qual placar for, e quem **MARCOU O PRIMEIRO PONTO (SENSHU) tiver 1 (UM) ÚNICO CHUI, ainda sim GANHARÁ ALUTA**.
- O atleta que tem a **VANTAGEM DO PRIMEIRO PONTO, RECEBER e/ou TIVER 2 (DOIS) CHUIS**, o mesmo **perderá a VANTAGEM DO PRIMEIRO PONTO**, ou seja, a **REGRA DO PRIMEIRO PONTO SERÁ ANULADO**.
- O atleta que tem a **VANTAGEM DO PRIMEIRO PONTO, SAIR DO KOTO FALTANDO 30's (ATO SHIBARAKU)**, além de receber um **CHUI DIREITO**, terá a **REGRA DO PRIMEIRO PONTO ANULADO**.

A marcação para o primeiro ponto será da seguinte forma:

- Se o **PRIMEIRO** ponto for **WAZARI** : 
- Se o **PRIMEIRO** ponto for **IPPON** : 

Somente o **PRIMEIRO PONTO** será **IDENTIFICADO COM ESSAS MARCAÇÕES DIFERENTES**, já os demais pontos seguem como está descrito no Artigo II, Capítulo XI – TERMINOLOGIA E SÍMBOLOS.

ARTIGO 25: ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

Todas as **PENALIDADES** ou **ADVERTÊNCIAS** sofridas por um atleta da **Equipe** serão automaticamente transferidas ao outro atleta que o substituir.

Também há de ressaltar que qualquer penalidade ou advertência sofrida por um atleta na luta individual, serão automaticamente **transferidas para a prorrogação**, caso haja.

DIVIDIREMOS AS PENALIDADES EM 2 (DUAS) CLASSES, SENDO:

25.1 - CLASSE 1 – SE REFERE A CONTATO:



ATENAI (CONTATO EXCESSIVO), apenas **CONTATO**, E **NÃO SE SOMAM COM NENHUMA OUTRA PENALIDADE**.

Teremos apenas 3 (três) Níveis de punição, sendo:

- 1º VEZ - **KEIKOKU** (Advertência)
- 2º VEZ – **HANSOKU-CHUI** (Advertência)
- 3º VEZ – **HANSOKU** (Penalidade)

25.2 - CLASSE 2 – SE REFERE A COMPORTAMENTOS + ATITUDES:

- A **Classe 2 somam todas as penalidades, EXCETO ATENAI (CONTATO EXCESSIVO)**, sendo assim temos: **JOGAI** (saída de quadra) + **COMPORTAMENTO** (ser descortês com os árbitros e quaisquer pessoas nas intermediações) + **ATITUDE** (empurrar, segurar ou não obedecer uma ordem) + **MUBOBI** (se colocar em risco ou colocar seu adversário em risco).

Aqui teremos apenas 4 (quatro) Níveis de punição, sendo:

- 1º VEZ - **CHUKOKU** (Advertência)
- 2º VEZ - **KEIKOKU** (Advertência)
- 3º VEZ – **HANSOKU-CHUI** (Advertência)
- 4º VEZ – **HANSOKU** (Penalidade)

OBSERVAÇÕES:

Se o Atleta sair da área de competição no ATO SHIBARAKU (30 segundos), sofrerá uma penalidade mínima de JOGAI HANSOKU CHUI, mesmo que o Atleta já tenha (1) UMA ou (2) DUAS saídas da área, ele AINDA SERÁ PUNIDO COM HANSOKU CHUI. Mas, caso o Atleta já tenha uma penalidade de HANSOKU CHUI NA CLASSE 2 ANTES DE ATO SHIBARAKU (30 segundos), ele será punido com JOGAI HANSOKU, ou seja, desclassificado. LEMBRANDO QUE NÃO SE OUTORGA PONTOS AO ADVERSÁRIO POR PENALIDADES.

25.3 – PENALIDADES APLICADAS POR KIKEN

- **KIKEN POR AUSÊNCIA:** Quando o atleta faz sua inscrição e não comparece na competição. Esse atleta **NÃO TEM DIREITO A NENHUM TIPO DE PREMIAÇÃO**.
- **KIKEN POR DESISTÊNCIA:** Quando o atleta faz sua inscrição, vai competir e por algum motivo desiste de lutar e/ou executar o kata. Dessa maneira, esse atleta **NÃO TEM DIREITO A NENHUM TIPO DE PREMIAÇÃO**, pois uma vez desistindo, ele abriu mão de qualquer premiação, mesmo estando na zona de medalhar.
- **KIKEN POR ORDEM MÉDICA:** Quando o atleta faz sua inscrição e durante o Kumite ou Kata, o mesmo se machuca, ficando impossibilitado de continuar na competição POR ORDEM MÉDICA. Nesse caso, se o atleta estiver NA ZONA DE MEDALHAR, O MESMO TERÁ DIREITO DE RECEBER SUA(S) PREMIAÇÃO(ÕES).



25.4 – PENALIDADE APLICADA POR SHIKKAKU (DESCCLASSIFICAÇÃO DO TORNEIO, PENALIDADE IMPOSTA)

- O atleta deverá deixar a quadra de competição e não poderá exercer nenhuma atividade naquela competição. O **SHIKKAKU** para ser aplicado deve ter a anuência de todos os árbitros atuantes naquela luta ou árbitros atuantes na área em caso de um **SHIKKAKU** por indisciplina, independente do atleta estar lutando ou não.

O mesmo perderá as premiações e a pontuação recebida até então e o quadro de árbitros fará um relatório do ocorrido que será entregue ao Diretor de Arbitragem. Vale ressaltar que poderá haver punições posteriores ao atleta de acordo com a gravidade dos fatos, e o caso será julgado pela Comissão de Arbitragem.

25.5 – OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- Quando o Atleta receber um **KIKEN POR ORDEM MÉDICA**, verificar com o Médico responsável, se o atleta está proibido de participar **NAQUELE DIA** ou proibido de participar **DURANTE TODO EVENTO**. Solicitar ao Médico um **atestado informando e anexar esse atestado na súmula**.
- **HANSOKU CHUI**, não outorga pontos ao adversário.
- Contato e Comportamento **NÃO SE SOMAM MAIS**.
- Se houver **HANSOKU**, a Equipe será desclassificada, porém seus atletas poderão continuar no Evento em outras Categorias.
- Se houver **SHIKKAKU**, a Equipe estará eliminada do Evento e o **atleta que receber o SHIKKAKU receberá a punição correspondente, perdendo qualquer prêmio que já tenha conquistado durante o Evento**.

ARTIGO 26: WAKARETE (SEPARADO)

26.1 - CLINCHE (palavra relacionada: *clinch*)

Parte de um combate de lutas em que o lutador **abraça o adversário para lhe impedir os golpes**; luta corpo a corpo.

Para que isso não ocorra, iremos utilizar a regra do **WAKARATE**, ou seja, toda vez que os atletas **clincharem**, o Árbitro gesticula para que os competidores se separem de um *clinch*, ou de pé peito a peito, separando suas mãos com um movimento com as palmas para fora enquanto dá a ordem verbal.

Quando os atletas se separarem e/ou saírem do *clinch*, o Árbitro irá reiniciar a luta dizendo **“TSUZUKETE”** “Lutem” - Retomada da luta ordenada quando ocorre uma interrupção não autorizada ou quando o Árbitro dá uma ordem informal para iniciar a luta por falta de atividade.

ARTIGO 27: AÇÕES PROIBIDAS



1. Ataques descontrolados (**com ou sem contato**).
2. Técnicas que fazem contato excessivo, em relação à(s) área(s) de pontuação atacada(s).
3. Ataques aos braços, pernas, articulações e peito do pé.
4. Ataques na virilha.
5. Ataques como: Empi-uchi, Haito-uchi, Shuto-uchi, Hiza-geri, Atama-uchi e outras técnicas que não fazem parte das técnicas esportivas do Karate.
6. Ataques que entrem em contato com a garganta.
7. Agarrar e empurrar.
8. Lançamentos perigosos.
9. Ataques para os membros superiores e inferiores, articulação do quadril, articulações do joelho, ou chute na canela.
10. Técnicas de salto keri proibidas: yoko-tobi-geri, mae-tobi-geri.
11. Técnicas de varredura de perna perigosas (Ashi Barai sem uma técnica de acompanhamento ou varredura do pé que atingem a perna e que podem causar lesões).
12. Arremessos perigosos (sem qualquer garantia de que o adversário irá cair com segurança).

LEMBRE-SE: O **Ashi-Barai** é uma técnica legal, sendo assim, um **Ashi-Barai** válido que seja seguido por outra técnica ou não, não deve ser penalizado. O painel de árbitros deve reconhecer a diferença entre **Ashi-barai** e um ataque à perna).

ARTIGO 28: COMPORTAMENTOS PROIBIDOS

1. Deixar de cumprir as ordens do Árbitro.
2. Perda de tempo.
3. Qualquer comportamento antidesportivo, como abuso verbal, provocação ou declarações desnecessárias.
4. Qualquer comportamento que possa trazer descrédito ao Karatê (isso inclui treinadores, árbitros, presidentes de federações ou qualquer pessoa relacionada com o competidor).
5. Falta de consideração pela segurança do próprio competidor (Mubobi).
6. Ações e/ou reações exageradas (**por exemplo, FINGIMENTO de lesão ou SIMULAÇÃO, SERÁ PASSIVO DE HANSOKU-CHUI DIRETO**).
7. Quando o atleta tenha perdido o espírito de luta virando de costas para o adversário e



TFEKMG

TRADICIONAL FEDERAÇÃO ESPORTIVA DE KARATE DE MINAS GERAIS

demonstrando total falta de interesse na luta. (**HANSOKU DIRETO**).

ARTIGO 29: REGRA DE SHOBU SANBON INDIVIDUAL

O Kumite Individual será decidido por “**Shobu Sanbon**”, ou seja, uma luta de três pontos, onde os competidores tentam marcar três pontos antes do seu oponente dentro do tempo permitido.

Os critérios para decidir o vencedor de uma **luta individual** são os seguintes:

1. O atleta que **marcar 3 pontos**, ou seja, Sanbon;
2. O atleta que **tiver a maior pontuação após o sinal de término da luta**;
3. Caso haja empate no final da luta, o atleta que marcou o primeiro ponto (**Senshu**);
4. Ser declarado vencedor por **Hantei**;
5. No **Encho-Sen**: Morte súbita (marcar o primeiro ponto) ou tiver a **maior pontuação no final da luta**; e
6. Hansoku, Shikkaku ou Kiken **dado contra o oponente**;

29.1 – DURAÇÃO DA LUTA

A duração da luta será de **3 (três) minutos CORRIDOS**.

Antes do torneio, a **TFEFMG poderá modificar a duração da luta** por **força maior**, caso haja necessidade, juntamente com a direção do evento e direção de arbitragem.

29.2 – PRORROGAÇÃO

1. Quando Hantei é convocado em uma partida individual e a decisão do painel de arbitragem considera a luta para haver empate (**Hikiwake**) uma prorrogação da luta (**Encho-Sen**) acontecerá.
2. A duração do Encho-Sen terá **1 (um) minuto CORRIDO**.
3. A prorrogação só será decidida se houver uma **desclassificação** ou na primeira pontuação (**morte súbita**).
4. Se ainda não houver **aumento na pontuação total para nenhum dos competidores** e/ou **se nenhuma penalidade tiver sido outorgada ao final da prorrogação**, uma decisão deve ser tomada pelo **Árbitro** e pelos **4 (quatro) juizes de canto (HANTEI)** com base em **ambos os combates, o propriamente dito e o período de prorrogação**. Nesta fase, cada membro do painel de árbitros deve decidir em favor de **AKA** ou **SHIRO**.

29.3 – VITÓRIA OU DERROTA



A vitória ou derrota será concedida com base no Sanbon, vitória por decisão da maioria, derrota por falta, desqualificação ou desistência.

ARTIGO 30: REGRA DE SHOBU NIHON INDIVIDUAL

O Kumite Individual decidido por “**Shobu Nihon**”, ou seja, uma luta de dois pontos, onde os competidores tentam marcar dois pontos antes do seu oponente dentro do tempo permitido.

Os critérios para decidir o vencedor de uma **luta individual** são os seguintes:

1. O atleta que **marcar 2 pontos**, ou seja, Nihon;
2. O atleta que **tiver a maior pontuação após o sinal de término da luta**;
3. Caso haja empate no final da luta, o atleta que marcou o primeiro ponto (**Senshu**);
4. Ser declarado vencedor por **Hantei**;
5. No **Encho-Sen**: Morte súbita (marcar o primeiro ponto) ou tiver a **maior pontuação no final da luta**; e
6. Hansoku, Shikkaku ou Kiken **dado contra um oponente**.

30.1 – DURAÇÃO DA LUTA

A duração da luta será de **2 (dois) minutos CORRIDOS**.

Antes do torneio, a **TFEFMG poderá modificar a duração da luta por força maior**, caso haja necessidade, juntamente com a direção do evento e direção de arbitragem.

30.2 – PRORROGAÇÃO

1. Quando Hantei é convocado em uma partida individual e a decisão do painel de arbitragem considera a luta para haver empate (**Hikiwake**) uma prorrogação da luta (**Encho-Sen**) acontecerá.
2. A duração do Encho-Sen terá **1 (um) minuto CORRIDO**.
3. A prorrogação só será decidida se houver uma **desclassificação** ou na primeira pontuação (**morte súbita**).
4. Se ainda não houver **aumento na pontuação total para nenhum dos competidores e/ou se nenhuma penalidade tiver sido outorgada ao final da prorrogação**, uma decisão deve ser tomada pelo **Árbitro** e pelos **4 (quatro) juizes de canto (HANTEI) com base em ambos os combates propriamente ditos e o período de prorrogação**. Nesta fase, cada membro do painel de árbitros deve decidir em favor de **AKA** ou **SHIRO**.

30.3 – VITÓRIA OU DERROTA

A vitória ou derrota será concedida com base no Nihon, vitória por decisão da maioria, derrota por falta, desqualificação ou desistência.



ARTIGO 31: REGRA DE SHOBU IPPON INDIVIDUAL

A categoria que disputará o Shobu Ippon, será a **CATEGORIA ESPECIAL - 18 ANOS ACIMA -ABSOLUTO - MASCULINO e FEMININO - MARROM a PRETA.**

31.1 - DURAÇÃO

A **duração de uma LUTA será de 3 minutos “tempo corrido”**. O relógio só parará quando o Árbitro solicitar.

31.2 - SAI SHIAI

No caso de empate, **haverá uma nova luta (Sai Shiai)**.

Todas as pontuações e advertências não são levadas para o Sai Shiai, uma vez que devem ser consideradas como uma nova luta, porém, se houver outro empate no **final do Sai Shiai**, o Árbitro anunciará HANTEI. Os juízes devem decidir o vencedor, **baseando-se apenas no embate Sai Shiai**.

ARTIGO 32: KUMITE EQUIPE POR Luta casada

KUMITE EQUIPE POR LUTA CASADA: Sem categoria de peso, somente Masculino ou Feminino.

Cada equipe deve ser composta por **3 atletas**, todos **titulares**.

Na luta por não ter um reserva, quando um atleta de uma equipe não poder lutar, seu adversário ficará também sem lutar, continuando a luta com os demais da equipe.

Sendo assim, as categorias de **KUMITE EM EQUIPE MASCULINO e FEMININO** que disputam essa modalidade, são divididas da seguinte forma, todas as categorias são anexadas as regras do evento ou neste regulamento.

32.1 - OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

1. A disputa por equipes terá a **duração de 3 minutos corridos nas categorias Mirim B e C, Infantil, Infante-Juvenil, Juvenil e Master**. Já a categoria Adulto terá **4 minutos corridos**.
2. Serão **OBRIGATORIAMENTE 3 atletas titulares**.
3. **Não haverá reserva para as equipes**.
4. A luta termina antes do tempo previsto quando uma das equipes abrir a **DIFERENÇA DE 3 PONTOS, ou seja, 3 ippons, 6 waza-aris, ou uma combinação de ambos**.
5. Os 3 atletas deverão lutar no mínimo **20 segundos cada um**, caso contrário a equipe será desclassificada, salvo se a equipe **fechar a pontuação antes de acabar o tempo**.
6. Não houver a substituição de atleta na luta casada.



7. Todas as penalidades e advertências sofridas por um atleta de sua equipe serão **automaticamente transferida ao outros atleta da equipe.**
8. Em caso de empate de luta a equipe vencedora será aquela que obtiver o **MAIOR NÚMERO DE IPPONS**, e mesmo assim, se persistir o empate haverá **1 minuto** de prorrogação (ENCHOSEN), disputando o primeiro ponto (**morte súbita**). Caso empate persista o resultado será dado através de Hantei.
9. O técnico e/ou capitão escolherão 1 atleta (entre os 3 atletas que estão competindo) para iniciar a prorrogação (enchosen).
10. As penalidades impostas no tempo normal de luta serão **somadas com as que possam acontecer na prorrogação.**
11. **Na primeira luta, na súmula, constará o nome completo dos atletas e ao finalizar deve ser colocado o nome completo no resultado final.**
12. A equipe poderá ser **desqualificada em caso de desistência de 1 competidor da equipe, ou se houver intervenção médica proibindo os atletas de continuarem na competição quando estiverem machucados.**
13. Cada equipe só pode se apresentar se estiver completa por 3 competidor.
14. Todos os atletas deverão se apresentar munidos de documento oficial, original, com foto para possível conferência na área chamada para competição. As conferências acontecerão de forma aleatória durante a competição e caso haja irregularidades nas informações repassadas à CONF. TFEKMG, **a equipe será desclassificada.**
15. Para efeito de validade, serão considerados; carteirinha escolar com foto (oficial); RG; Habilitação, passaporte, carteiras profissionais (CREA, CREF, OAB), Carteirinha de registro TFEKMG, Identificação Militar. Para categorias mirins, será autorizada a apresentação de documento oficial (RG) com foto.

OBSERVAÇÃO:

Cada equipe vencedora e vencedores individuais ao terminar a CATEGORIA (Luta) deverá se dirigir a mesa dos mesarios do seu KOTO para verificação do nome da equipe ou dos vencedores, para garantir que seus nomes estejam corretos nos resultados, tanto as equipes quanto os vencedores individuais no termino de cada categoria.

Todos os atletas devem apresentar a mesa seu documento oficial com foto, como Carteirinha escolar com foto (oficial); RG; Habilitação, passaporte, carteiras profissionais (CREA, CREF, OAB), Carteirinha de registro de faixa preta CBKTE, ou Identificação Militar. Para categorias mirins, será autorizada a apresentação de documento oficial (RG) com foto.

Objetivo, garantir o resultado final com os vencedores na ficha de resultados com as informações corretas.



REGRAS DE KATA

ARTIGO 33: TIPOS DE COMPETIÇÃO DE KATA

Existem dois tipos de **COMPETIÇÃO DE KATA**:

1. **INDIVIDUAL**: Onde os competidores competem entre si em eventos masculinos e femininos separados.
2. **EQUIPE**: Onde as equipes (compostas por três competidores) competem contra outras equipes. As equipes devem ser exclusivamente Masculinas ou Femininas, não podendo haver equipes mistas, apenas equipe formada por apenas Maculino e Feminino.

ARTIGO 34: PAINEL DE ÁRBITROS

1. O Painel de Árbitros e Juizes será **nomeado pela Comissão de Arbitragem**.
2. Os competidores demonstrarão KATA de um dos estilos reconhecidos pela **CONF. TFEFMG ou WKT**.
3. O Painel consistirá de Árbitros qualificados em um estilo específico em primeira instância.
4. Uma competição de KATA será julgada por um painel de: 1 (um) **Árbitro Central** e 4 (quatro) **Juízes de Canto** (dependendo de números disponíveis podemos utilizar 1 (um) **Árbitro Central** e 2 (dois) **Juízes de Canto**).
5. Marcadores e locutores serão nomeados.

ARTIGO 35: SISTEMA DE PONTUAÇÃO

Tanto KATA **Individual** quanto **Equipe**, usam o sistema de pontuação, ou seja, de **NOTAS**, sendo o vencedor o Competidor / Equipe com a pontuação **mais alta**.

35.1 – NOTAS PARA CADA RODADA

- **1ª RODADA (SHITEI-KATA)**: Notas de 5,00 a 7,00
- **2ª RODADA (SHITEI-KATA e SENTEI-KATA)**: Notas de 6,00 a 8,00
- **3ª RODADA (SHITEI-KATA, SENTEI-KATA ou TOKUI-KATA)**: Notas de 7,00 a 9,00

35.2 – OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- a) Nas Categorias que em sua definição só tiverem **1 rodada**, as notas **sempre serão de 5,00 a 7,00**.
- b) Nas Categorias que em sua definição tenham **2 rodadas**, **mas que só tenham atletas suficientes para 1 rodada**, a nota será de **7,00 a 9,00**, e será Shitei-Kata e Sentei-Kata, e dependendo da categoria poderá ser Shitei-Kata e Tokui-Kata.
- c) As Categorias que tenham **3 rodadas**, caso tenham atletas suficientes apenas para **2 rodadas**, as notas serão de **5,00 a 7,00 na 1ª RODADA com SHITEI-KATA OBRIGATÓRIO** e **7,00 a 9,00 na 2ª RODADA com TOKUI-KATA**. Caso tenham atletas suficientes para apenas **1 rodada**, as notas serão de **7,00 a 9,00 com TOKUI-KATA**.

ARTIGO 36: CATEGORIAS FAIXAS PRETAS 12 ANOS ACIMA

36.1 – NÚMERO DE RODADAS (MARROM E PRETA)



- Acima de 12 Atletas (3 Rodadas)
- Até 12 Atletas (2 Rodadas)
- Até 08 Atletas ou ABAIXO (1 Rodada)

36.2 – CLASSIFICAÇÃO PARA CADA RODADA (MARROM E PRETA)

- 1ª RODADA: SHITEI-KATA - OBRIGATÓRIO (Classificam 12 para 2ª RODADA)
- 2ª RODADA: SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA (Classificam 4 para 3ª RODADA)
- 3ª RODADA: SHITEI-KATA, SENTEI-KATA ou TOKUI-KATA (Disputa do 1º ao 4º lugar)

ARTIGO 37: ORDEM DE CLASSIFICAÇÃO QUANDO HÁ MAIS DE 1 RODADA

A ordem de classificação quando **HÁ MAIS DE 1 (UMA) RODADA**, será seguida pela ordem da **SÚMULA ORIGINAL**. Veja abaixo nessa primeira rodada na Categoria Adulto Marrom e Preta, há 10 atletas, sendo assim pelas regras serão apenas duas rodadas.

PRIMEIRA RODADA (SÚMULA ORIGINAL)

NOME DOS ATLETAS	NOTA 1	NOTA 2	NOTA 3	NOTA 4	NOTA 5	MENOR NOTA	MAIOR NOTA	NOTA TOTAL	COLOCAÇÃO
01.									
02.									
03.									
04.									
05.									
06.									
07.									
08.									
09.									
10.									

Vejam as notas cortadas da
PRIMEIRA RODADA:

NOME DOS ATLETAS	NOTA 1	NOTA 2	NOTA 3	NOTA 4	NOTA 5	MENOR NOTA	MAIOR NOTA	NOTA TOTAL	COLOCAÇÃO
01.	6,05	6,00	5,90	5,95	5,90	5,90	6,00	17,80	2º LUGAR
02.	5,50	5,50	5,30	5,50	5,30	5,30	5,50	16,10	
03.	6,00	6,00	5,80	5,90	5,80	5,80	6,00	17,60	3º LUGAR
04.	5,45	5,65	5,40	5,45	5,40	5,40	5,45	16,45	
05.	5,25	5,15	5,15	5,15	5,20	5,15	5,20	15,50	
06.	5,35	5,30	5,35	5,30	5,15	5,30	5,35	15,80	
07.	5,40	5,45	5,60	5,60	5,65	5,45	5,60	16,70	
08.	5,00	5,35	5,50	5,65	5,25	5,25	5,50	16,10	
09.	6,00	6,00	6,00	6,00	5,80	6,00	6,00	17,80	1º LUGAR

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

Seguindo para a segunda rodada, a classificação ficará da seguinte forma:



SEGUNDA RODADA

NOME DOS ATLETAS	NOTA 1	NOTA 2	NOTA 3	NOTA 4	NOTA 5	MENOR NOTA	MAIOR NOTA	NOTA TOTAL	COLOCAÇÃO
01.									
03.									
09.									

Se compararmos a súmula da primeira rodada com a súmula da segunda rodada, a ordem de classificação da súmula original foi mantida. Vale ressaltar que a ordem de classificação mencionado acima é tantopara Kata INDIVIDUAL quanto para Kata em EQUIPE.

ARTIGO 38: CRITÉRIOS DE DESEMPATE

Nas Categorias que HÁ APENAS 1 (UMA) RODADA ou APENAS PARA CLASSIFICATÓRIA, o critério dedesempate ficará da seguinte forma:

- Em caso de **empate em qualquer Rodada**, iremos utilizar o **PRIMEIRO CRITÉRIO DE DESEMPATE**, que é selecionar a **MAIOR NOTA ENTRE AS MENORES (NOTAS VIVAS)**, e quem tiver a maior nota ganhará.
- Se o **empate persistir**, iremos utilizar o **SEGUNDO CRITÉRIO DE DESEMPATE**, que é selecionara **MAIOR NOTA ENTRE AS MAIORES (NOTAS VIVAS)**, e quem tiver a maior nota ganhará.
- Em caso de **empate contínuo (1º Critério de Desempate e o 2º Critério de Desempate)**, os competidores devem selecionar e executar um outro **KATA** do cronograma de **KATA** designado para aquela Rodada **QUE AINDA NÃO FOI REALIZADA**, porém, **PARA AS CATEGORIAS, que em sua definição, TEM APENAS UM ÚNICA RODADA, O ATLETA PODERÁ REPETIR O KATA.**

Se houverem apenas 2 (dois) empatados, ao final dos kata de desempate de cada atleta, o julgamento será por BANDEIRA, porém, havendo mais de 2 empatados, o julgamento seguirá com notas.

- Se ainda não houver vencedor, uma decisão deve ser tomada pelo **PAINEL DE JUÍZES (com base apenas no último KATA realizado)**, e essa decisão será por **HANTEI**.

ARTIGO 39: CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DO KATA INDIVIDUAL

39.1 – ERROS

Os **ERROS** no Kata implicam na **DESCCLASSIFICAÇÃO** do atleta: São eles:

- Errar o **ENBUSEN**;
- Não **conseguir finalizar** o mesmo;
- Perder **completamente o equilíbrio (sair do seu eixo de execução) e/ou CAIR**;
- Parar durante a execução do kata;



- e) Anunciar um kata, e executar outro;
- f) Realizar o kata de um estilo em uma rodada, e na próxima rodada realizar o kata de outro estilo;
- g) Não dar início, não começar, não fazer (dar branco na hora de realizar o mesmo);
- h) Inventar movimentos, ou passos (kyodos) que não existam no kata; e
- i) Repetir kata nas seguintes Categorias (Mirim B, Mirim C, Infantil, Infanto-juvenil, Juvenil, Adulto e Master – VERDE ACIMA).

39.2 – FALTAS

As FALTAS no Kata **NÃO IMPLICARÃO** na **DESCCLASSIFICAÇÃO**, porém, o atleta **NÃO PODERÁ MEDALHAR**, a não ser que o mesmo já esteja na zona de medalhar. São elas:

- a) Esquecer movimentos, que não venha a implicar no **ENBUSEN**.
- b) Se houver **mistura de linhagem** dentro de um mesmo kata.

39.3 – FALHAS

As FALHAS no Kata **NÃO IMPLICARÃO** na **DESCCLASSIFICAÇÃO**, e terão em suas notas pequenas deduções, onde dependendo da sua somatória final, o atleta poderá medalhar, classificar e até mesmo ganhar a competição em si dependendo de outras notas da sua categoria. São elas:

- a) Para uma **hesitação momentânea** no bom desempenho do **KATA**, quando rapidamente sanada, deve ser considerada para avaliação.
- b) Para uma **parada momentânea**, mas uma pausa **perceptível**, para um **ligeiro desequilíbrio** rapidamente solucionado, deve ser considerada para avaliação.
- c) No **esquecimento do KIAI**, deve ser considerada para avaliação.

OBSERVAÇÕES:

- Para o **ERRO**, a nota a ser dada é 0,00 (**ZERO**), porém, o atleta que for desclassificado, não perderá sua medalha, caso esteja em uma disputa final. Caso incorra em um dos **ERROS** citados anteriormente, o atleta estará desclassificado apenas desta rodada e não da competição.
- Para a **FALTA**, o atleta receberá a nota mínima, por exemplo: se a rodada for de 5,00 a 7,00 a nota a ser dada será 5,00 e no máximo 5,15, se por exemplo a nota for de 6,00 a 8,00 a nota a ser dada será 6,00 e no máximo 6,15 e assim por diante.
- Para a **FALHA**, o atleta terá sua nota reduzida de acordo com as falhas cometidas durante a execução do kata, e a nota será dada normalmente com as deduções feitas. **Veja bem!** Nesse caso não cabe desclassificação e muito menos nota mínima, a não ser que o mesmo tenha várias **FALHAS** significantes durante a execução do kata.



ARTIGO 40: CRITÉRIOS PARA DECISÃO/AVALIAÇÃO

Posturas corretas são fundamentais na execução dos **KATA** e, portanto, fundamentais para julgá-los. Deve-se considerar a execução de **KATA** mais tecnicamente difíceis, em oposição aos menos difíceis. A demonstração da forma do estilo é fundamental no julgamento de uma competição de estilos diferentes.

O desempenho do **KATA** será julgado/avaliado usando os seguintes critérios:

- a) Posturas Corretas (**Tachi-waza**);
- b) Grau de **dificuldade técnica** do kata executado;
- c) Forma **correta do estilo** que está sendo demonstrado;
- d) Sequência do Kata (**Enbusen**);
- e) Atitude correta (**Reigi**);
- f) Controle de **tensão e contração**;
- g) Controle de **velocidade e ritmo**;
- h) Compreensão adequada do **Bunkai**;
- i) **Estabilidade e equilíbrio**;
- j) **Kiai e Respiração**; e
- k) **Concentração e Espírito**.

ARTIGO 41: REPETIÇÃO DE KATA NA COMPETIÇÃO

Todos os atletas (**MASCULINO e FEMININO**) faixas "**BRANCAS e AMARELAS**" das Categorias **FRALDINHAS e MIRIM A**, poderão repetir o kata, porém, há de ressaltar que uma coisa é **ERRAR OKATA em si, e outra coisa é NÃO SABER O KATA, a repetição só será autorizada pelos árbitros quando os mesmos entenderem ter havido um ERRO.**

OBSERVAÇÕES:

*Nas categorias **JUVENIL, JUNIORES ADULTO e MASTER**, que envolvem **FAIXAS PRETAS**, na primeira rodada será sempre **SHITEI KATA**; **EXCETO** quando a Categoria tiver atletas suficientes apenas para uma rodada, nesse caso faz-se **TOKUI KATA**.*

*É permitido executar **KATA DE ESTILOS DIFERENTES** do seu, porém, é necessário seguir a lista oficial de **KATA**, ou seja, realizar em todas as rodadas um **KATA** do mesmo estilo que escolheu na primeira rodada, caso a categoria tenha mais de 1 rodada.*



ARTIGO 42: INÍCIO E TÉRMINO

42.1 – INÍCIO

- a) Quando solicitado pelo locutor, o competidor procederá ao perímetro da área de competição se reverenciando. Ele irá entrar na área de luta, saudar os Árbitros e anunciar o nome do KATA a ser executado.
- b) O árbitro repetirá claramente o nome do KATA a ser executado.
- c) O(s) participante(s) iniciarão a apresentação e, após a conclusão, retornarão à posição inicial e aguardar a sua pontuação.

42.2 – FINAL

- a) Uma vez que o KATA tenha sido completado, o Árbitro deverá chamar Hantei para a preparação dos Árbitros, e logo após **por meio de um apito** para as decisões do Juiz de canto mostrarem as notas.

Todos os placares serão levantados simultaneamente. O locutor irá anunciar as pontuações dadas,

COMEÇANDO DO ÁRBITRO CENTRAL, E INDO NO SENTIDO HORÁRIO, em todos os momentos anunciando todas as pontuações.

- b) Os mesários irão registrar as pontuações anunciadas na súmula oficial do evento, e calculará separadamente a pontuação final da seguinte forma:
 - **5 Notas: Exclua (corta) a MAIOR e a MENOR e somam-se as 3 (três) NOTAS VIVAS.**
 - Depois de verificar as pontuações corretamente, o mesário deverá anunciar a pontuação total.
- c) Depois que a pontuação for anunciada e registrada, o Árbitro deverá dar um sinal (por meio de um apito curto), para os juízes de canto para abaixarem os placares de notas.
- d) O participante fará uma saudação ao Árbitro e retornará ao perímetro da área de luta em forma reversa e curvar-se ao tatame. Em seguida, sairá do koto.

ARTIGO 43: KATA EQUIPE

O **KATA EQUIPE** consiste da competição entre 3 homens exclusivamente ou de 3 mulheres exclusivamente.

Todos os 3 competidores da equipe devem estar dentro das restrições de idade para o evento inscrito, no entanto, uma equipe também pode incluir um competidor de **uma faixa etária uma categoria abaixo dos parâmetros de idade do evento inserido**. Por exemplo, em uma equipe



Adulto de Kata (18 anos acima), você pode registrar um Juvenil (16 - 17 anos), mas não de idades menores que a exata categoria anterior.

O atleta que subir de categoria, somente estará subindo para a execução do kata equipe, já nas categorias individuais é proibido estar em uma categoria diferente da que se enquadre oficialmente.

Na competição, a equipe poderá ser formada com atletas de qualquer categoria de faixa, sendo sempre respeitadas as suas divisões, sendo assim, as categorias Masculinas e Femininas em **KATA EQUIPE** que disputam esta modalidade, serão divididas da seguinte forma:

- EQUIPES : **ATÉ 11 ANOS** (MASCULINO / FEMININO)
- EQUIPES : **12 a 17 ANOS** (MASCULINO / FEMININO)
- EQUIPES : **18 ANOS ACIMA** (MASCULINO / FEMININO)

Vale **RESSALTAR**, que as regras seguirão exatamente nos moldes do **KATA INDIVIDUAL**, porém, a **única DIFERENÇA** é que no **Kata Equipe**, está autorizado **REPETIR** o “**KATA**”, seja para **desempate** ou para **novas rodadas** (caso a equipe se classifique), e essa autorização se dá justamente por se tratar de uma categoria absoluta (em se falando de graduação), ou seja, independe de graduação para fazer parte da equipe, **DESDE QUE ESTEJAM DENTRO DE SUAS RESPECTIVAS CATEGORIAS**.

43.1 – NÚMERO DE RODADAS

- **Acima de 12 Atletas (3 Rodadas)**
- **Até 12 Atletas (2 Rodadas)**
- **Até 08 Atletas ou ABAIXO (1 Rodada)**

43.2 – CLASSIFICAÇÃO PARA CADA RODADA

- **1ª RODADA: SHITEI-KATA - OBRIGATÓRIO** (Classificam 12 para 2ª RODADA)
- **2ª RODADA: SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA** (Classificam 4 para 3ª RODADA)
- **3ª RODADA: SHITEI-KATA, SENTEI-KATA ou TOKUI-KATA** (Disputa do 1º ao 4º lugar)

43.3 – PONTOS IMPORTANTES

- Durante a execução do **KATA**, os membros da equipe podem alinhar-se como quiserem, no entanto, é necessário que iniciem a execução olhando na mesma direção e de frente para o Árbitro Principal.
- Os **KATA** devem ser executados seguindo linhagem e escola de Karate-Do reconhecidas no Japão, sem nenhuma variação.
- Não poderá **haver voz e/ou qualquer sons de comando, caso tenha, poderá ser passivo dedesclassificação**.

OBSERVAÇÃO:

Quando houver 3 rodadas, o Total da Nota da 2ª RODADA soma com o Total da Nota da 3ª RODADA. Quando houver 2 rodadas, o Total da Nota da 1ª RODADA soma com o Total da Nota da 2ª RODADA. Rodada **ÚNICA** não se soma nada, a maior nota, ou seja, o **TOTAL** irá definir as colocações do pódio.



ARTIGO 44: CRITÉRIOS PARA AVALIAÇÃO DO KATA EQUIPE

44.1 – ERROS

Os **ERROS** no Kata implicam na **DESCCLASSIFICAÇÃO** da equipe: São eles:

- a) Se **algum membro da equipe ou todos** errarem o **ENBUSEN**;
- b) Se **algum membro da equipe ou todos** não conseguirem finalizar o mesmo;
- c) Se **algum membro da equipe ou todos** perderem **completamente o equilíbrio (sair do seu eixode execução) e/ou CAIR**;
- d) Se **algum membro da equipe ou todos** parar durante a execução do kata;
- e) **Anunciar um kata, e executar outro**;
- f) Realizar o kata de **um estilo em uma rodada**, e na **próxima rodada realizar o kata de outro estilo**;
- g) Se **algum membro da equipe ou todos** não darem início, não começarem, não fizerem (dar brancona hora de realizar o mesmo);
- h) Se **algum membro da equipe ou todos** inventarem **movimentos**, ou **passos (kyodos)** que não existam no kata; e
- i) Se **haver voz e/ou qualquer sons de comando**, caso tenha, será **DESCCLASSIFICADO**.

44.2 – FALTAS

As **FALTAS** no Kata **EQUIPE NÃO IMPLICARÃO** na **DESCCLASSIFICAÇÃO**, porém, a equipe **NÃO PODERÁ MEDALHAR**, a não ser que a mesma já esteja na zona de medalhar. São elas:

- a) Se **algum membro da equipe ou todos** esquecerem **movimentos**, que não venha a implicar no **ENBUSEN**.
- b) Se **algum membro da equipe ou todos** misturarem **linhagens** dentro de um mesmo kata.

44.3 – FALHAS

As **FALHAS** no Kata **EQUIPE NÃO IMPLICARÃO** na **DESCCLASSIFICAÇÃO**, e terão em suas notas pequenas deduções, onde dependendo da sua somatória final, a equipe poderá medalhar, classificar e até mesmo ganhar a competição em si dependendo de outras notas da sua categoria. São elas:

- a) Falta de **SINCRONIA**, deve ser considerada para avaliação.
- b) Se **algum membro da equipe ou todos** tiverem uma **hesitação momentânea** no bom desempenho do **KATA**, quando rapidamente sanada, deve ser considerada para avaliação.



- c) Se algum membro da equipe ou todos tiverem uma **parada momentânea**, mas uma pausa **perceptível**, para um **ligeiro desequilíbrio** e rapidamente solucionado, deve ser considerada para avaliação.
- d) Se algum membro da equipe ou todos esquecerem o **KIAI**, deve ser considerada para avaliação.

OBSERVAÇÕES:

Para o **ERROS, FALTAS** e **FALHAS**, segue os mesmos critérios de avaliação (notas) do kata individual (**ARTIGO 39**).

ARTIGO 45: OBSERVAÇÕES GERAIS

- Cada Árbitro de **KATA** mostra sua avaliação por meio de pontos, e o caderno com os pontos deve ser levantado com a **mão direita**.
- Quando o anotador somar os pontos, ele deve, caso tenham 05 árbitros, **ELIMINAR A NOTA MÁXIMAE MÍNIMA**.
- **As Notas a serem aplicadas quando houver um erro de KATA, será da seguinte forma:**
 - Categorias **FRALDINHAS, MIRIM A, B e C** será **NOTA MÍNIMA DA RODADA, JÁ NAS DEMAIS CATEGORIAS O ATLETA RECEBERÁ HANSOKU. VALE RESSALTAR QUE SE O ATLETA ESTIVER NA ZONA DE CLASSIFICAÇÃO PARA MEDALHAR, O MESMO TERÁ O DIREITO DE SUBIR NO PÓDIO.**
- As notas **CORTADAS (MORTAS) JAMAIS SERÃO UTILIZADAS PARA DESEMPATE**.
- Quando houver **DUAS RODADAS: Somam-se o TOTAL DA 1ª RODADA com o TOTAL DA 2ª RODADA.**
- Quando houver **TRÊS RODADAS: Somam-se o TOTAL DA 2ª RODADA com o TOTAL DA 3ª RODADA.**

ARTIGO 46: SHITEI, SENTEI E TOKUI-KATA

SHITEI-KATA, SENTEI-KATA e **TOKUI-KATA**, referem-se a Listagem de **KATA**, preestabelecidas por Estilo e sua Confederação (pois às vezes pode mudar de uma para outra), pois, é uma separação de todos os **KATA** reconhecidos do seu estilo em blocos que os unem basicamente por suas características.

Os critérios para essa divisão geralmente são criados pela diretoria técnica da Federação ou Confederação.

46.1 – SHITEI-KATA

Os **KATA obrigatórios, ou específicos, são aqueles exigidos em uma competição**, literalmente quer dizer "**KATA OBRIGATÓRIO**", e que são os **KATA** designados e obrigatórios



para a graduação de Kyu na maioria dos casos e federações, ou seja, são os Kata de base de cada estilo.

Estes KATA são obrigatórios na primeira rodada (quando há mais de uma) de todas as categorias da Conf. TFEFMG. Veja na página seguinte a lista do SHITEI-KATA.

SHITEI -KATA				
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
HEIAN SHODAN	HEIAN / PINAN SHODAN	GEKISAI DAI ICHI	<i>PINAN SHODAN</i>	PINAN SHODAN
HEIAN NIDAN	HEIAN / PINAN NIDAN	GEKISAI DAI NI	<i>PINAN NIDAN</i>	PINAN NIDAN
HEIAN SANDAN	HEIAN / PINAN SANDAN	SAIFA	<i>PINAN SANDAN</i>	PINAN SANDAN
HEIAN YONDAN	HEIAN / PINAN YONDAN	SEIENCHIN	<i>PINAN YONDAN</i>	PINAN YONDAN
HEIAN GODAN	HEIAN / PINAN GODAN	<i>TAIKYOKU (DO ESTILO)</i>	<i>PINAN GODAN</i>	PINAN GODAN
TEKKI SHODAN	MATSUMORA NO ROHAI	-	-	WANSHU / ANANKU
-	SAIFA	-	-	WANKAN / ROHAI
-	GEKISAI	-	-	FUKYU-GATA DAI-ICHI
-	FUKYUGATA	-	-	FUKYU-GATA DAI-NI
-	CHI NO KATA	-	-	NAIHANCHI SHODAN
-	SEIPAI	-	-	NAIHANCHI NIDAN
-	NISEISHI	-	-	NAIHANCHI SANDAN
-	SHIHO KOSOKUN	-	-	-
-	SANCHIN	-	-	-
-	SHINSEI ICHI	-	-	-
-	SHINSEI NI	-	-	-
-	ITOSU ROHAI SHODAN	-	-	-
-	ITOSU ROHAI NIDAN	-	-	-
-	ITOSU ROHAI SANDAN	-	-	-
UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN-RYU
GEKISAI ICHI	PINAN SHODAN	HEIAN SHODAN	<i>NAIHANCHI DAI ICHI KEI</i>	KEN SHODAN
GEKISAI NI	PINAN NIDAN	HEIAN NIDAN	<i>NAIHANCHI DAI NI KEI</i>	KEN NIDAN
SANCHIN	PINAN SANDAN	HEIAN SANDAN	<i>SEITO</i>	KEN SANDAN
KANSHIWA	PINAN YONDAN	HEIAN YONDAN	<i>NAIHANCHI GERI</i>	KEN YONDAN
KANSHU	PINAN GODAN	HEIAN GODAN	<i>NAIHANCHI SHODAN</i>	KEN GODAN
-	-	-	<i>NAIHANCHI NIDAN</i>	KEN DAI SHODAN
-	-	-	<i>DAI KYOKU SHODAN</i>	KEN DAI NIDAN
-	-	-	<i>DAI KYOKU NIDAN</i>	-
-	-	-	<i>KIBADACHI SHODAN</i>	-
GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
KIHON ICHI NO KATA	PINAN SHODAN	HEIAN SHODAN	NANBU SHODAN	SHOBI DA SHODAN
KIME NI NO KATA	PINAN NIDAN	HEIAN NIDAN	NANBU NIDAN	SHOBI DA NIDAN
RYU NO KATA	PINAN SANDAN	HEIAN SANDAN	NANBU SANDAN	SHOBI DA SANDAN
UKE NO KATA	PINAN YONDAN	HEIAN YONDAN	NANBU YONDAN	SHOBI DA YONDAN
KIME NI NO KATA	PINAN GODAN	HEIAN GODAN	NANBU GODAN	SHOBI DA GODAN



RYUEI-RYU	GENSEI-RYU	-	-	-
<i>NISEISHI</i>	<i>TEN-I</i>	-	-	-
<i>SANCHIN</i>	<i>CHI-I</i>	-	-	-
<i>SEISAN</i>	<i>JIN-I</i>	-	-	-
-	<i>HEIAN SHODAN</i>	-	-	-
-	<i>HEIAN NIDAN</i>	-	-	-
-	<i>HEIAN SANDAN</i>	-	-	-
-	<i>HEIAN YONDAN</i>	-	-	-
-	<i>HEIAN GODAN</i>	-	-	-

46.1 – SENTEI-KATA

Literalmente quer dizer “KATA Selecionado”. É uma seleção dentre todos os KATA do estilo e quemelhor exemplificam as características deste.

É uma pequena lista elaborada pela direção técnica da Federação ou Confederação, mas que não muda muito de uma para outra, porém, em algumas federações, é desta lista que o pretendente a faixa pretadeve escolher um dos KATA que irá executar em seu exame.

Em outras federações, esta lista já entra na obrigatoriedade no exame de kyu para faixa marrom. Se conseguir dominar os fundamentos destes KATA, você tem um bom conhecimento sobre os fundamentos do próprio estilo que pratica, por isso eles são tão importantes.

Nas categorias de VERDE a ROXA (3º KYU a 2º KYU) podemos ter um aluno que acabou de chegar na faixa verde e por isso não sabe os KATA da lista SENTEI-KATA, sendo assim, o aluno poderá fazer na segunda rodada um KATA da lista SHITEI-KATA, desde que não repita o apresentado na primeira rodada.

Veja na página seguinte a lista do SENTEI-KATA.

SENTEI - KATA					
SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU	KENYU RYU
BASSAI-DAI	<i>JITTE</i>	<i>SANSEIRU</i>	<i>KUSHANKU</i>	MATSUMURA-NO-PASSAI (PASSAI-DAI)	SEIPAI
ENPI	<i>SANSEIRU</i>	SEIPAI	<i>NISEISHI</i>	ITOSU-NO-PASSAI (PASSAI SHO)	PASSAI DAI
KANKU-DAI	<i>JION</i>	SHISOSHIN	<i>JION</i>	JION	PASSAI SHO
JION	<i>HEIKU</i>	-	<i>PASSAI</i>	<i>KUSANKU SHO</i>	ROHAI
HANGETSU	<i>JIIN</i>	-	<i>JITTE</i>	-	JION
<i>GANKAKU</i>	<i>SHISOCHIN</i>	-	-	-	SUPARINPEI
-	<i>GOJUSHIHO</i>	-	-	-	CHINTO
-	<i>UNSHU</i>	-	-	-	GOJUSHIHO
-	<i>SEISAN</i>	-	-	-	NIPAPO
-	<i>BASSAI-DAI</i>	-	-	-	SEISAN
-	<i>PACHU</i>	-	-	-	TOMARI PASSAI
-	<i>ROHAI</i>	-	-	-	
-	<i>AOYAGI (SEIRYU)</i>	-	-	-	
-	<i>KOSOKUN SHO</i>	-	-	-	
-	<i>SEIENCHIN</i>	-	-	-	
-	<i>TOMARI BASSAI</i>	-	-	-	
-	<i>NIPAPO</i>	-	-	-	



UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN-RYU
<i>SEICHIN</i>	GEKISAI-DAI	ENPI	KIBADACHI NIDAN	TSUKERU
<i>SEISAN</i>	TSUKI-NO-KATA	TEKKI SHODAN	NAIHANCHI DAI SAN KEI	ARASHI
<i>SANSEIRYU</i>	YANTSU	TEKKI NIDAN	KIBADACHI SANDAN	KASAI
-	TENSHO	DASSAI-DAI	SAGIASHI SHODAN	HIKARI
-	SAIFA	KANKU-DAI	EMPI SHODAN	RAYU
-	SANCHIN-NO-KATA	JION	-	OTAKEBI
-	-	HANGETSU	-	SENSHI GEKIDO
-	-	JIIN	-	-
GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBU DO	KOKUSAN-RYU
NI NO KATA	ANNANKO	HIJI NO KATA	IKKYOKU	SHOBI DA SHI NIDAN
KIME NO KATA	JUROKONO	JIIN	SEIENCIN	SHOBI DA GO NIDAN
GOSOKU	JIIN	ANNANKO	YAKUHACHI	FUDO DA NI
GOSOKU YONDAN	NISEISHI	SHINSEI	SHIN TAJIMA	FUDO DA SAN
-	BASSAI SHO	BASSAI DAI	ANNANKO	SHINGETSU
-	BASSAI DAI	SEIENCHIN	-	MYODO
-	KOSOKUN DAI	-	-	EISO
-	-	-	-	SEIRYUKU
-	-	-	-	TOSHI
-	-	-	-	MEISHI
-	-	-	-	GEKKYO
RYUEI-RYU	GENSEI-RYU	-	-	-
<i>SANSEIRU</i>	<i>NAIHANCHI</i>	-	-	-
<i>SEIYUNCHIN</i>	<i>WANKAN</i>	-	-	-
<i>PACHU</i>	<i>SHUKUMINE NO BASSAI</i>	-	-	-
<i>OHAN</i>	<i>BASSAI SHO</i>	-	-	-
<i>PAIKU</i>	<i>BASSAI DAI (JKF)</i>	-	-	-
<i>HEIKU</i>	<i>SEIENCHIN (JKF)</i>	-	-	-
	<i>ROHAI</i>	-	-	-
	<i>SHUKUMINE NO KOSOKUN</i>	-	-	-
	<i>KOSOKUN SHO</i>	-	-	-
	<i>KANKU DAI (JKF)</i>	-	-	-
	<i>JION (JKF)</i>	-	-	-
	<i>CHINTO</i>	-	-	-

46.1 – TOKUI-KATA

São aqueles escolhidos pelo praticante numa competição ou, de modo mais pessoal, é aquele **KATA** de sua preferência.

TOKUI quer dizer literalmente “**PREFERIDO**” e nada mais é do que a escolha livre do **KATA**, pois abrange todos os **KATA**, embora haja uma lista de **KATA**, que são todos os que não estão nas outras duas listas, e eles não são obrigatórios, mas devem ser selecionados à vontade pelo próprio Karateca.

Em competições, os TOKUI KATA geralmente são os Kata que os Karatecas mais se identificam e que melhor executam. **TODOS OS KATA DAS 3 LISTAS PODEM SER ESCOLHIDOS PELO COMPETIDOR.**



Veja na página seguinte a lista do TOKUI-KATA.

TOKUI KATA

SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU	KENYU RYU
JIIN	CHATAN YARA NO KUSHANKU	KURURUNFA	CHINTO	CHINTO	SANCHIN
TEKKI NIDAN	CHIBANA NO KUSANKU	SUPARINPEI	NAIHANCHI	GOJUSHIHO	KEI SANCHIN
TEKKI SANDAN	KYAN NO GOJUSHIHO	SEISAN	ROHAI	KUSANKU DAI	TENSHO
BASSAI SHO	ISHIMINE NO BASSAI	-	WANSHU	UNSHU	NAIFANCHIN SHODAN
SOCHIN	KYAN NO CHINTO	-	SEISHAN	RYUKO	PIN AN SHODAN
KANKU SHO	KOSOKUN DAI	-	KUNPU	CHINTE	PIN AN NIDAN
NIJUSHIHO	KURURUNFA	-	ANNAN	JITTE	PIN AN SANDAN
GOJUSHIHO SHO	MATSUMURA NO BASSAI	-	SUPARINPEI	SOCHIN	PIN AN YONDAN
GOJUSHIHO DAI	OYADOMARI NO BASSAI	-	UNSHU	TEISHO	PASSAI DAI
CHINTE	OHAN	-	SOCHIN	KORYU PASSAI	KUSHANKU DAI
UNSU	OHAN DAI	-	-	SEISAN	KUSHANKU SHO
MEIKYO	PAPUREN	-	-	-	CHINTO
WANKAN	SUPARINPEI	-	-	-	SEIENCHIN
JITTE	AANAN	-	-	-	MATSUMURA NO PASSAI
HYAKUHACHIHO (SUPARINPEI)	AANAN DAI	-	-	-	SEISAN
GANKAKU SHO	PAIKU	-	-	-	TOMARI PASSAI
					GOJUSHIHO

UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN-RYU
SEIRYU	SEIENCHIN	MEIKYO	SAGIASHI NIDAN	HIZA
KANCHIN	KANKU DAI	TEKKI SANDAN	NAIHANCHI DAI YON KEI	FU YURINO
RYUKO	GEKISAI SHO	BASSAI SHO	SAGIASHI SANDAN	SENSHI
SUPARIMPEI	SUSHI-HO	KANKU SHO	ENPI NIDAN	ISOIDE KAWA
-	GARYU	JITTE	ENPI SANDAN	KITARU KAZE
-	SEIPAI	SOCHIN	-	AGERU
-	-	UNSU	-	CHIKARA
-	-	GANKAKU	-	-
-	-	NINJUSHIHO	-	-
-	-	GOJUSHIHO SHO	-	-
-	-	GOJUSHIHO DAI	-	-
-	-	CHINTE	-	-
-	-	WANKAN	-	-

GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
DENKO GETSU	KURURUNFA	MATSUKAZE	SEIPAI	SHITORI
RI KYU	KOSOKUN SHO	KOSOKUN DAI	SANPO SHO	MEISHI NIDAN
TAMASHI	SEIPAI	KURURUNFA	SANDOKAI	SEKIJITSU
JYU HACHI NO TACHI	SUPARINPEI	SEIPAI	HAGIAIME	SHIKATA
GOSOKU GODAN	SEIENCHIN	TAJIMA	-	SHISHO
JYU NO MICHU	GOJUSHIHO SHO	GOJU YON	-	JINSEISEN
-	UNSHU	SANCHIN	-	JIZAISHIN
-	-	TENSHO	-	KOKU
-	-	SAIFA	-	KOGUNRO
-	-	-	-	RANSHUN
-	-	-	-	KAEN

RYUEI-RYU	GENSEI-RYU
SUPARINPEI	SANSAI
AANAN	KISHIMOTO NO KUSHANKU
AANAN DAI	NIPAPO (JKF)
OHAN DAI	KANKU SHO (JKF)
PAIHO	ENPI (JKF)
HAKKAKU	-

**46.1 – KATAS PERMITIDOS EM CADA RODADA**

CATEGORIAS (MASCULINO/FEMININA)	IDADE	DIVISÃO POR FAIXA E IDADE	NÚMEROS DE RODADAS	REPETIR KATA
FRALDINHAS	4 – 5 ANOS	ABSOLUTO	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM A	6 – 7 ANOS	BRANCAS e AMARELAS	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM B	8 – 9 ANOS			
MIRIM C	10 – 11 ANOS			
INFANTIL	12 – 13 ANOS			
INFANTO-JUVENIL	14 – 15 ANOS			
JUVENIL	16 – 17 ANOS			
ADULTO	18 – 35 ANOS			
MASTER	36 ANOS ACIMA			
MIRIM A	6 – 7 ANOS	VERMELHA a PRETA	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM B	8 – 9 ANOS	VERMELHA, AZUL e LARANJA	RODADA ÚNICA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	SIM
MIRIM C	10 – 11 ANOS			
INFANTIL	12 – 13 ANOS			
INFANTO-JUVENIL	14 – 15 ANOS			
JUVENIL	16 – 17 ANOS			
ADULTO	18 – 35 ANOS			
MASTER	36 ANOS ACIMA			
MIRIM B	8 – 9 ANOS			
MIRIM C	10 – 11 ANOS			
INFANTIL	12 – 13 ANOS			
INFANTO-JUVENIL	14 – 15 ANOS			
JUVENIL	16 – 17 ANOS			
ADULTO	18 – 35 ANOS			
MASTER	36 ANOS ACIMA			
			2ª RODADA: SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	
			1ª RODADA:	
MIRIM B MIRIM C	8 – 9 ANOS 10 – 11 ANOS	MARROM e PRETA	SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	NÃO
			2ª RODADA: SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	
INFANTIL	12 – 13 ANOS	MARROM e PRETA	1ª RODADA: SHITEI-KATA (OBRIGATÓRIO)	NÃO
INFANTO-JUVENIL	14 – 15 ANOS			
JUVENIL	16 – 17 ANOS			
ADULTO	18 – 35 ANOS			
MASTER A	35 – 43 ANOS			
MASTER B	44 - 50 ANOS			
MASTER C	51 ANOS ACIMA			
			2ª RODADA: SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA	
			3ª RODADA: SHITEI, SENTEI ou TOKUI-KATA	



TFEKMG

TRADICIONAL FEDERAÇÃO ESPORTIVA DE KARATE DE MINAS GERAIS



ARTIGO 47: ORIENTAÇÕES E CRITÉRIOS

47.1 – HÁ 3 (TRÊS) CATEGORIAS GERAIS RECONHECIDAS PELA TFEFMG, PODENDO SER AMPLIADO POSTERIORMENTE.

- a) Cadeira de rodas
- b) Sensorial prejudicada (deficientes visuais)
- c) Deficiências de aprendizagem

47.2 – AS CATEGORIAS ACIMA SERÃO DIVIDIDAS DA SEGUINTE FORMA

- a) MIRIM : 06 a 11 anos
- b) JUVENIL : 12 a 17 anos
- c) ADULTO : 18 anos acima

47.3 – SELEÇÃO DE KATA

A competição de **KATA** será em uma **ÚNICA RODADA**. O competidor deve **escolher um KATA** da lista oficial Conf. TFEFMG.

47.4 – SOBRE A PONTUAÇÃO

Será avaliado seguindo o mesmo parâmetro da competição de **KATA**, em caso de empate o atleta poderá **repetir ou até mesmo fazer um novo KATA**. Mesmo assim se permanecer empatados será então decidido pelo **HANTEI**.

47.5 – KATA A SER EXECUTADO DE ACORDO COM AS CATEGORIAS ABAIXO

- a) **MIRIM** : 06 a 11 ANOS : SHITEI-KATA (**OBRIGATÓRIO**)
- b) **JUVENIL** : 12 a 17 ANOS : SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA
- c) **ADULTO** : 18 ANOS ACIMA : SHITEI-KATA ou SENTEI-KATA ou TOKUI KATA



47.6 - CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- a) Qualquer **KATA** pode ser adaptado, porém deve manter a **característica original conhecida**.
- b) Alguns desvios podem ser aceitos de **acordo com a deficiência de cada atleta**.
- c) Critérios a ser levados em conta:
 - O desempenho do **KATA** deve aderir à **essência do original do KATA**;
 - O competidor deve demonstrar o **básico e o avançado desempenho**.
- d) O **KATA** deve conter o **BUNKAI para apoiar a adaptação**, a aplicação da arte marcial correta, e deve demonstrar **CLARAMENTE SUAS HABILIDADES ADAPTÁVEIS**.

47.7 - CADEIRANTES

Para os cadeirantes deve-se considerar a **destreza, controle e capacidade da manobra da cadeira de rodas**, a fim de executar as técnicas dentro do **KATA**. O competidor pode levantar as rodas dianteiras para indicar um chute normalmente realizado dentro do **KATA**.

47.8 – O USO EXCESSIVO DA PAUSA DURANTE O KATA

Os pontos serão deduzidos pelos árbitros quando considerado uma **pausa demorada ou várias pausas no KATA**. O **KATA** deve ser realizado com o mínimo de pausa possível.

47.9- SENSORIAL PREJUDICADA (DEFICIENTE VISUAL)

Os competidores devem ser **levados para o tatame por um guia ou treinador**. Porém deve **realizar o KATA sozinho**.

47.1 – CUIDADOS COM OS COMPETIDORES ADAPTADOS DURANTE A COMPETIÇÃO

É de responsabilidade de cada treinador para garantir que o seu concorrente seja acompanhado ao longo da competição. **Além disso, o treinador deve entrar em contato com o organizador do evento para garantir que os arranjos suficientes foram feitos para atender às necessidades dos competidores, para não os colocar em situações de desvantagem.**

EXEMPLO:

Fácil acesso ao tatame ou área de atuação, bem como vestiários/WC, áreas de apresentação das medalhas e todas as áreas para alimentação.

Técnico deverá usar uniforme da sua federação com o nome de sua Entidade e a identificação de "Técnico". O uniforme é composto por: Agasalho, camisa, calça tãctel e tênis.



O diretor de eventos liberará os técnicos do uso do agasalho em caso de ginásio com temperaturas elevadas.

- 1) Cada Federação tem o direito de **inscrever até 10 (dez) técnicos** para auxiliar os atletas das suas respectivas federações durante o campeonato, **DESDE QUE ESSE NÚMERO NÃO SEJASUPERIOR AO NÚMERO DE ÁRBITROS INSCRITOS PELA FEDERAÇÃO.**
- 2) As inscrições dos **TÉCNICOS** deverão ser feitas juntamente com as inscrições dos **atletas.**
- 3) Só poderão atuar como **TÉCNICO**, aqueles que estiverem com a sua **pulseira de credenciamento, que será entregue no Curso para Técnicos.**
- 4) A idade mínima para atuar como técnico é de 21 anos.
- 5) Só poderão atuar como técnicos, **Faixas Pretas** que estiverem em dia com suas **obrigações e com a tesouraria da Conf. TFEFVG.**

ARTIGO 48: DA ÁREA TÉCNICA E DA ATUAÇÃO DO TÉCNICO

Para as competições Nacionais será designada uma **ÁREA DE AQUECIMENTO DOS ATLETAS E DELIVRE ACESSO AOS TÉCNICOS DAS DELEGAÇÕES.**

ARTIGO 49: VESTIMENTA DOS TÉCNICOS

CONFORME

Agasalho completo da Federação a que pertence e uniforme de identificação de TÉCNICO

(camiseta personalizada manga curta ou longa de sua federação);

- Calçados esportivo tipo tênis;
- Calça tãctel ou similar da federação; e
- **Credencial** do evento.
- **Para os eventos internacionais, mundiais o agasalho deve ser como informar a organização Conf. TFEFVG.**

ARTIGO 50: ATUAÇÃO DO TÉCNICO

- **NÃO TER** o comportamento semelhante ao do atleta.
- Para atuar como técnico, o mesmo deverá **participar do Curso para Técnicos no evento em que irá atuar.**
- **Estar devidamente uniformizado:** Os técnicos de uma mesma instituição deverão utilizar uniformes idênticos.
- **NOS EVENTOS** internacionais/mundiais deve ser de acordo com o padrão



informado pela Conf. TFEFMG.

- **NÃO** será aceito em hipótese alguma, uniforme de clubes **SOMENTE DA SUA FEDERAÇÃO QUE ESTÁ FEDERADO OU NO CASO DE EVENTOS INTERNACIONAIS/MUNDIAIS DEVE SER COMO INFORMAR A CONF. TFEFMG.**

ARTIGO 51: PERMISSÕES E PENALIDADES

51.1 – EXPRESSAMENTE PROIBIDO AO TÉCNICO

- **Gesticular aos Árbitros pedindo pontos** ao seu atleta;
- **Gritar;**
- **Questionar atos de julgamento dos Árbitros (sendo permitido questionar atos administrativos);**
- **Maltratar seu próprio atleta;**
- O técnico só poderá falar com seu atleta, tomando cuidado para não se exaltar com gritos e muito menos poderá se **levantar da cadeira durante o combate;** e
- O comportamento indevido por parte do **TÉCNICO** acarretará na sua **EXPULSÃO DA ÁREA e PUNIÇÃO AO SEU ATLETA.**

51.2 – OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- As Federações Estaduais poderão apresentar, para atuação durante os eventos interestaduais e nacionais, **seus técnicos, em quantidade limitada de 4 (dez) técnicos, ou de acordo com a quantidade de KOTOs disponível em cada evento,** só poderá estar dentro da área de competição o técnico que estão atuando e sentados em seus devidos lugares.
- A inscrição será feita de forma **gratuita**, deverão fazer o curso de técnicos daquele evento pagando uma taxa no valor que será estabelecida pela organização em cada evento, cada técnico deve estar com a Credencial de sua própria Federação, não será permitido credencial de Associação, Academia, Dojo ou de outra que não seja de sua Federação Filiada ou convidada oficialmente pela TFEFMG, SENDO CONVIDADO DEVE MOSTRAR CONVITE enviada pela TFEFMG, sendo nos eventos internacionais cada país terá sua própria credencial de atuação, tendo livre acesso para auxiliar na condução dos atletas em seus KOTOs de competição, bem como atuação de técnico durante as lutas, posicionando-se no local **estipulado como informado no ARTIGO 14**, para os técnicos nas áreas, **NÃO PODENDO FICAR TRANSITANDO** sem função pelas áreas, sendo passível de **punição com a cassação da credencial.**
- Os **Técnicos** devem **em todos os momentos do torneio** usar o UNIFORME oficial de sua **Federação** e **EXIBIR** sua identificação oficial (CREDENCIAL).
- O(s) **Técnico(s)** deve(m) deixar seu **credenciamento junto com o de seu(s) Competidor(es) ou equipe na mesa oficial**, e só retirará ao término da Categoria.



ARTIGO 52: ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES PARA OS TÉCNICOS

- Quando o Árbitro considerar que um **Técnico está interferindo no combate em andamento**, ele **parará o combate** (YAME), se aproximará do mesmo e mostrará o sinal de **comportamento descortês**. Se o Técnico continuar a interferir, o Árbitro interromperá o combate, aproximar-se-á novamente do mesmo e aplicará uma Advertência, o **PRIMEIRO CARTÃO AMARELO**.
- **Se mesmo assim o Técnico continuar a interferir, receberá a segunda Advertência, ou seja, o SEGUNDO CARTÃO AMARELO** que implicará em **HANSOKU-CHUI**, e caso continue a interferir no andamento do koto, receberá o **CARTÃO VERMELHO** implicando em **HANSOKU**, não podendo atuar mais como Técnico no evento.
- Vale ressaltar que **AS FALTAS SÃO ACUMULATIVAS**, porém, dependendo da **OFENSA E/OU COMPORTAMENTO**, o Técnico poderá receber **HANSOKU-CHUI** ou **HANSOKU** ou **SHIKKAKU DIRETO**.

OBSERVAÇÃO:

*Cada Técnico terá um Crachá, e a cada advertência O TÉCNICO recebe **CARTÃO AMARELO** pelo árbitro central e anotará o nome do infrator, na 3ª advertência o técnico será punido com o **CARTÃO VERMELHO**, e o técnico não poderá atuar novamente na mesma competição e é convidado a se retirar da arena de competição, ficando assim apenas como espectador fora de atuação.*

VIII - KARATE DE CONTATO

O competidor deverá comparecer na área de competição na sua primeira chamada, devidamente uniformizado portando seus equipamentos.

Caso a arbitragem conste que o atleta não está portando o equipamento de proteção, **será dada a tolerância de 1 minuto para providenciar o mesmo**. Caso não compareça, será **desclassificado da competição**.

ARTIGO 53: TEMPO DE COMBATE DEFINIDO CONFORME AS CATEGORIAS

53.1 – CATEGORIA ADOLESCENTE - 15 A 17 ANOS (MASCULINO E FEMININO)

- **TEMPO:** 02 (dois) minutos de combate.
- **EMPATE:** Havendo empate, haverá mais um *round* de 01 (um) minuto de combate.
- **PERSISTINDO EMPATE:** Persistindo o empate, a arbitragem tomará os seguintes critérios para declarar o vencedor:
 - 1) **Menos graduado.**
 - 2) Sendo da mesma graduação e persistindo o empate, deverá constar a diferença de peso acima de 5 quilos entre os atletas onde **vencerá o menos pesado.**
 - 3) O peso do atleta **será informando na ficha de inscrição.**



53.2 – CATEGORIA ADULTO - 18 ANOS ACIMA (MASCULINO E FEMININO E ABSOLUTO)

- **TEMPO:** 03 (dois) minutos de combate.
- **EMPATE:** Havendo empate, haverá mais um *round* de 01 (um) minuto de combate.
- **PERSISTINDO EMPATE:** Persistindo o empate, a arbitragem tomará os seguintes critérios para declarar o vencedor:
 - 1) **Menos graduado.**
 - 2) Sendo da mesma graduação e persistindo o empate, deverá constar a diferença de peso acima de 5 quilos entre os atletas, onde **vencerá o menos pesado.**
 - 3) O peso do atleta **será informando na ficha de inscrição.**

ARTIGO 54: ARBITRAGEM

Para arbitrar os combates, a Comissão Organizadora designará **04 (quatro) árbitros laterais** e **01 (um) árbitro central**. A decisão de cada árbitro lateral **valerá 01 (um) ponto** e a decisão do árbitro central **valerá 01 (um) ponto**.

ARTIGO 55: COMPETIDORES

- Os competidores devem vestir um **Karate-Gi sem faixas, riscas, franjas ou rebordos.**
 - As mulheres devem usar **camiseta branca por baixo do Karate-Gi.**
 - Os competidores devem ter as **unhas cortadas e não podem usar objetos duros ou metálicos que possam lesionar o oponente.**
 - **Óculos são proibidos.** Lentes de contato gelatinosas podem ser utilizadas, sobre a responsabilidade do competidor.
 - Os seguintes equipamentos protetores são **OBRIGATÓRIOS:**
 - Protetor bucal;
 - Protetor genital masculino;
 - Protetor de seios feminino;
 - Para categoria adolescente de 15 a 17 anos, além do protetor bucal, genital (masculino) e seios (feminino).
- Imagem e lista do equipamento obrigatório e opcional está na pagina 82 quase no final do documento.

ARTIGO 56: TÉCNICOS

- Os técnicos, para orientar o seu atleta, **deverão estar devidamente trajados com agasalho ou uniforme de sua Federação.**

ARTIGO 57: REGRAS

- O árbitro central e os árbitros laterais terão como base as regras do **Karate Uechi-Ryu**, devendo estas ser obedecidas e respeitadas pelos competidores.



- A vitória poderá ser por nocaute, hantei, excesso de faltas ou wazari de shiro ou aka quando este existir caracterizando soberania.
- O desrespeito, agressão, ou tentativa de agressão por parte do atleta e de seu técnico aos **Dirigentes, Árbitros** e à **Comissão Organizadora**, acarretarão a desclassificação sumária do torneio e será penalizada com o **banimento para os próximos torneios**.

ARTIGO 58: TÉCNICAS PROIBIDAS

- Acertar com a mão ou o braço, no **pescoço, nuca e rostos em geral**;
- **Segurar a roupa** do adversário e atacar;
- **Agarrar** o adversário;
- **Agarrar e atacar**;
- Ficar **sem** atacar;
- **Usar técnica de Judô (técnicas de imobilização, torção e projeção)** perde-se 01 (um) ponto, ou desclassificação conforme o caso;
- **Empurrar** o adversário com a palma da mão;
- **Morder** (desclassificação);
- Usar a **testa** (Zutsuki);
- **Acertar o ponto genital** (Kingeri) perde-se: 1 "um" ponto, ou desclassificação, de acordo com a interpretação dos árbitros;
- Acertar na parte **frontal do joelho** (desclassificação);
- **Travar os braços do adversário**, para que o mesmo não possa atacar;
- Acertar o **adversário caído** (perde-se 1 "um" ponto ou desclassificação). Se o juiz avisar para parar (YAME) e os oponentes continuarem, os dois levarão falta;
- **Após 05 (cinco) saídas do competidor, sem motivação**, será advertido com **JOGAI HANSOKU**, considerado falta grave, que dará a vitória ao oponente, **PORÉM**, somente no caso de ficar evidente que o atleta está fugindo do combate, nas demais situações não será penalizado;
- **Cair à parte de baixo do uniforme** (calça);
- **Haver discussões ou ofensas** durante a luta;
- Incitar o adversário através de **gestos**;
- Agir com mau **procedimento durante o Torneio** (suspensão temporária ou eliminação, conformereunião da equipe de arbitragem); e
- Havendo outros motivos, os árbitros em comum acordo aceitarem como falta no momento do combate.

ARTIGO 59: TÉCNICAS VÁLIDAS

- **Golpear com qualquer parte do punho** (seiken, uraken, shuto, haito, tetsui) na



região abdominal, peitoral, costelas, ombro e clavícula.

- Golpear com o **cotovelo** na região do abdômen, costela e ombro.
- Golpear o tornozelo e panturrilha, com qualquer tipo de **chute circular baixo**.
- Golpear a região da **coxa**, tanto interno como externo, com qualquer tipo de chute circular.
- Golpear a região abdominal, peitoral, costelas e rosto em geral com qualquer tipo de **chute frontal, circular, lateral, descendente, giratório, de costa e chutes voadores**.
- Se acaso o atleta, na hora do resultado da sua luta, entender que ganhou, tendo resultado diverso, **não poderá reclamar diretamente ao Árbitro ou a Comissão Organizadora e Supervisora, mas sim para o seu professor/técnico e o mesmo falará com os responsáveis pelo evento**.
- O atleta **poderá ser acompanhado por seu técnico**, que terá uma área reservada ao mesmo, onde deverá orientar o seu atleta através de gestos e voz, sendo que o Técnico por sua vez, **não deverá exaltar-se ou infringir atos ou gestos contra a arbitragem**. Caso isso ocorra o atleta perderá 01 ponto e, se novamente ocorrer à infração, o atleta será desclassificado.

ARTIGO 60: VITÓRIA

- A vitória dependerá do **nocaute Técnico (WAZA ARI)**, **nocaute real (IPPON)**, Hantei (decisão dos Juizes) ou faltas (Técnicas Proibidas).
- Considera-se o **WAZA ARI (Nocaute Técnico)**:
 - Quando o adversário cair em consequência da aplicação fulminante e explosiva de golpes permitidos, e **se recuperar em menos de 05 (cinco) segundos**.
 - **Desequilibrar-se (quase queda)**, demonstrando a eficácia do golpe aplicado pelo oponente (sentir o golpe) e se recuperar em menos de 05 (cinco) segundos.
- Considera-se o **IPPON (Nocaute Real)**:
 - Quando o adversário cair em consequência da aplicação fulminante e explosiva de golpes permitidos.
 - **Desequilibrar-se (quase queda)** demonstrando a eficácia do golpe aplicado pelo oponente (sentir o golpe).
 - Quando da **desistência** do adversário.

ARTIGO 61: PENALIDADES

- **KEIKOKU**: Primeira falta, o competidor será avisado e não sofrerá penalidade;
- **HANSOKU-CHUI**: Segunda falta, o adversário receberá WAZARI;
- **HANSOKU**: Terceira falta ou falta mais grave, o adversário receberá IPPON;
- **SHIKKAKU**: Desclassificação por falta gravíssima;
- **JOGAI**: Saída da área de luta;
- **JOGAI HANSOKU**: Após 5 (cinco) saídas do competidor, sem motivo, é considerado falta grave, o que dará vitória ao oponente; e



- **KIKEN:** É uma decisão que se toma quando um competidor está ausente, desiste ou por ordem médica.

ARTIGO 62: ORIENTAÇÕES GERAIS

- A Organização não se responsabiliza por lesões, acidentes ou prejuízos causados aos/pelos participantes ou delegações, antes, durante ou após o torneio, devendo para tanto, ser assinado o **termo de responsabilidade pelo responsável da equipe participante**.
- Os participantes do torneio, orientados por seus representantes, deverão observar as **regras de cortesia**, de respeito aos superiores e de se absterem da violência.

ARTIGO 63: OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- É proibido o uso de **ATADURAS** nas mãos, nas pernas, joelho e antebraço (**somente com autorização Médica**). **Permite-se uso de tornozeleiras**, uma em cada pé e dilatador nasal (devendo ser analisado pela arbitragem).
- É **obrigatório** o uso dos protetores bucal, genital (masculino) e de seios (feminino).
- Nas categorias de **“ADOLESCENTE” E “ADULTO MASCULINO”**, deverão trajar o protetor genital e bucal, de uso pessoal. Aos adolescentes, a Comissão Organizadora oferecerá o capacete e protetor peitoral.
- Nas categorias de **“ADOLESCENTE” E “ADULTO FEMININO”**, deverão trajar o protetor de seio e bucal, de uso pessoal. Aos adolescentes, a Comissão Organizadora oferecerá o capacete e protetor peitoral.
- Os atletas que estiverem em categoria diferente daquela informada na inscrição serão **DESCLASSIFICADOS**. Haverá balança no local do torneio.
- O atleta masculino **NÃO SERÁ PERMITIDO CAMISETA POR BAIXO DO KARATE-GI**.
- Todos os atletas, pessoalmente ou através dos seus treinadores, deverão **portar documento**, (RG ou Certidão de Nascimento) que comprove sua idade.
- **Não será permitido ao atleta questionar quaisquer atitudes**, seja da arbitragem ou Comissão Organizadora, sob pena de ser punido **HANSOKU** ou **SHIKKAKU**.
- **Somente o técnico do atleta poderá fazer qualquer questionamento ou reclamação a arbitragem**, sempre observando o respeito com a organização do evento.
- Qualquer reclamação for por motivo de erro ou negligência do quadro de arbitragem, esta deverá ser feita pelo técnico do atleta junto ao Diretor Técnico durante o combate ou logo após o hantei, de forma que a dúvida seja esclarecida imediatamente.

SOBRE PROTESTO

ARTIGO 64: QUEM PODE PEDIR O PROTESTO

Se um procedimento de Julgamento parecer infringir as regras, o Técnico oficial do Competidor são os únicos autorizados a fazer um protesto.



O protesto terá a forma de um relatório escrito apresentado imediatamente após a luta em que o protesto foi gerado. (A única exceção é quando o protesto diz respeito a um mau funcionamento administrativo. O Chefe de Tatame deve ser notificado imediatamente que o mau funcionamento administrativo for detectado).

Qualquer protesto sobre a aplicação das regras não deve necessariamente impedir a progressão da competição e deve ser anunciado pelo Técnico ou representante imediatamente após o término do combate.

O Representante ou Técnico irá redigir o acontecido e assinar, e entregar ao Presidente da CONF. TFEFMG, com a **TAXA CORRESPONDENTE SEM DEMORA (R\$ 500,00)**, onde o mesmo irá chamar a Comissão de Arbitragem para analisar o Protesto.

Se a Comissão de Arbitragem estiver de acordo com o fato informado, o valor de R\$ 500,00 será devolvido para a Federação que fez o protesto, e será dado todo o processo para revertermos a situação. Caso contrário, se a Comissão de Arbitragem NÃO estiver de acordo com os fatos, o valor de R\$ 500,00 será 50% para a Comissão de Arbitragem e o restante fica com a Conf. TFEFMG..

ARTIGO 65: O QUE SERÁ ACEITO COMO PROVA DOS FATOS

Filmagem ou outros recursos que comprove o acontecido.

Portanto, qualquer filmagem ou outros recursos, **só será averiguado e/ou visto mediante o protesto escrito e assinado junto com o valor R\$ 500,00**, caso contrário a Comissão de Arbitragem não estará autorizada a averiguar e muito menos rever em vídeos o fato acontecido, apenas o técnico da organização responsável pela equipe o atleta individual poderá protestar.

AUTISMO

ARTIGO 66: O QUE É AUTISMO?

O Transtorno do Espectro Autista (TEA), conhecido popularmente como autismo, é uma condição que se caracteriza por dificuldades na comunicação e interação social, além de padrões de comportamento restritivos e repetitivos. Esses sinais geralmente se manifestam na primeira infância e persistem ao longo da adolescência e vida adulta. Com uma prevalência de cerca de 1 a 2% na população mundial, o TEA afeta mais frequentemente o sexo masculino. Suas causas são complexas e envolvem uma combinação de fatores genéticos e ambientais.

Além das características principais do TEA, outras condições podem estar associadas, como o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH), a depressão, a epilepsia e a deficiência intelectual, esta última apresentando uma ampla gama de variações. Essa complexidade multifacetada torna essencial uma abordagem holística e individualizada no diagnóstico e tratamento do TEA e das condições relacionadas..

ARTIGO 67: PROFESSORES COM ALUNOS AUTISTAS



Para aqueles professores que tenham alunos **AUTISTAS**, e queiram colocar e/ou inscrever seus alunos em competições, seja de **kata** ou de **kumite**, sugerimos **COLOCAR O SÍMBOLO DO AUTISMO NA MANGA DO KIMONO (karate-gi)**, conforme foto acima, somente para podermos identificar e agir da forma mais sensível e adequada.

67.1 – SOBRE A PARTICIPAÇÃO DE ALUNOS AUTISTAS

A TFEFVG, pensando, principalmente, na **INCLUSÃO SOCIAL**, autoriza a participação de autistas em suas competições, porém, com algumas restrições. Quais sejam: **TER POR ESCRITO (EM LAUDO MÉDICO) O GRAU DO AUTISMO DO ATLETA**, para podermos direcionar esses atletas para as **CATEGORIAS ADEQUADAS ÀS SUA CARACTERÍSTICAS**.

É DE EXTREMA IMPORTÂNCIA, ANTES DE INSCREVER, COMUNICAR AO ORGANIZADOR DO EVENTO E À DIRETORIA DE EVENTOS DA Conf. TFEFVG, PARA QUE POSSAM SER TOMADAS AS DEVIDAS PROVIDÊNCIAS.

No caso de uma quantidade mínima de competidor nestas categorias poderá ser alterado de acordo com as possibilidades e adequações do evento.

67.2 – O GRAU DO AUTISMO PODERÁ IMPEDIR O ATLETA DE PARTICIPAR?

- **SITUAÇÃO 1:** Dependendo do **grau do autismo**, poderão ser colocados, nas categorias de acordo com sua faixa de graduação e idade tanto em kata quanto em kumite, e sua avaliação será dada de acordo com as avaliações que essa categoria pede nas regras;
- **SITUAÇÃO 2:** Dependendo do grau, poderá ser direcionado somente ao kata, e sua avaliação será dada de acordo com as avaliações que essa categoria pede nas regras; e
- **SITUAÇÃO 3:** Se o grau do autismo for avançado, o atleta poderá apresentar seu kata (sozinho) ou lutar (kumite), porém, a luta será de forma coordenada, onde será escolhido um atleta, de sua mesma ou de outra academia, apenas para lutar de forma tranquila e amistosa, como apresentação, sem contato, para preservar a integridade física do atleta. Logo após, o atleta autista receberá sua medalha de participação.

IMPORTANTE RESSALTAR: É DE EXTREMA IMPORTÂNCIA QUE SEJA COMUNICADO ANTES COM ANTECEDÊNCIA AO ORGANIZADOR DO EVENTO E À DIRETORIA DE EVENTOS DATFEFVG, PARA QUE POSSAM SER TOMADAS AS DEVIDAS PROVIDÊNCIAS, CASO CONTRÁRIO, NÃO SERÁ GARANTIDA A SUA PARTICIPAÇÃO.



TERMINOLOGIA E SÍMBOLOS

ARTIGO 68: TERMINOLOGIA

TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
SHOBU HAJIME (NIHON/SANBON/IP PON)	COMECE A LUTA (TAMBÉM USADO NA PRORROGAÇÃO)	OS ÁRBITROS ESTÃO EM SEU LUGARES
ATO SHIBARAKU	FALTAM 30 SEG.PARA ACABAR	SERÁ DADO UM SINAL SONORO (GONGO/APITO) PELA MESA PARA AVISAR O FINAL DA UTA
YAME	PARA A LUTA	O ÁRBITRO CENTRAL TRÁS O BRAÇO DE CIMA PARA BAIXO, COMO E ESTIVESSE CORTANDO A LUTA
JIKAN	TEMPO	O ÁRBITRO ABRE A MÃO ESQUERDA E COLOCA A PONTA DOS DEDOS DA MÃO DIREITA EMBAIXO DA ESQUERDA SOLICITANDO TEMPO (FORMANDO UM "T")
MOTO NO ICHI	VOLTAR PARA A SUAS POSIÇÕES	O ÁRBITRO PEDE PARA OS COMPETIDORES VOLTAREM PARA AS SUAS POSIÇÕES
TSUZUKETE	PREPARAR PARA RECOMEÇAR	O ÁRBITRO ABRE OS BRAÇOS COM A PALMA DAS MÃOS VIRADAS PARA O PEITO DOS ATLETAS
TSUZUKETE HAJIME	RECOMECEM A LUTA	O ÁRBITRO CENTRAL TRÁS AS MÃOS DO PEITO PARA O CENTRO DO TATAME, VIRANDO A PALMA DA MÃO PARA DENTRO
SHUGO	O ÁRBITRO CENTRAL CHAMA OU ÁRBITROS AUXILIARES	O ÁRBITRO CENTRAL ESTICA O BRAÇO DIREITO PARA FRENTE COM (PALMA DA MÃO VIRADA PARA CIMA) E DOBRA O BRAÇO PARA O ROSTO
HANTEI	DECISÃO DA LUTA	O ÁRBITRO CENTRAL PEDE AOS ÁRBITROS AUXILIARES PARA TOMAREM UMA DECISÃO
HIKIWAKE	EMPATE	O ÁRBITRO CENTRAL CRUZA OS BRAÇOS A FRENTE DO PEITO E DESCRUZA PARA BAIXO (PARALELO AO CORPO), COM A PALMA VIRADA PARA CIMA
TORIMASEN	TÉCNICA SEM VALOR, NÃO FOI NADA	O ÁRBITRO CENTRAL CRUZA OS BRAÇOS A FRENTE DO PEITO E DESCRUZA PARA BAIXO (PARALELO AO CORPO), COM A PALMA VIRADA PARA BAIXO



TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
YOWAI (NÃO É PRECISO FALAR, SÓ O GESTO)	GOLPE NÃO VÁLIDO	O ÁRBITRO MOVIMENTA A MÃO DE CIMA PARA BAIXO COM A PALMA VIRADA PARA BAIXO
ATENAI	FALTA	O ÁRBITRO FECHA A MÃO (LADO DO ATLETA QUE SERÁ PUNIDO) E COM A OUTRA ABERTA ENCOSTA
HANSOKU CHUI OU SÓCHUI	SEGUNDA FALTA (MÉDIA)	O ÁRBITRO FAZ O GESTO DA FALTA E EM SEGUIDA APONTA O DEDO PARA O PEITO DO ATLETA PUNIDO
HANSOKU	TERCEIRA FALTA (GRAVE)	O ÁRBITRO FAZ O GESTO DA FALTA E EM SEGUIDA APONTA O DEDO PARA O ROSTO DO ATLETA PUNIDO E DA VITÓRIA PARA O OUTRO
SHIKKAKU	EXPULSÃO DO EVENTO	O ÁRBITRO APONTA O DEDO INDICADOR PARA O ROSTO DO PUNIDO E EM SEGUIDA APONTA PARA FORA DO GINÁSIO
KIKEN	NÃO COMPARECIMENTO OU DESISTÊNCIA DO ATLETA	O ÁRBITRO APONTA COM O DEDO INDICADOR PARA CIMA COM O COTOVELO DOBRADO E EM SEGUIDA PARA O LADO DO ATLETA AUSENTE
NO KACHI	VITÓRIA DE AKA OU SHIRO	ÁRBITRO TRÁS O BRAÇO DA CINTURA PARA CIMA ESTICANDO O BRAÇO ACIMA DA CABEÇA PARA O LADO VENCEDOR
IPPON	01 PONTO	ÁRBITRO TRÁS O BRAÇO DA CINTURA PARA CIMA DOBRANDO O COTOVELO E A PALMA DA MÃO VIRADA PARA A ORELHA PARA O LADO ATLETA QUE MARCOU
WAZARI	1/2 PONTO	ÁRBITRO TRÁS O BRAÇO DO PEITO PARA BAIXO PARA O LADO ATLETA QUE MARCOU (FAZENDO A ROTAÇÃO DA MÃO)
ENCHOSEN	PRORROGAÇÃO DA LUTA	O ÁRBITRO EM SUA POSIÇÃO INICIAL AVISA QUE HOVE EMPATE
ENCHOSEN SHOBU HAJIME	INÍCIO DA PRORROGAÇÃO DA LUTA	O ÁRBITRO EM SUA POSIÇÃO INICIAL AVISA QUE COMECEM A PRORROGAÇÃO
YAME SOREMADE	PARA A LUTA/ACABOU	O ÁRBITRO CENTRAL TRÁS O BRAÇO DE CIMA PARA BAIXO, COMO E ESTIVESSE CORTANDO A LUTA E APONTA A PALMA PARA FRENTE

**ARTIGO 69: SÍMBOLOS**

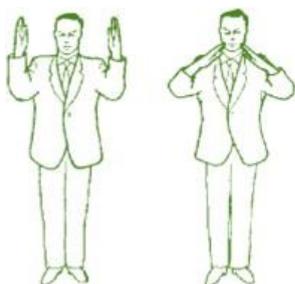
KACHI		VENCEDOR
WAZARI SENSU		MEIO PONTO (COM PRIMEIRO PONTO)
WAZARI SENSU		CANCELAR O SENSU DO WAZARI
IPPON SENSU		PONTO PERFEITO (COM PRIMEIRO PONTO)
IPPON SENSU		CANCELAR O SENSU DO IPPON
WAZARI		MEIO PONTO
IPPON		PONTO PERFEITO
HIKIWAKE		EMPATE
MAKE	X	DERROTA
ATENAI CHUIKOKU	AC	APENAS APONTA O DEDO (DEDO EM PÉ) PARA O ATLETA
ATENAI KEIKOKU	AK	APONTA O DEDO PARA OS PÉS DO ATLETA
ATENAI CHUI	AC	APONTA O DEDO PARA CINTURA DO ATLETA DIZENDO "HANSOKU CHUI"
ATENAI HANSOKU	AH	APONTA O DEDO PARA CABEÇA DO ATLETA DIZENDO "HANSOKU"
HANSOKU CHUI	HC	ADVERTÊNCIA
HANSOKU	H	PENALIDADE
SHIKKAKU	SH	PENALIDADE

GESTICULAÇÕES

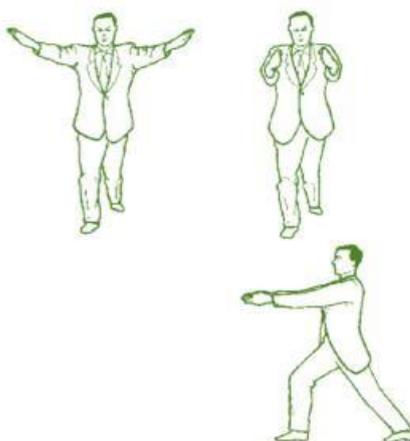
ARTIGO 70: ÁRBITRO CENTRAL

GESTOS DE ÁRBITROS E JUÍZES.**GESTO DOS ÁRBITROS****SHOBU HAJIME**

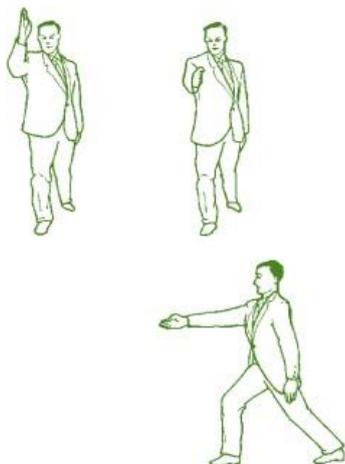
"Iniciar o combate", após o anúncio, o Árbitro dá um passo atrás.

**OTAGAI-NI-REI**

O árbitro determina aos concorrentes que se curvem uns aos outros.

**TSUZUKETE HAJIME**

Continuar a luta por "Tsuzukete" em posição para a frente, o Árbitro estende os braços com as palmas viradas os lutadores. Por "Hajime", ele vira as palmas das mãos e trá-los rapidamente para o outro, dando um passo para trás.



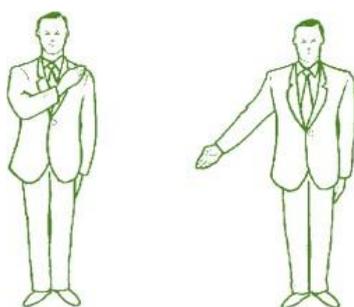
YAME

Interrupção ou final do combate. Ao fazer o anúncio, o Árbitro faz um movimento de corte para baixo com a sua mão.



CONTATO EXCESSIVO

O Árbitro indica aos juízes que houve contato excessivo. (Hatenai Yoni)



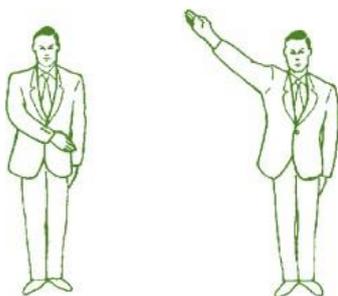
WAZARI (90% Ippon)

O Árbitro estende o braço para baixo a 45 graus no lado do marcador.



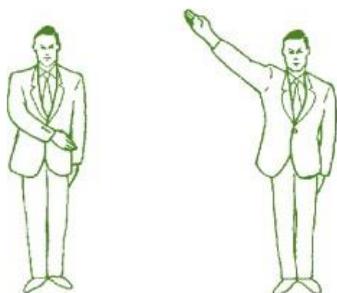
TFEKMG

TRADICIONAL FEDERAÇÃO ESPORTIVA DE KARATE DE MINAS GERAIS



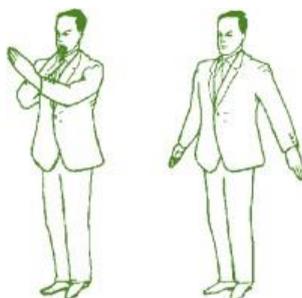
IPPON (um ponto)

O Árbitro estende o braço para cima 45 graus no lado que tem avaliado.



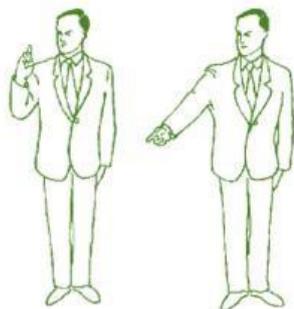
NO KACHI

No final da luta, o árbitro estende o braço de até 45 graus no lado do vencedor.



ANULAR a última decisão

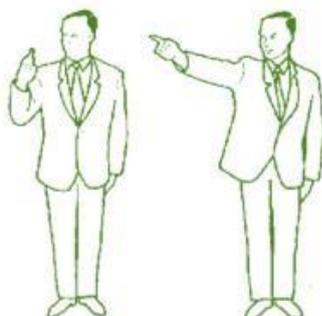
O Árbitro vira-se para o atleta e anuncia "Aka" ou "Shiro", cruza os braços, e faz um corte, as palmas das mãos para baixo, para indicar que a última decisão foi anulada.

**KEIKOKU**

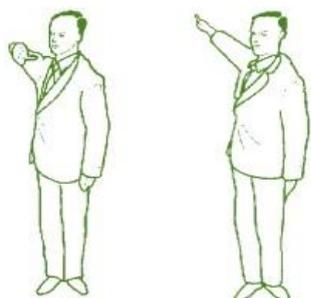
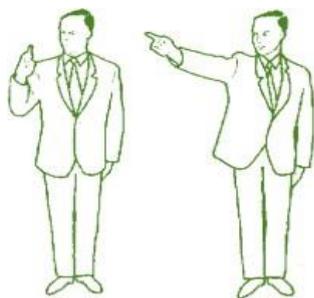
"Aviso / pena" O árbitro indica uma violação, depois aponta com o dedo indicador 45 graus para baixo do infrator.

**HANSOKU CHUI**

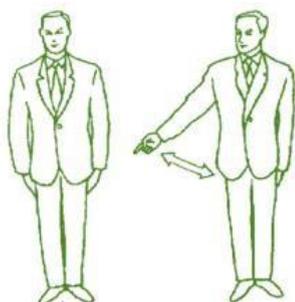
O árbitro indica uma violação, depois aponta com o dedo indicador horizontalmente para o ofensor.

**HANSOKU**

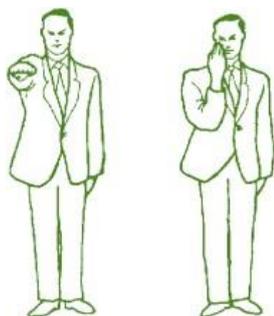
O Árbitro indica uma infração grave, em seguida, aponta com o dedo indicador para cima de 45° para o infrator, anuncia a vitória do adversário.

**SHIKKAKU**

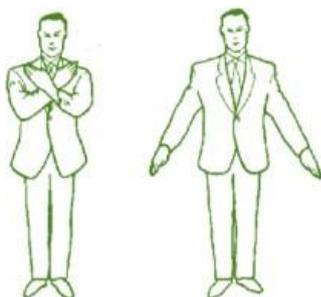
O Árbitro aponta com o dedo indicador 45 graus até o agressor, ele vai para fora e para trás, com o anúncio "Aka (Shiro) Shikkaku! "

**JOGAI**

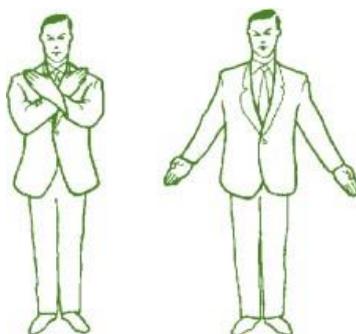
O Árbitro aponta com o dedo indicador para indicar aos juízes que o atleta deixou a área de competição.

**SHUGO**

O Árbitro chama os Juízes para uma reunião (chamada) sobre um ocorrido ou comunicado.

**TORIMASEN**

O Árbitro cruza os braços, então, faz um gesto corte, palmas para baixo.

**HIKIWAKE**

No caso de uma decisão de empate em uma luta, o Árbitro cruza os braços em seguida, estende-os com palmas das mãos voltadas para frente.

**AIUCHI**

Nenhum ponto atribuído a um ou outro lutador. Os punhos placa árbitro contra o



peito. **BLOQUEIO TÉCNICO**

O árbitro coloca uma mão aberta sobre o outro braço para indicar aos juízes que a técnica foi bloqueada ou não chegou a uma área de pontuação.



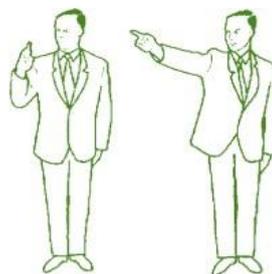
TFEKMG

TRADICIONAL FEDERAÇÃO ESPORTIVA DE KARATE DE MINAS GERAIS



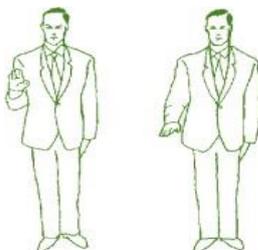
AKA (SHIRO) MARCOU O PRIMEIRO

O Árbitro indica aos juízes que Aka pontuou primeiro trazendo a mão direita aberta com palma da mão esquerda. Se no caso de Shiro primeiro, vai levar a mão esquerda para a palma da outra mão.



MUBOBI (se colocando em perigo)

Árbitro flexiona o braço apontando e avançando para o rosto em direção ao atleta penalizando-o, para indicar aos Juízes que o competidor está se colocando em perigo.

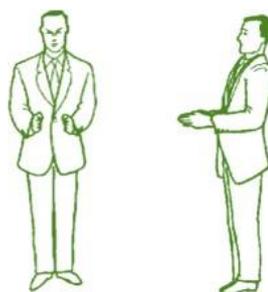


A mão aberta do Árbitro se move para cima e para baixo abaixo para indicar aos juízes que a técnica não tem energia suficiente.



TÉCNICO FALHOU passou

O Árbitro move o punho fechado através do corpo para indicar aos juízes que a técnica foi perdida ou resvalou na área de pontuação.



DISTÂNCIA INCORRETA (Muito longe)

O Árbitro tem as duas mãos, palmas das mãos voltadas a uma distância de 30 cm, para indicar aos juízes que a distância da técnica foi incorreta.



DISTÂNCIA INCORRETO (Too Close)

O Árbitro cruza os braços com as costas para a frente e transmitir a frente para os dedos, para indicar que a distância da técnica tem sido incorreta.



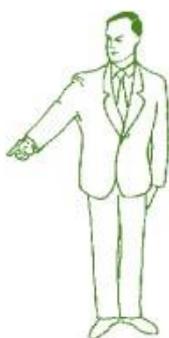
TFEKMG

TRADICIONAL FEDERAÇÃO ESPORTIVA DE KARATE DE MINAS GERAIS



RECONSIDERAÇÃO

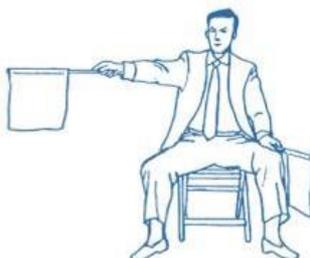
Depois de recordar as razões, o árbitro pede aos Juízes para reconsiderar seus pontos de vista.



KIKEN

O Árbitro aponta com o dedo indicador para a posição inicial renunciando a linha do competidor então anuncia uma vitória contrário.

OS GESTOS E SINAIS DO BANDEIRA DO JUIZ



WAZARI (90% IPPON)

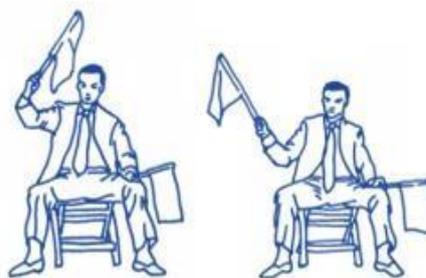


IPPON (UM PONTO)



FALTA

Aviso de uma falta, círculo sinalizador correspondente, e, em seguida, o sinal é



falta. **FALTA GRAVE VIOLAÇÃO**

Juiz aponta a bandeira com o braço dobrado, e mexe com a bandeira em círculo, e então o sinal da falta grave é feito.



JOGAI

Juiz atinge o chão com a bandeira correspondente.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



TORIMASEN



AIUCHI

As bandeiras são movidas uma para a outra, frente do peito.



MIENAI

As bandeiras são colocadas em frente da face.



TFEKMG

TRADICIONAL FEDERAÇÃO ESPORTIVA DE KARATE DE MINAS GERAIS

VESTIMENTA E ACESSÓRIOS DOS ÁRBITROS

ARTIGO 71: VESTIMENTA DOS ÁRBITROS CONF. TFEFMG



TERNO PRETO



CALSA PRETA SEM LISTAS.



**CAMISA BRANCA
COM BOLSO.**



MAIAS DE COR PRETA.



SAPATOS DE COR PRETO.



**CINTO PRETO COM
FIVELA PRETO.**



CANETA AZUL.



**Gravata Personalizada
TFEFMG**

Será apresentada pela TFEFMG
nas redes sociais e site oficial
TFEFMG.



**APITO DO ARBITRO,
AUXILIAR E MESARIO.**



**Cartão do arbitro
Central.
Nas cores
Amarelo e
Vermelho**



TFEKMGS

TRADICIONAL FEDERAÇÃO ESPORTIVA DE KARATE DE MINAS GERAIS

COMPETIDOR, MATERIAL OBRIGATÓRIO DO COMPETIDOR
ARTIGO 72: ACESSÓRIO OBRIGATORIO DO COMPETIDOR CONF.

Material de competencia e responsabilidade do competidor.



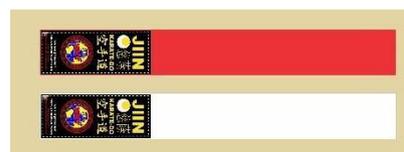
PROTETOR DE TORAX FEMININO



PROTETOR BUNCAL TRASPARENTE



**LUVAS NAS CORES VERMELHA E
LUVAS DE COR BRANCA**



FAIXA FITA COMPETIDOR

COMPETIDOR, MATERIAL OPCIONAL DO COMPETIDOR**ARTIGO 73: ACESSORIO OBRIGATORIO DO COMPETIDOR CONF. TFEFMG**

Material de competencia do atleta (de responsabilidade do competidor).



PROTECTOR DE TÓRAX MASCULINO.

Uso interno do Kimono (por dentro do Kimono).



CANEILEIRA DE COR VERMELHA E DE COM BRANCA, COM OU SEM A BOTINHA.



Proteção Genital Masculino



Proteção Genital Feminino.

CAPACETE BRANCO E VERMELHO, proteção opcional para menores de 18 anos.
Material de responsabilidade do atleta (de responsabilidade do competidor).





TFEKMKG

TRADICIONAL FEDERAÇÃO ESPORTIVA DE KARATE DE MINAS GERAIS



ESPAÇO DO
PATROCINADOR



A SUA MARCA
Faixas e Karate-Gi

JIIN

NOVO FORMATO CBKTE

WWW.CONF-CBKTE.ORG

KIMONO / KARATE-GI

PUBLICIDADE NO KIMONO (KARATE-GE). PARTE INFERIOR DA FRENTE.

Padrão, agora permitimos as publicidades de **PATROCINADOR** como no modelo da imagem nesta página, parte inferior do Kimono (Karate-Gi). O local da publicidade deve ter um tamanho máximo de 30 cm de comprimento por 15 cm de altura. Apenas como INFORMADO é permitido, fora deste padrão o atleta será desclassificado, assim ao participar estará ciente.

Para os Kimonos que contem etiquetas da própria marca do Kimono (Karate-Gi) não precisará retirar.

OBSERVAÇÃO: Neste caso só se pode usar publicidade apenas como determina a TFEFMG / WKT. Qualquer tipo de publicidade fora do padrão TFEFMG / WKT o competidor será desclassificado, assim participando estará ciente do mesmo.



TFEFGMG

TRADICIONAL FEDERAÇÃO ESPORTIVA DE KARATE DE MINAS GERAIS



ESPAÇO DO
BOLSISTA



A SUA MARCA
Faixas e Karate-Gi
JIIN

NOVO FORMATO **CBKTE**

WWW.CONF-CBKTE.ORG

KIMONO / KARATE-GI

PUBLICIDADE NO KIMONO (KARATE-GE). PARTE INFERIOR DAS COSTAS.

Padrão, agora permitimos as publicidades de **BOLSISTA** como no modelo da imagem nesta página, parte inferior do Kimono (Karate-Gi). O local da publicidade deve ter um tamanho máximo de 30 cm de comprimento por 15 cm de altura. Apenas como INFORMADO é permitido.

Nesta parte do Kimono (Karate-Gi) é permitido apenas para atletas BOLSISTAS e a publicidade deve ser apenas com relação ao bolsa atleta, fora deste padrão o atleta será desclassificado, assim ao participar estará ciente.

Para os Kimonos que contem etiquetas da propria marca do Kimono (Karate-Gi) não precisará retirar.

OBSERVAÇÃO: Neste caso só se pode usar publicidade apenas de bolsa atletas ou como determinar a TFEFGMG / WKT. Qualquer tipo de publicidade fora do padrão TFEFGMG / WKT o competidor será desclassificado, assim participando estará ciente do mesmo.