



REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KUMITE

VERSÃO 2024

Fevereiro 2024
Pedro Oliveira



REGRAS:

REGRAS SÃO DIRETRIZES OU INSTRUÇÕES ESTABELECIDAS PARA ORIENTAR O COMPORTAMENTO, A CONDOTA OU O FUNCIONAMENTO DE UMA ATIVIDADE ESPECÍFICA.

OBJETIVOS

- Educação
- Promoção do Conhecimento do Karatê
- Desenvolvimento Técnico
- Enfatizar Valores e Ética
- Preparação para Competições
- Incentivo à Participação
- Segurança e Respeito
- Promoção da Cultura do Karatê
- Esclarecimento de Mitos
- Incentivo à Continuidade na Prática





SUMÁRIO

- Introdução
- Desenvolvimento
 - Adaptações
 - Pontuação
 - Painel de arbitragem
 - Comportamento da arbitragem
 - Pontuação
 - Comportamento proibido
 - Advertências e penalidades
 - Gestos e sinais
- Conclusão

Arbitragem



ADAPTAÇÃO DAS REGRAS

PAINEL DE ARBITRAGEM

- Um Árbitro (SHUSHIN)
- Quatro Juízes (FUKUSHIN)
- Um Supervisor de Encontro (KANSA)
- Um Supervisor de Pontuação
- Um Supervisor de Revisão de Vídeo.

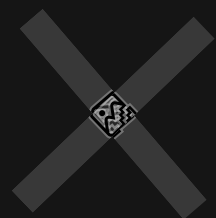
PAINEL DE ARBITRAGEM



- Árbitro marca faltas
- Juízes marcam pontos
- Supervisor de encontro controla procedimentos da luta
- Supervisor de pontuação controla placar
- Supervisor de Revisão de Vídeo.

✕ PAINEL DE ARBITRAGEM ✕

- Vestimenta ✕
- Comportamento
- Postura ✕



PONTUAÇÃO

- Subjetividade
- Dois ou mais juízes indicam
- Não se discute com árbitro



PONTUAÇÃO

Técnica de karate aplicada com mãos ou pés, com contole em uma área pontuável.





PONTUAÇÃO

INTEGRIDADE DOS LUTADORES PRESERVADA



PONTUAÇÃO

As áreas de pontuação são o corpo acima da pélvis, até e incluindo a clavícula (CHUDAN), excluindo os ombros propriamente ditos, e a área acima da clavícula (JODAN).



PONTUAÇÃO

Técnica deve ter potencial para ser eficaz se não tivesse sido controlada



PONTUAÇÃO

- Boa Forma (Executado Corretamente)
- Atitude esportiva (Executado sem intenção de causar lesão)
- Aplicação vigorosa (Executado com velocidade e potência)
- Manter a consciência do adversário durante e após a execução da técnica (não se virar ou cair depois de completar uma técnica - a menos que a queda seja causada por uma falta do adversário)
- Bom timing (Aplicação da técnica no tempo apropriado)
- Distância correta (Executado a uma distância onde a técnica seria eficaz).

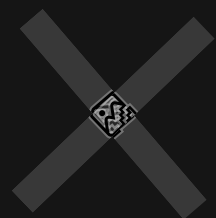
PONTUAÇÃO

A seguinte escala é usada para atribuição de pontos



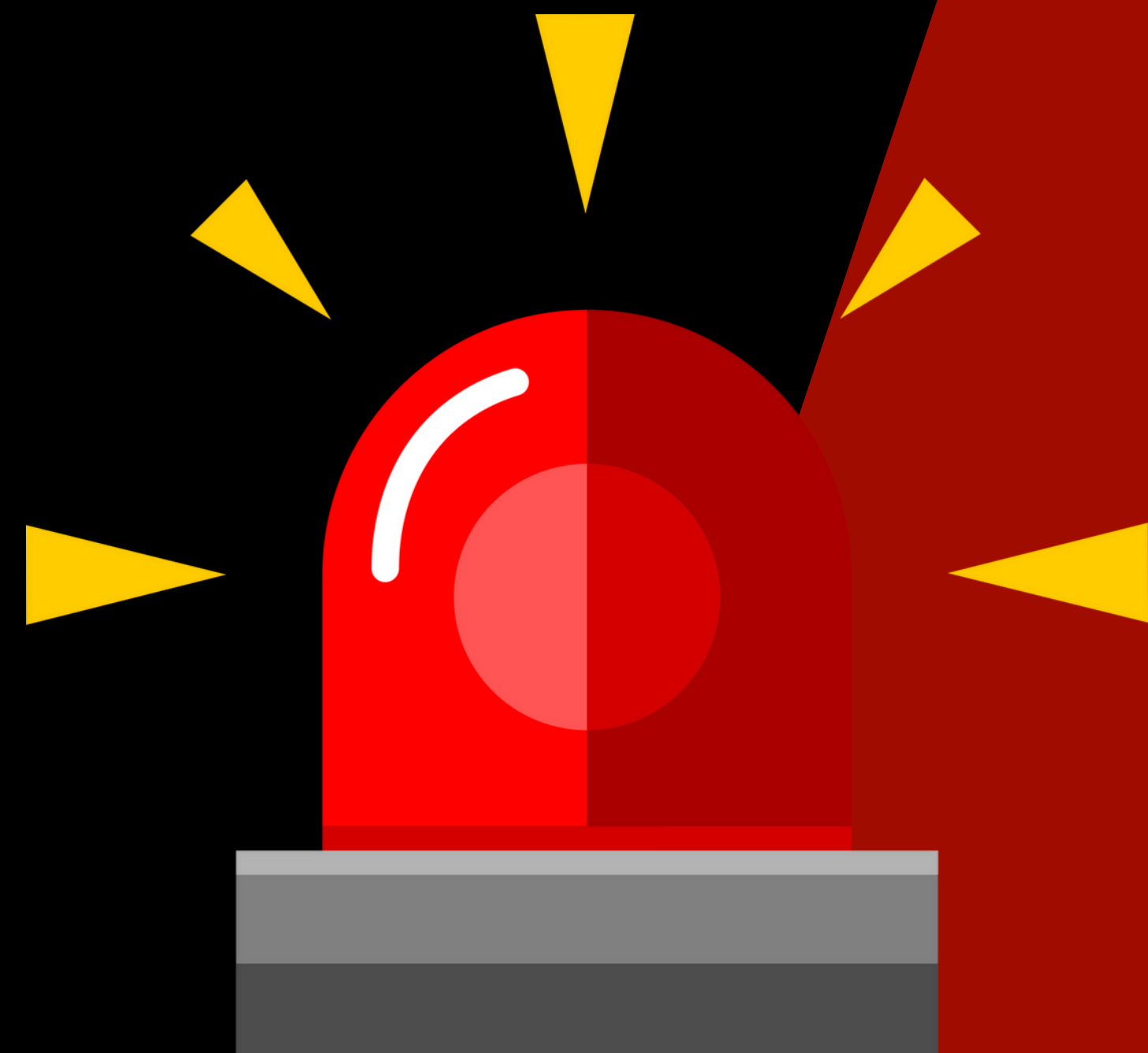
PONTUAÇÃO

HIZA GAMAE NÃO SE OUTORGA IPON !!!!!



PONTUAÇÃO

Técnicas para área chudan podem ser aplicadas com impacto controlado



PONTUAÇÃO

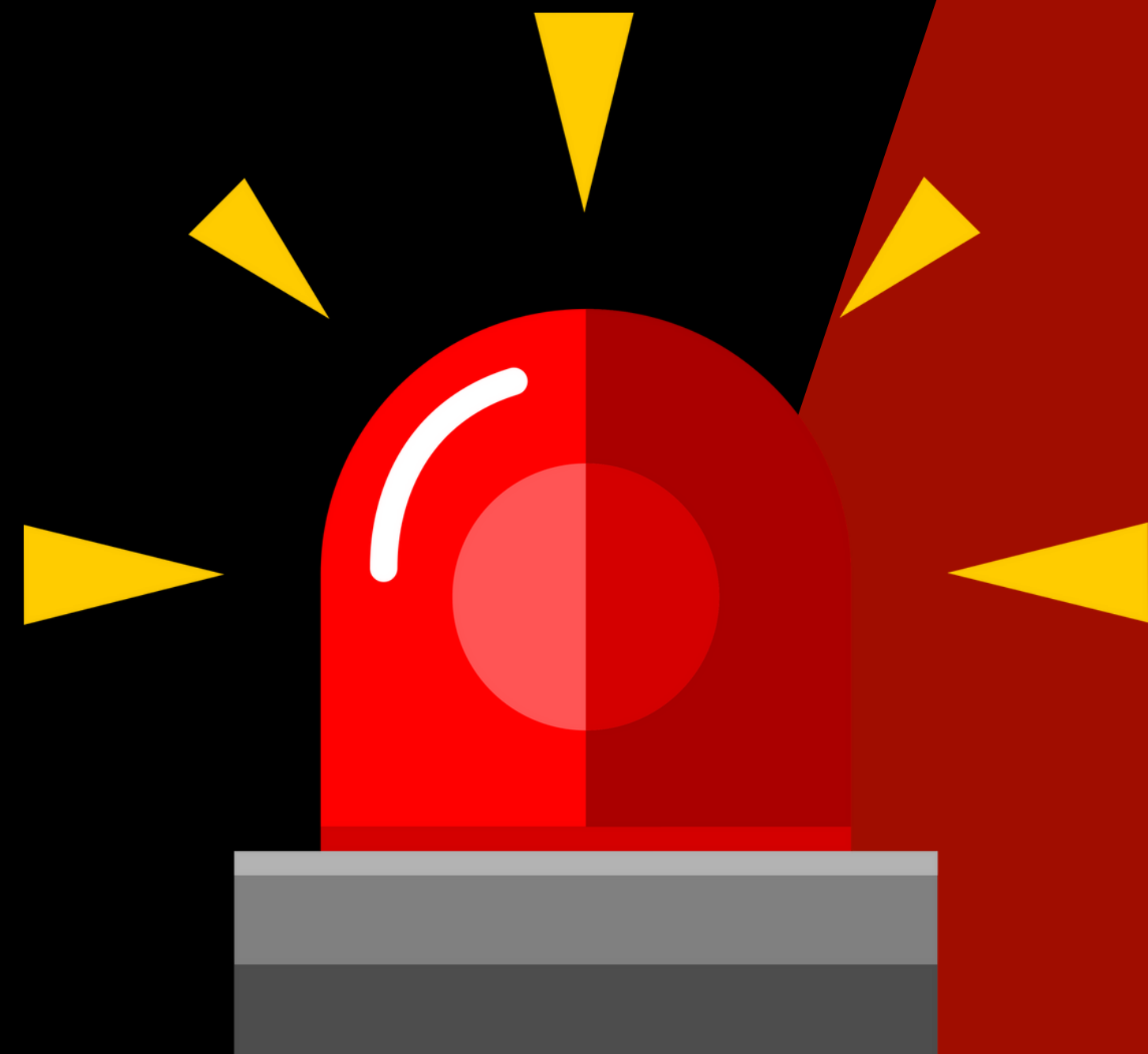
TÉCNICAS JODAN:

- Pé - 5 cm
- Mão - 2 cm
- Toque leve (sem impacto)



PONTUAÇÃO

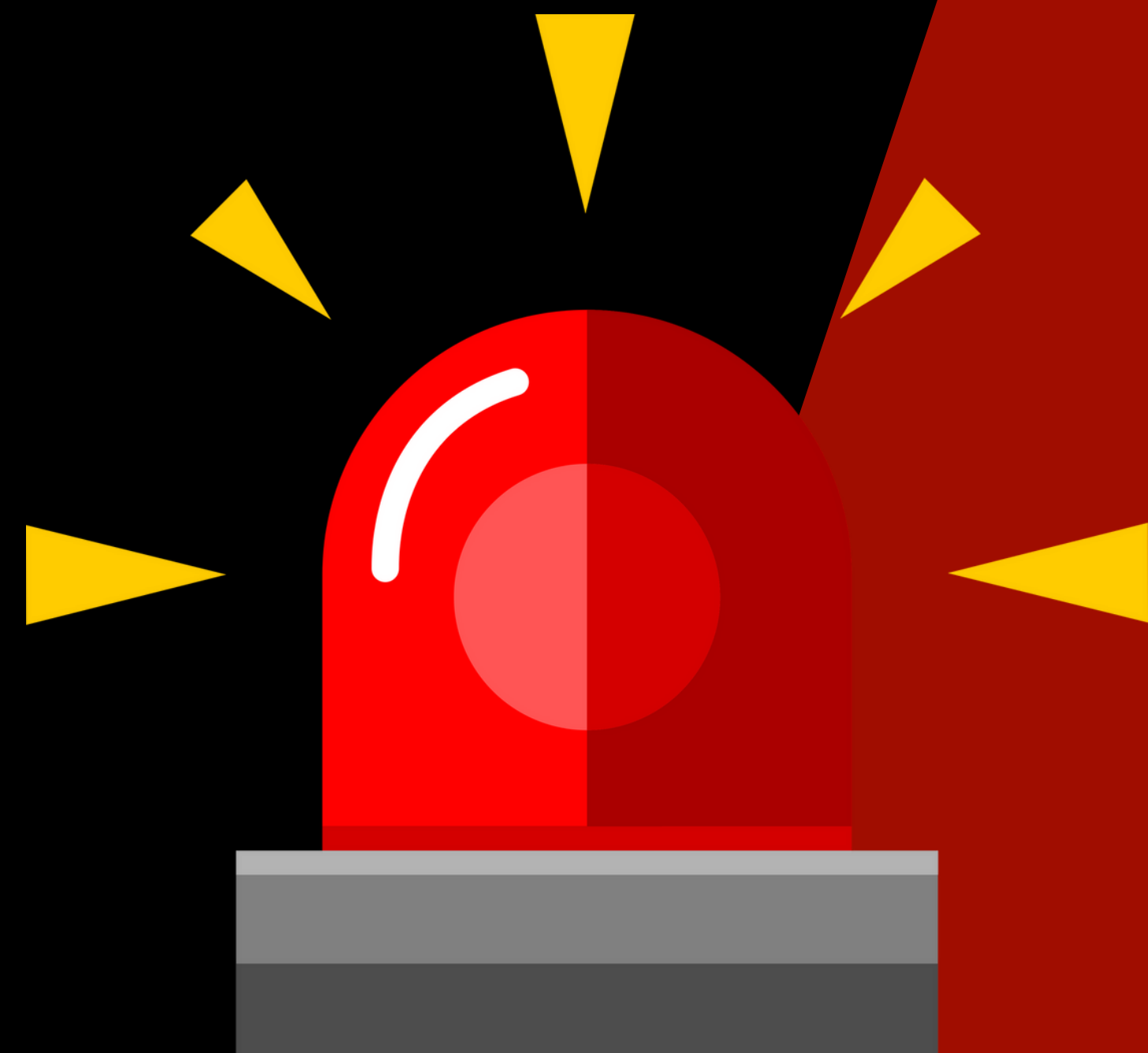
Garganta pontua MAS NÃO PODE HAVER TOQUE!



PONTUAÇÃO

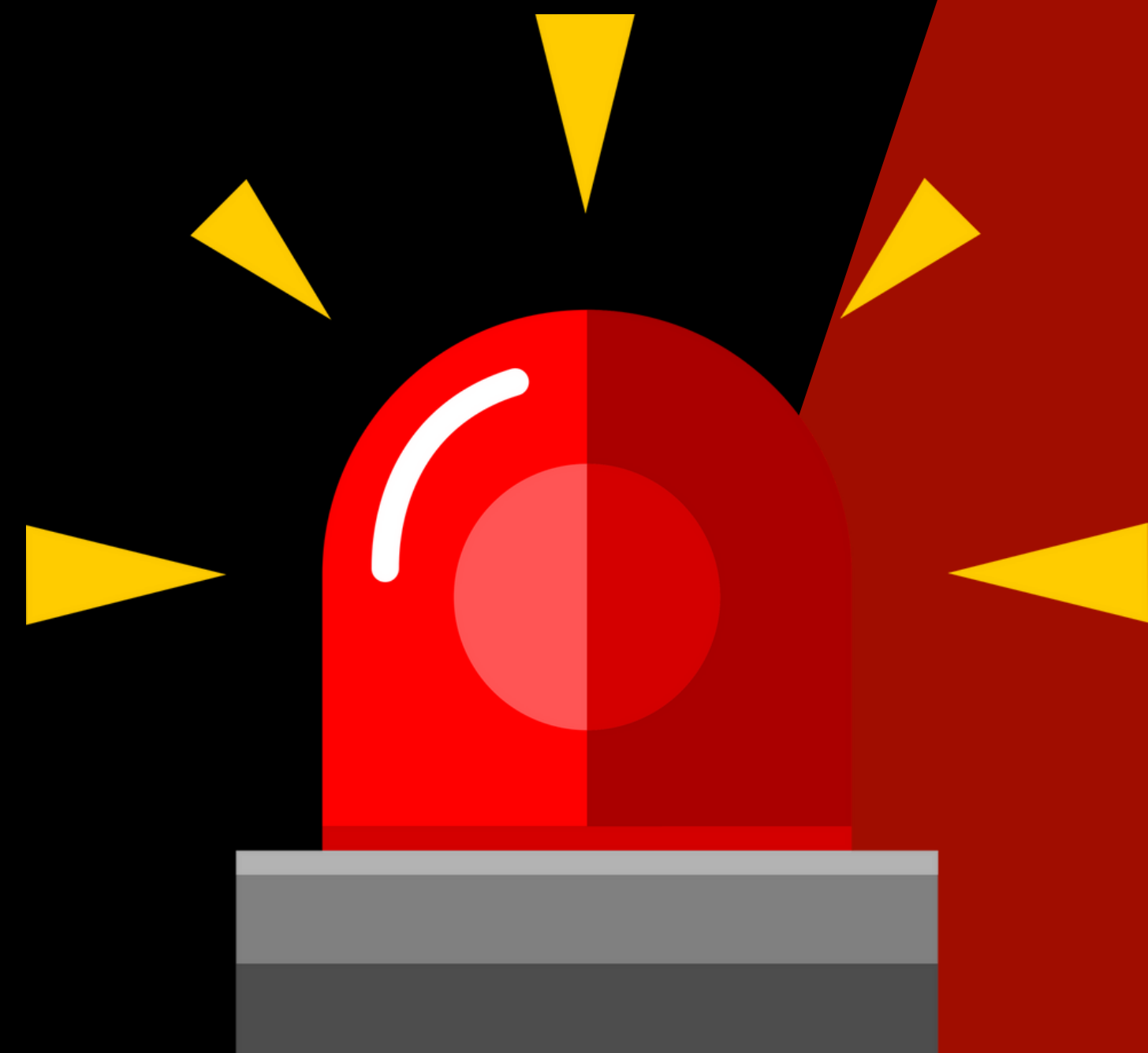
Junior - Leve toque jodan permitido

Cadetes - 10 cm pé / 5 cm mão



PONTUAÇÃO

Menores de 14 anos **NENHUM TOQUE É PERMITIDO**



PONTUAÇÃO

Uma técnica não é válida:

- Executada após o sinal de fim de tempo ou o Árbitro chamando “YAME”
- Executada depois de “WAKARETE” antes de “TSUZUKETE” ser chamado
- Executada quando o executante se encontra fora da área de competição (JOGAI)
- Seguido de falta – com exceção de JOGAI.
- Alguém vira as costas para o adversário após uma técnica (falta de consciência)
- Ela em si é, ou segue, uma violação das regras (como contato excessivo, segurar, agarrar etc.).

COMPORTAMENTO PROIBIDO

- Contato excessivo
- Toque na garganta
- Ataques aos braços ou pernas, virilha, articulações ou dorso do pé
- Ataque ao rosto com técnicas de mão aberta
- Técnicas realizadas entre o Wakarate e o Tzukete
- Técnicas de arremesso perigosas ou proibidas
- Simular ou exagerar a lesão
- Saída da área de competição (JOGAI) não causada pelo adversário ou na sequência de uma pontuação.
- MUBOBI
- Evitar combate a fim de evitar que o adversário tenha a oportunidade de pontuar.

COMPORTAMENTO PROIBIDO

11. Passividade

12. Agarrar, empurrar ou ficar peito a peito sem tentar uma técnica de pontuação ou queda.

13. Agarrar o adversário com ambas as mãos por qualquer outro motivo que não seja executar uma queda ao pegar a perna do oponente durante um chute

14. Agarrar o braço ou Karategi do adversário com uma mão sem tentar imediatamente uma técnica de pontuação ou queda.

15. Técnicas que, pela sua natureza, não podem ser controladas para a segurança do adversário e ataques perigosos e descontrolados.

16. Ataques simulados ou reais com a cabeça, joelhos ou cotovelos.

16. Falar ou provocar o adversário, deixar de obedecer às ordens do Árbitro, comportamento descortês para com os Árbitros ou outras violações de etiqueta

ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

Informais

- Wakarete
- Tzukite
- Gestos e sinais podem ser feitos



ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

Existem dois graus de advertências oficiais:

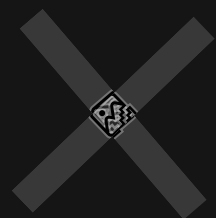
- CHUI
- HANSOKU CHUI



ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES



CHUI (Advertência) ✕ É dado, até três vezes, por infrações menores que não diminuam as chances de vitória do outro Competidor



ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

HANSOKU CHUI (Advertência de desclassificação) - é dada por infrações mais graves que reduzam as chances de vitória do outro Competidor, ou a um Competidor por qualquer outra infração se já tiverem sido atribuídos três CHUI

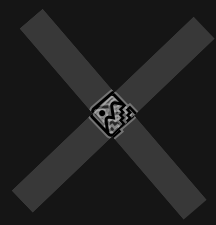


ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES



Existem dois graus de penalidades

- Hansoku (desclassificação da disputa)
- Shikkaku (desclassificação do evento)



ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

HANSOKU (desclassificação da disputa) - Esta é a penalidade de desclassificação após uma infração gravíssima ou quando HANSOKU CHUI já foi dado



ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

SHIKKAKU (desclassificação do torneio) - Esta é uma desclassificação de todo o torneio, incluindo qualquer categoria subsequente para a qual o infrator possa ter sido inscrito. SHIKKAKU pode ser enunciado quando um Competidor não obedece às ordens do Árbitro, age maliciosamente ou comete um ato que prejudique o prestígio e a honra do Karate

ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

Aplicação:

- Subjetividade
- Calma
- Observação
- Consulta médico
- Regra dos 10 segundos
- Protesto
- Juri de apelação



GESTOS E SINAIS





OLÍMPIADA QUESTÃO DE TEMPO

MUITO OBRIGADO

PEDRO OLIVEIRA
(11) 96505-1579

