



REGRAS DE COMPETIÇÃO OFICIAL DE KARATÊ

CBKD / WFK

WORLD FEDERATION OF KARATÊ-DÔ

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATÊ-DÔ



VALIDADE 2025-2026

COMISSÃO NACIONAL E INTERNACIONAL DE ARBITRAGEM



CONTEÚDO

Art.01	UNIFORME OFICIAL - KUMITÊ
Art.02	COMISSÃO DE ARBITRAGEM - KUMITÊ
Art.03	ANDAMENTO DOS COMBATES E ÁREA DE COMPETIÇÃO
Art.04	DURAÇÃO DOS COMBATES
Art.05	PONTUAÇÕES
Art.06	CRITÉRIOS DE DECISÃO - KUMITÊ
Art.07	COMPORTAMENTOS INAPROPRIADOS/PENALIDADES
Art.08	UNIFORME OFICIAL - KATA
Art.09	LISTA OFICIAL KATAS
Art.10	SISTEMA DE RODADAS
Art.11	AREA DE COMPETIÇÃO
Art.12	CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PENALIDADES

#ACONFEDERAÇÃODETODOS
“VERÁS QUE UM FILHO TEU NÃO FOGE À LUTA”



KUMITÊ

Art. 01 – Uniforme Oficial

§1 – . Árbitros e juízes devem vestir o uniforme oficial designado pela Comissão de Arbitragem. O uniforme deve ser usado em todas as competições e cursos.

§2 – O uniforme oficial é composto das seguintes peças:

- a) Blazer azul-marinho, não cruzado;
- b) Uma camisa branca de manga longa ou curta;
- c) Gravata Vermelha, azul ou aprovada pela comissão do evento;
- d) Um apito preto;
- e) Calça comprida, cinza clara, sem dobras;
- f) Vestimenta religiosa para a cabeça;
- g) Árbitros e juízes de ambos os sexos podem usar aliança discreta de casamento;
- h) Árbitras e Juízas podem usar um prendedor de cabelo e brincos discretos;
- i) Meias azul-escuras ou pretas e sapatilhas pretas para uso na área de combate;
- j) Um cordão **azul escuro OU branco**, discreto para o apito.

§3 – Competidores

- a) Karate-Gi Branco, sem listras e sem logos da Marca do Kimono em suas ombreiras;
- b) Emblemas do Dojo para Competições Nacionais, da CBKD para Competições Internacionais/Nacionais sendo da Seleção Brasileira, no Lado Esquerdo da Jaqueta nao ultrapassando o tamanho Padrão de 12 cm por 8 cm;
- c) Poderá ser adicionado na faixa identificação numérica para cada Atleta;
- d) Faixas na cor Vermelha e Azul e somente com etiquetas do Fabricante;
- e) Somente as etiquetas no Karate-Gi e nas Faixas do Fabricante e/ou Homologadas pela WFK/CBKD;
- f) Proibidos: Óculos e objetos metalicos, lentes de contato por conta e risco do Atleta.
- g) Quando o competidor já estiver com a faixa amarrada na cintura, a jaqueta deve ter comprimento mínimo que cubra o quadril, porém, não mais que três quartos da coxa;
- h)As competidoras podem usar uma camiseta branca **(lisa)** debaixo da jaqueta do karate-gi;



i) Os laços de jaqueta devem estar amarrados. Jaquetas sem os laços não podem ser usadas;

j) O comprimento máximo das mangas da jaqueta não deve ultrapassar a dobra do punho, nem ser mais curta do que a metade do antebraço;

k) As mangas da jaqueta não devem ser dobradas;

l) Os laços da jaqueta, segurando-a no lugar, devem estar amarrados no início do combate. Se elas se rompem durante o combate, o competidor não será solicitado a trocar a jaqueta, no **mesmo combate, porém deverá providenciar novas amarras no kimono;**

m) Os competidores devem estar com as unhas curtas e não podem usar objetos metálicos ou outros objetos capazes de lesionar o oponente;

n) O uso de aparelhos ortodônticos metálicos deve ser aprovado pelo árbitro e o médico do torneio;

o) O competidor será totalmente responsável por qualquer lesão;

A calça deve ser longa o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela (ou tíbia) e não deve ultrapassar o osso do tornozelo;

p) A calça não pode ser dobrada;

q) Os competidores têm que estar com os cabelos limpos e cortados de forma que seu comprimento não obstrua a condução do combate;

Se o árbitro considerar que um competidor tem o cabelo muito longo ou sujo, ele/ela pode desclassificar esse competidor;

São proibidos prendedores de cabelos, bem como quaisquer peças de metal para essa finalidade;

São proibidas tiras, faixas e outras decorações;

São permitidos um ou dois prendedores elásticos discretos para prender o cabelo em um único 'rabo de cavalo';

São obrigatórios os seguintes equipamentos de proteção:

a) Luvas aprovadas pela CBKD/WFK (um competidor usando vermelho e o outro usando azul);

b) Protetor bucal (duplo em caso de aparelho ortodôntico);

c) Protetor corporal aprovado pela CBKD/WFK (para todos os atletas), somado ao protetor de seios para atletas do sexo feminino;

d) Protetor de canela aprovado pela CBKD/WFK (um competidor usando vermelho e o outro usando azul);

e) As competidoras podem usar a vestimenta de cabeça religiosa na cor preta, uma vestimenta negra, lisa, que cubra o cabelo, mas não a área da garganta;

f) Protetor de pé aprovado pela CBKD/WFK (um competidor usando vermelho e o outro usando azul);



Art. 02 – Comissão de Arbitragem – “KUMITÊ”

Da Comissão de Arbitragem:

- §1 – Organizar, Coordenar, e Assegurar o andamento do Torneio;
- §2 – Nomear e distribuir os Árbitros e Juízes (Central e Laterais) de cada área;
- §3 – Supervisionar e Coordenar o desempenho geral dos Árbitros e Juízes e intervir quando necessário;
- §4 – Substituir Juízes caso julgue necessário.

Árbitros (SHUSHIN):

- §1 – Anunciar o começo, a interrupção e finalização dos Combates;
- §2 – Sinalizar ponto, ainda que os 2 Juízes não tenha marcado caso julgue necessário;
- §3 – Parar o Combate quando: **2** ou mais Juízes marcar ponto ou qualquer sinalização de penalidade, ver uma lesão, ferimento ou impedimento de continuação;
- §4 – Impor penalidades, advertências;
- §5 – Penalizar e controlar os treinadores, competidores ou qualquer outro no entorno do competidor na área do Combate.

JUÍSES (FUKUSHIN):

- §1 – Sinalizar pontos e penalidades;
- §2 - Sinalizar sua decisão indicada pelo Árbitro;
- §3 – Exercer o direito de voto em qualquer decisão tomada;

Art. 03 – Andamento dos Combates E ÁREA DE COMPETIÇÃO – “KUMITE”

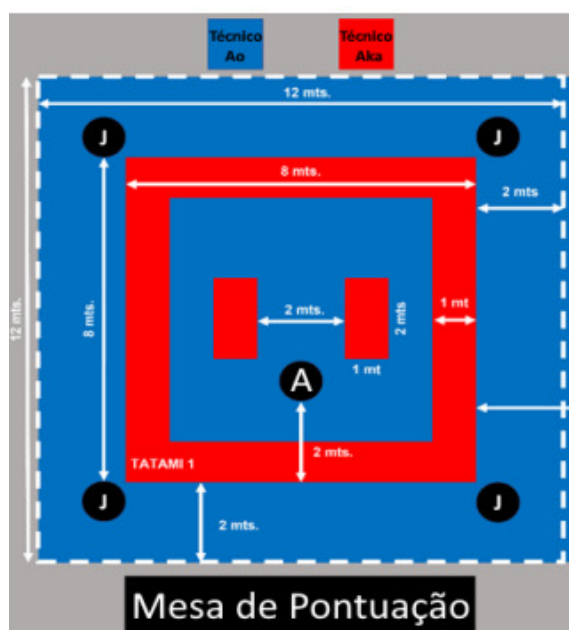
- §1 – Árbitros e 04 (**QUATRO**) Juízes devidamente posicionados em seus lugares, competidores fora da demarcação do Tatame, o Árbitro anunciara Nakae, e após a saudação dos Competidores anunciará “SHOBU HAJIME” dando início ao combate.
- §2 – Parada de combate anunciando YAME;
- §3 – Quando pontuado, o Arbitro indicará para AKA ou AO sua pontuação, continuando o combate após dizer “TSUZUKETE HAJIME”;
- §4 – Vencerá o Combate o competidor que fizer a diferença de 9 pontos antes de finalizar o cronometro;
- §5 – Finalizando o Cronometro, vencerá o Combate o competidor que obtiver o maior número de pontos, o Árbitro declarará o vencedor AKA/AO NO KACHI;
- §6 – Em caso de Empate, o Árbitro declara HIKIWAKE, o combate permanece na prorrogação por mais 1 minuto, vencendo o que fizer o primeiro ponto, se

ainda permanecer empatado, vai para o sistema de banderada (HANTEI), vencendo o que mais se mostrou disposto a buscar a vitória;

AREA DE COMPETIÇÃO KUMITÊ

1. A AREA DE COMPETIÇÃO SERÁ UM QUADRADO DE 8M X 8M COM TATAME APROVADO PELA CBKD, MAIS 1M ADICIONAL PARA ÁREA DE SEGURANÇA.

2. TODA ÁREA AO ENTORNO DO KOTO DEVERÁ SER LIVRE DE OBSTÁCULOS, MONITORES DE CONTROLE DEVERÃO ESTAR A PELO MENOS 1,5M DA AREA DE SEGURANÇA.



Art. 04 – Duração dos Combates – “KUMITE”

§1 – A duração de um combate é de 3 (três) minutos para Sênior Masculino/Feminino, tanto individual quanto equipe, o mesmo equivale para a categoria Sub-21. Para as categorias Junior e Cadete os Combates serão de 2 (dois) minutos, tanto Masculino/Feminino;

§2 – O Tempo do Combate da início quando o Arbitro Central sinaliza o combate;

§3 – O Cronometrista deve dar sinal Sonoro audível no 01 (primeiro) toque no ATO SHIBARAKU-15 segundos finais para cada Combate e o outro sinal Sonoro ao final do tempo ao zerar o cronometro.

§4 – Haverá uma tolerância de descanso de um Combate para o outro, este descanso é equivalente ao tempo de luta e no caso de troca de cor do material o tempo será de 5 minutos;

Art. 05 – Pontuações – “KUMITÊ”



§1 – IPPON – 3 (Três) pontos;

§2 – WAZA-ARI – 2 (Dois) pontos;

§3 – YUKO – 1 (Um) ponto;

IPPON – Atribuído quando:

- a) Chutes Jodan - b) Projeção/oponente ao solo

WAZARI – Atribuído quando:

- a) Chutes Chudan;

YUKO – Atribuído quando:

- a) Tsuki Jodan - b) Tsuki Chudan - c) Uraken Uchi Jodan

Os ataques são limitados as seguintes áreas:

- Cabeça, Face, Pescoço, Abdomem, Peito, Costas e Lateral;

CRITÉRIOS PARA PONTUAÇÃO

**BOA FORMA / ATITUDE DESPORTIVA / APLICAÇÃO VIGOROSA / ATENÇÃO
TEMPO APROPRIADO / DISTÂNCIA CORRETA.**

- a) Considera-se válida uma técnica eficaz realizada **ANTES** que se assinale **A PARADA** do Combate (YAME). Uma técnica, ainda que eficaz realizada depois de uma ordem de suspender ou parar o combate, não será pontuada e poderá resultar em penalidade para o infrator;
- b) Não se pontuará nenhuma técnica, ainda que correta, se realizada quando os dois competidores estiverem fora da área de competição. No entanto, se um dos competidores realiza uma técnica eficaz enquanto ainda está dentro da área de competição e antes de o árbitro falar 'yame', essa técnica será pontuada;
- c) Por razões de segurança, estão proibidas e receberão advertência ou penalização, as projeções em que o oponente é agarrado abaixo da cintura, derrubado sem ser segurado ou derrubado de forma perigosa, ou quando o ponto de pivô é localizado acima do nível do quadril. As exceções a isso são varreduras convencionais, que não exigem que o oponente seja segurado enquanto se executa a varredura, tais como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza, etc.
- d) Após a projeção ter sido executada, o competidor precisa tentar imediatamente uma técnica pontuável para um ponto ser válido;



- e) Quando um competidor é projetado de acordo com as regras, desliza, cai, ou por outra razão tem o torso tocando o chão durante a execução da técnica, e então o oponente pontua, a pontuação será IPPON;
- f) Uma técnica com 'boa forma' deve ter características que lhe confirmem eficácia provável dentro da estrutura dos conceitos do Karate tradicional;
- g) Atitude desportiva' é um componente da boa forma e se refere a uma clara atitude não mal intencionada, de grande concentração durante a realização de uma técnica pontuável;
- h) Aplicação vigorosa' define a potência e a velocidade da técnica e o desejo palpável de que esta obtenha êxito;
- i) Atenção é um critério que se esquece, às vezes, ao avaliar um ponto. É o estado de compromisso continuado no qual o competidor mantém total concentração e consciência da potencialidade do oponente para contra-atacar. Por exemplo: o competidor não vira seu rosto durante a realização de uma técnica, e continua encarando o oponente depois da execução;
- j) 'Tempo apropriado' significa realizar a técnica quando esta tem maior efeito potencial;
- k) Distância correta' significa igualmente aplicar uma técnica na distância precisa onde ela terá seu maior efeito potencial. Portanto, se a técnica é aplicada em um oponente que se movimenta rapidamente, reduz-se o efeito potencial do golpe;
- l) 'Distanciamento' também está relacionado ao ponto no qual a técnica é completada no alvo ou próximo dele.
- m) A distância correta um soco ou chute que é finalizado em qualquer ponto entre um toque superficial e 5 cm do rosto, cabeça ou pescoço.
- n) Sendo assim, técnicas Jodan que chegam pelo menos a uma distância de 5 cm do objetivo nos quais o oponente não faz menção nenhuma de tentar esquivar ou bloquear, devem ser pontuadas, sempre que a técnica cumprir os outros critérios. Na competição de Cadete e Junior não se permite nenhum contato no rosto, cabeça e pescoço, exceto um toque muito leve (skin touch) para os chutes Jodan, e a distância para pontuar é aumentada para 10 centímetros.

Art. 06 – Critérios de Decisão

§1 – O resultado de um Combate é definido quando um competidor obtém vantagem de 9 (nove) pontos, ou quem tiver maior número de pontos quando do encerramento do combate; por decisão (HANTEI); ou quando o oponente recebe HANSOKU, SHIKKAKU ou KIKEN;

§2 – Em casos de Empate após 1 minuto da prorrogação o critério a ser usado;



- a) A atitude, o espírito de combate e a força demonstrada pelos competidores;
- b) A superioridade das táticas e técnicas demonstradas;
- c) A iniciativa dos competidores na maioria das ações.

Art. 07 – Comportamentos Inapropriados / Penalidades

Penalidades: (categoria 1 e 2)

§1 Todos os critérios de Comportamento Inapropriado são considerados Penalidades, **QUE DEVEM SEGUIR A SEQUÊNCIA: CHUKOKU, KEIKOKU, HANSOKUCHUI, HANSOKU E SHIKKAKU E NÃO PODEM SER SOMADAS ENTRE CAT.1 E CAT.2,** conforme descrito abaixo:

Categoria 1

- a) Técnicas que façam contato excessivo, tendo em vista a área pontuável atacada, e técnicas que façam contato com a garganta;
- b) Ataques aos braços ou pernas, virilhas, articulações ou peito do pé;
- c) Ataques à face com técnicas de mão aberta;
- d) Técnicas de projeção perigosas ou proibidas;

Categoria 2

- e) Simular ou exagerar lesão; **EM CASOS DE SIMULAÇÃO, DEVERÁ SER APLICADO HANSOKU DIRETAMENTE.**
- f) Sair da área de competição (JOGAI) quando a saída não for causada pelo oponente; **APLICAR HANSOKU CHUI DIRETAMENTE DENTRO DO ATOSHIBARAKU**
- g) Colocar-se em perigo por comportamento inadequado, no qual se expõe a ser lesionado pelo oponente, ou falha nas medidas adequadas para auto-proteção (MUBOBI);
- h) Evitar o combate, como forma de impedir que o oponente tenha a oportunidade de pontuar; **DENTRO DO ATOSHIBARAKU, APLICAR HANSOKU CHUI DIRETAMENTE**
- i) Não tentar entrar em combate – passividade; **NÃO SERÁ APLICADO PASSIVIDADE DENTRO DO ATOSHIBARAKU.**
- j) Clinchar, agarrar, empurrar ou ficar peito a peito sem tentar uma técnica válida ou queda; **DENTRO DO ATOSHIBARAKU, APLICAR HANSOKU CHUI DIRETAMENTE**



- k) Agarrar o oponente com ambas as mãos por qualquer razão que não seja uma queda, agarrando a perna do oponente durante um chute sem finalização;
- l) Executar técnicas, que, por sua natureza, não possam ser controladas quanto à segurança do oponente; bem como realizar ataques perigosos e descontrolados;
- m) Simular ataques com a cabeça, joelhos ou cotovelos;
- o) Falar ou provocar o oponente, não obedecer às ordens do árbitro, e ainda usar de comportamento descortês com os oficiais ou incorrer em outras faltas de etiqueta.

KUMITE EQUIPE

Art. 08 – FORMATO E DEFINIÇÕES

- §1 – As equipes serão masculinas, femininas e mistas;
 - a) Masculina composta por sete atletas, cinco titulares e dois reservas;
 - b) Feminina composta por cinco atletas, três titulares e duas reservas;
 - c) Equipe mista 15 à 17 anos cinco atletas, três titulares e dois reservas;
 - c.1) Os atletas ímpares serão do sexo masculino e a ordem das lutas não poderá ser modificada.
 - d) Equipe mista 18 anos e acima, sete atletas, cinco titulares e dois reservas;
 - d.1) Os atletas ímpares serão do sexo masculino e a ordem das lutas não poderá ser modificada
- §2 – Vestimenta conforma as categorias individuais;

Art. 09 – VESTIMENTA OFICIAL - KATA

- §1 – Vestimenta Oficial Juizes, seguir o Art.01;
- §2 – Vestimenta Técnicos: Calças do tipo Tactel e Camisetas do Clube nas Seletivas, para as Finais Terno Social Preto, Camisa Branca com gravata na cor Vermelha para o Sexo Masc, Saia Preta e/ou Calça com Braser Preto e Camisa Branca para o Sexo Feminino;
- §3 – Competidores:
 - a) Karate-Gi Branco, sem listras e sem logos da Marca do Kimono em suas ombreiras;
 - b) Emblemas do Dojo para Competições Nacionais, da CBKD para Competições Internacionais/Nacionais sendo da Seleção Brasileira, no Lado Esquerdo da Jaqueta nao ultrapassando o tamanho Padrão de 12 cm por 8 cm;



- c) Poderá ser adicionado na faixa identificação numérica para cada Atleta;
- d) Faixas na cor Vermelha e Azul e somente com etiquetas do Fabricante;
- e) Somente as etiquetas no Karate-Gi e nas Faixas do Fabricante e/ou Homologadas pela WFK/CBKD;
- f) Proibidos: Óculos e objetos metálicos, lentes de contato por conta e risco do Atleta.

Art. 10 – LISTA OFICIAL DOS KATAS

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



Nota: Em algumas vezes, um Kata pode ser conhecido por diferentes nomes, a depender do Estilo - e em situações excepcionais, um nome idêntico pode referir-se de fato há um Kata diferente dentre os Estilos.

NESSES CASOS, RECOMENDA-SE O USO DO NUMERO DO KATA CONTIDO NA LISTA

Art. 11 – SISTEMA DE RODADA - KATA

§1 – O Sistema da escolha do Kata será de Livre escolha do Competidor seguindo a tabela dos Katas OFICIAIS:

§2 – Sistema de Bandeirada, Arbitro Central mais **4 JUIZES, PODENDO SER UTILIZADO APENAS 2 JUIZES, CASO SE FAÇA NECESSÁRIO**;

a.1) Individual Sorteio de 2 em 2 randomicamente até a Semifinal, sendo AKA e AO simultaneamente; Juízes levantam suas Bandeiras após apito do Arbitro Central indicando o vencedor quem tiver mais bandeiras a seu favor;

a.2) Na Semifinal, sorteio randomicamente dos 4 ultimos colocados: sorteando quem será os 2 AKAS e os 2 AOS, realizando o KATA individualmente, após AO finalizar, Arbitro Central apita para a Bandeirada, indo para a final quem mais tiver bandeiras ao seu favor, o 3º Lugar fica para quem for o Campeão da Chave e o 4º Lugar quem ficar em 2º Lugar da Chave do sorteio;

b) Em Equipes será composta por 3 Atletas, sendo obrigatória a execução do Bunkai dentro do tempo limite de 6 minutos na Final, AKA e depois AO, seguindo ate a Semifinal, na Semifinal segue o critério de Chave conforme no Individual e na Final a execução do Bunkai.

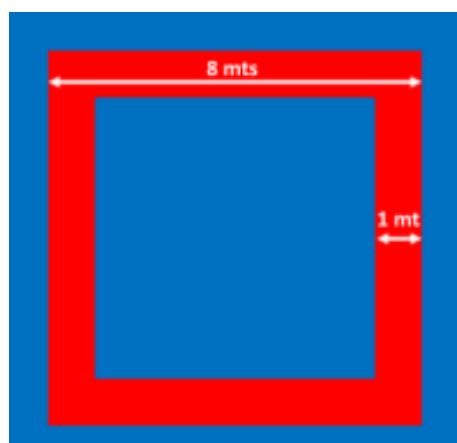
Adendo: As categorias de Novos, poderá executar o Mesmo Kata até a Final, ficando a critério quando em Equipe executar outros Katas conforme passando para próxima fase.

Art. 12 ÁREA DE COMPETIÇÃO – KATA

§1 – O Tamanho Oficial da Área de Competição será de 09 metros, sendo 8 metros a contar de fora, mais 1 metro de área de Segurança de lado a lado dos 8 metros. Podendo haver mais 2 metros de área de zona de segurança totalizando 11 metros;

§2 – A cor do 8x8 deve ser uniforme, e as áreas de segurança de outra cor;

§3 – Os tatames dever ser antiderrapantes e os Juízes devem se certificar de que os mesmos não irão se soltar na hora da competição.



Art. 13 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PENALIDADES – KATA

§1 – O Critério de Avaliação está baseada na Performance Técnica e Atlética, tanto no Individual, Equipe **E NA APRESENTAÇÃO DO BUNKAI.**

Performance Técnica:
a) Postura b) Técnica c) Movimentos de Transição d) Tempo correto e) Respiração f) kime
Performance Atlética:
a) Força b) Velocidade c) Equilibrio.

.A PERFORMANCE DO ATLETA SERÁ AVALIADA DESDE O CUMPRIMENTO INICIAL ATÉ O CUMPRIMENTO FINAL, PEQUENAS VARIAÇÕES NO KATA CONFORME ENSINADAS PELO ESTILO DE KARATE (RYU-HA) SERÃO PERMITIDAS.

.SERÁ DECLARADO VENCEDOR AQUELE QUE OBTIVER O MAIOR NUMERO DE BANDEIRAS.

.EM CASO DE KIKEN, (QUANDO NÃO HOUVER A PRESENÇA DO ADVERSÁRIO), O KATA ESCOLHIDO PARA AQUELA RODADA PODERÁ SER EXECUTADO NA PROXIMA.

FALTAS:

AS SEGUINTES FALTAS, SE APARENTES, DEVEM SER CONSIDERADAS:

1. ANUNCIAR O KATA ANTES DO CUMPRIMENTO

#ACONFEDERAÇÃODETODOS



2. LEVE PERDA DE EQUILIBRIO
3. EXECUÇÃO DE MOVIMENTO DE FORMA INCORRETA OU INCOMPLETA, COMO FALHAR AO EXECUTAR UM BLOQUEIO OU UM SOCO FORA DO ALVO
4. USO DE SINAIS SONOROS (BATER O PÉ, NO PEITO, RESPIRAÇÃO FORÇADA OU IRREGULAR; DO PRÓPRIO OU QUALQUER MEMBRO DA EQUIPE)
5. SOLTAR A FAIXA A PONTO DE SAIR DO QUADRIL (NÃO CAIR)
6. PERDA DE TEMPO NA EXECUÇÃO DOS MOVIMENTOS
7. CAUSAR LESÃO POR FALTA DE TÉCNICA DURANTE O BUNKAI

DESCCLASSIFICAÇÃO:

UM ATLETA OU A EQUIPE PODE SER DESCCLASSIFICADA POR QUALQUER UM DOS ITENS DESCRITOS ABAIXO:

1. NÃO ANUNCIAR OU EXECUTAR UM KATA DIFERENTE DO ANUNCIADO
2. NÃO CUMPRIMENTAR NO INÍCIO E NO FINAL DA EXECUÇÃO
3. CAUSAR PAUSA DISTINTA OU INTERROMPER O KATA
4. EXECUTAR ERROS NO KATA (INSERIR OU SUPRIMIR UM MOVIMENTO, POR EXEMPLO)
5. DEIXAR A FAIXA CAIR DURANTE A EXECUÇÃO
6. EXCEDER O TEMPO DE 6MIN. PARA KATA E BUNKAI
7. EXECUTAR TÉCNICA DE "TESOURA" DURANTE O BUNKAI
8. INTERFERIR NO POSICIONAMENTO DO ARBITRO CENTRAL OU JUÍZES
9. NÃO SEGUIR INSTRUÇÕES DO JUÍZ CHEFE OU OUTRA CONDUTA IMPROPRIA

O presente **REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO** foi reformulado pelo Departamento Nacional de Arbitragem, sendo autorizado a reformulação pela Presidência Nacional e pela Secretária Nacional da **CBKD – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATÊ-DÔ**, em 22/09/2025, e entra em vigor a partir desta data.

São Paulo – Brasil, 22 de Setembro de 2025.

Prof. Nicola Pezzonia Jr.
Secretário Nacional
Seleção Brasileira de Karate

Prof. Sanderson Ribeiro
Presidente Nacional CBKD
World President WKF

Departamento Nacional de Arbitragem

TERMOLOGIAS PARA INSTRUÇÃO DE ARBITRAGEM CBKD - WFK

ARBITRO CENTRAL - GESTICULAÇÕES DO COMBATE

 SHOMEN-NI-REI O árbitro estende os braços com as palmas das mãos para frente.	OTAGAI-NI-REI O árbitro orienta os competidores para se saudarem um ao outro. SHOBU HAJIME "Começar a luta" Após o anúncio, o árbitro dá um passo para trás.	 YAME "Parar" Interrupção ou final de um combate ou encontro. Ao anunciar, o árbitro faz um movimento de corte para baixo com a mão.
--	---	---

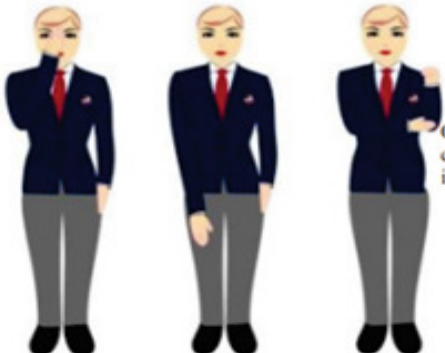
TSUZUKETE HAJIME "Retomar a luta - começar" Quando diz 'Tsuzukete', o árbitro posiciona-se para frente e estende os braços abertos com as palmas das mãos para os competidores. Quando diz 'Hajime', gira as palmas trazendo-as rapidamente uma para a outra, ao mesmo tempo que dá um passo para trás. TSUZUKETE Quando detectado uma passividade.	 WAKARETE O Árbitro gesticula para os competidores desfazerem de um clinche ou quando eles estão peito a peito. O gesto é o mesmo que é usado para fazer os competidores retornarem ao ponto de início no tatame. 
--	---

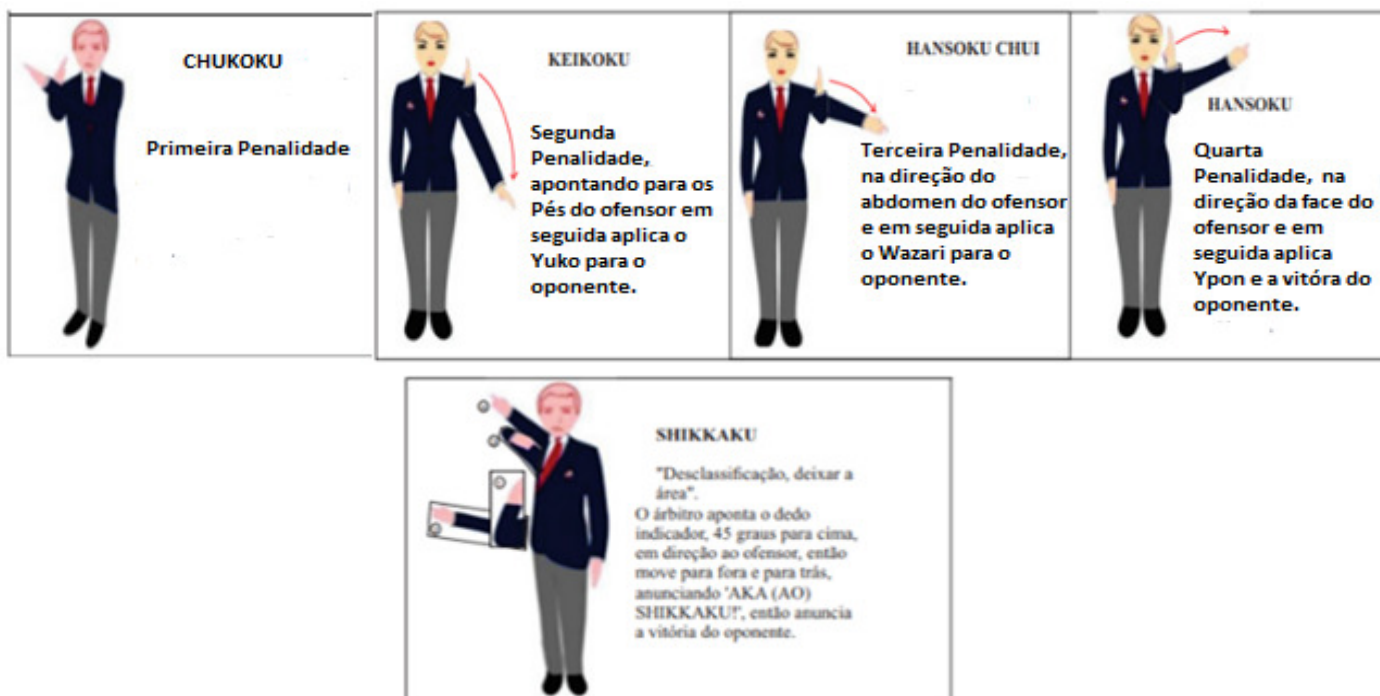
 YUKO (um ponto) O árbitro estende seu braço para baixo a 45 graus para o lado do competidor que marcou o ponto.	 WAZA-ARI (dois pontos) O árbitro estende o braço no nível do ombro para o lado do competidor que marcou o ponto.	 IPPON (três pontos) O árbitro estende o braço para cima a 45 graus para o lado do competidor que marcou o ponto. NO KACHI (Vitória) No final do encontro ou combate, anunciando 'AKA' (ou AO) No Kachi', o árbitro estende o braço para cima, a 45 graus, para o lado do vencedor.
--	---	--

 TORIMASEN / CANCELAR DECISÃO Quando uma pontuação ou penalidade foi dada erroneamente, o árbitro se volta para o competidor, anuncia 'AKA' ou 'AO', cruza os braços, então faz o movimento de corte, palmas para baixo, para indicar que a última decisão foi cancelada.	 KIKEN "Renúncia" O árbitro aponta com o dedo indicador na direção da linha do competidor desistente, então anuncia a vitória do oponente.	 HIKIWAKE "Empate" (Aplicável apenas a partidas em equipes <i>round robin</i>). Quando o tempo acaba e as pontuações são iguais, ou nenhuma pontuação foi atribuída. O árbitro cruza os braços e os estende com as palmas voltadas para frente.
---	---	--

 SHUGO "Convocar os juízes" O árbitro convoca os juízes ao final do encontro ou luta para recomendar

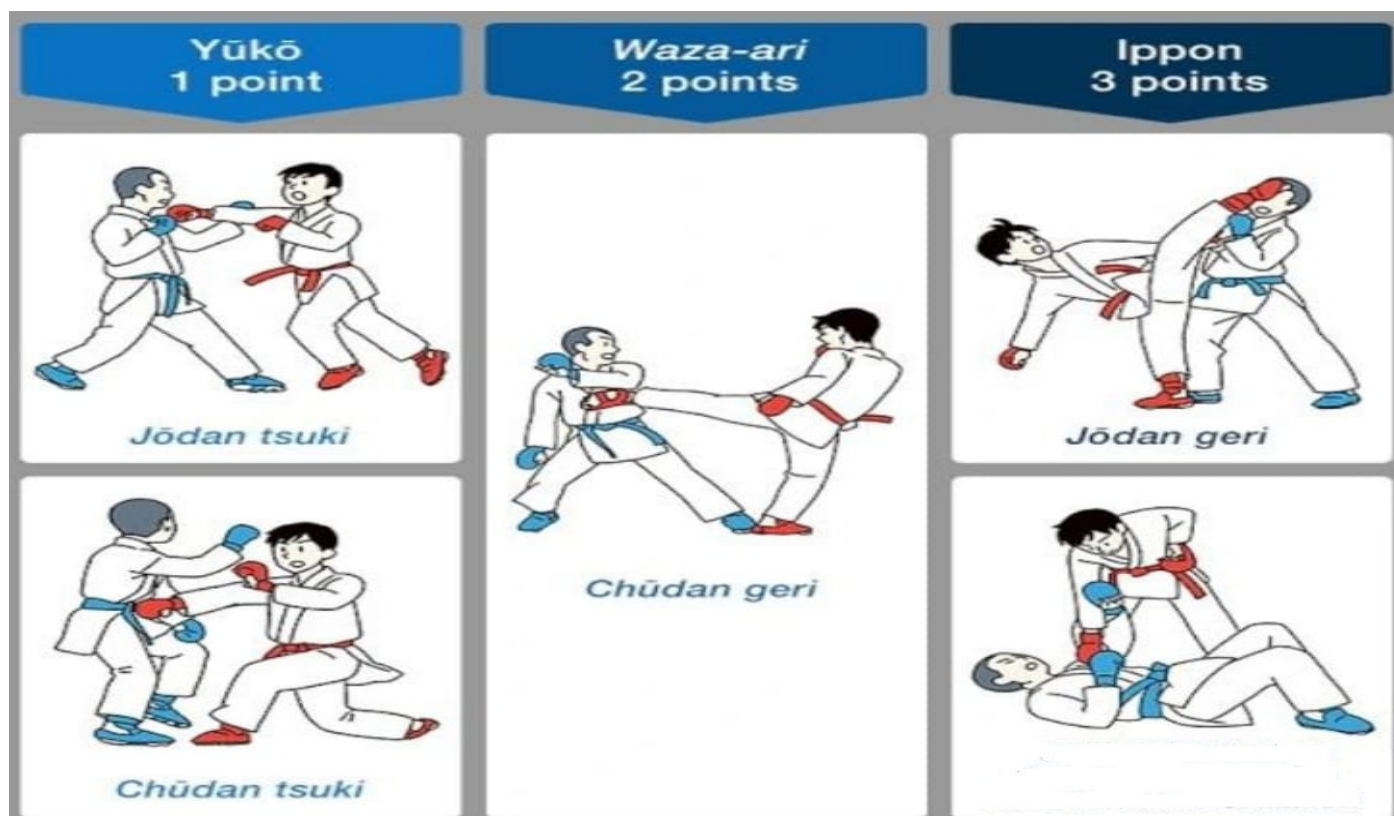
ARBITRO CENTRAL - GESTICULAÇÕES PARA PENALIDADES

 PASSIVIDADE O árbitro gira um punho sobre o outro, na frente do peito	 CONTATO EXCESSIVO O árbitro indica para os juizes que houve um contato excessivo	 EMPURRAR, AGARRAR OU PARAR PEITO A PEITO SEM TENTAR UMA TÉCNICA IMEDIATA OU QUEDA O árbitro traz ambos os punhos cerrados no nível do ombro ou faz um movimento de empurrar com as mãos abertas
 EXAGERANDO UMA LESÃO O árbitro segura as duas mãos no rosto para indicar aos juizes	 FINGINDO UMA LESÃO O árbitro mantém ambas as mãos ao lado do rosto para indicar	 ATAQUES PERIGOSOS E DESCONTROLADOS O árbitro traz seu punho cerrado passando pela lateral da cabeça
 ATAQUES SIMULADOS COM A CABEÇA, JOELHO OU COTOVELO O árbitro toca sua testa, joelho ou cotovelo com a mão aberta para indicar aos juizes		 FALAR OU PROVOCAR O OPOSTO E COMPORTAMENTO DESCORTÊS O árbitro coloca seu dedo indicador nos lábios para indicar aos juizes
 JOGAI "Saída da área de combate" O árbitro indica a saída para os juizes, apontando com seu dedo indicador para o limite da área do lado do ofensor.	 EVITANDO O COMBATE O árbitro faz um movimento circular com o dedo indicador voltado para baixo	 MUBOBI (auto-exposição ao perigo) O árbitro toca sua face e então leva a mão para frente, movimentando-a da direita para a esquerda, indicando aos juizes que o competidor está se colocando em risco.



JUIZES - GESTICULAÇÕES BANDEIRAS







MESARIOS - SIMBOLOGIA DOS ANOTADORES

●—○	IPPON	Três pontos
○—○	WAZA-ARI	Dois Pontos
○	YUKO	Um ponto
□	KACHI	Ganhador
x	MAKE	Perdedor
▲	HIKIWAKE	Empate
C1C	Falta de Categoria 1 — CHUKOKU	Advertência
C1K	Falta de Categoria 1 — KEIKOKU	Advertência
C1HC	Falta de Categoria 1 — HANSOKU CHUI	Advertência de desclassificação
C1H	Falta de Categoria 1 — HANSOKU	Desclassificação
KK	KIKEN SHIKKAKU	Abandono Desclassificação grave



SÚMULA OFICIAL CBKD/WFK

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATE-DO				SUMULA OFICIAL CBKD/WFK			
AKA		TEMPO COMBATE		AO			
IPPON				IPONN			
WAZA-ARI				WAZA-ARI			
YUKO				YUKO			
PENALIDADES							
	CHUKOKU		KEIKOKU		CHUKOKU		KEIKOKU
	HANSOKU-CHUI		HANSOKU		HANSOKU-CHUI		HANSOKU
	SHIKAKU		KIKEN		SHIKAKU		KIKEN
LEGENDA							
IPPON WAZA-ARI YUKO GANHADOR				X PERDEDOR			

C1C-CHUKOKU C1K-KEIKOKU C1CH-HANSOKU-CHUI C1H-HANSOKU S- SHIKAKU KK-KIKEN

OBS: A LUTA PARA ANTES DO TÉRMINO DO CRONOMETRO QUANDO: REALIZA 9 PONTOS E 4 PENALIDADES, DESCLASSIFICANDO.

A presente **TERMOLOGIA PARA ÁRBITROS** foi reformulada pelo Departamento Nacional de Arbitragem, sendo autorizado a reformulação pela Presidência Nacional e pela Secretária Nacional da **CBKD – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KARATÊ-DÔ**, em 22/09/2025, e entra em vigor a partir desta data.

São Paulo – Brasil, 22 de Setembro de 2025.

Prof. Nicola Pezzonia Jr.
Secretário Nacional e Coordenador
Seleção Brasileira de Karate

Prof. Sanderson Ribeiro
Presidente Nacional CBKD
World President WFK

Departamento Nacional de Arbitragem