



CBKJ confederação brasileira de karatê jutsu

KUMITE KONTAKUTO

– PROTEÇÃO AMBOS OS SEXOS

PROTEÇÃO INDIVIDUAL OBRIGATÓRIO: CANELEIRAS, LUVAS, COQUILHA, PARTILHA. OPCIONAL PROTETOR DE TORAX, /ACIMA DE 18 ANOS USO OBRIGATÓRIO DE PARTILHA, COQUILHA, PROTETOR BUCAL E USO OPCIONAL DE CAPACETE PARA DANGAI ATÉ FAIXA AMARELA

COMO A LUTA PODERÁ SER DECIDIDA

A luta poderá ser decidida das seguintes formas:

- **KNOCK OUT (KO):** quando um dos lutadores, devido a um golpe, cai e não tem mais condição de continuar o combate.
 - **KNOCK OUT TÉCNICO (TKO):** Quando o árbitro verifica que um dos lutadores não tem mais condições de continuar a luta devido a um corte profundo, por exemplo, mesmo não tendo sido nocauteado.
 - No caso do Knock out técnico, o árbitro poderá também pedir a opinião do médico do evento para tomar a decisão.
 - **DESISTÊNCIA:** Quando o lutador – ou seu corner (através do lançamento da toalha) – pede para a luta ser interrompida.
- Decisão do médico.
- Decisão por pontos.
- Desclassificação.
- Empate, Quando não for disputa de TÍTULO.

O QUE É CONSIDERADO COMO FALTA

Quando o lutador age, gesticula e fala de forma desrespeitosa para com o adversário, corner, árbitros, organização do evento ou público.

Quando o lutador usar golpes ou atitudes consideradas proibidas, tais como: Cotoveladas, cabeçadas, mordidas, golpes na região genital, golpes nos joelhos, pressão nos olhos do adversário com a luva, cuspir, usar golpes de judô ou Wrestling para derrubar o adversário (as quedas usando o quadril), ficar caindo intencionalmente (dentro ou para fora do ringue), desobedecer às ordens do árbitro, infração que venha causar ao adversário a impossibilidade de continuar a luta, perderá o combate por falta. Isto no caso intencional.

- No caso da infração ser involuntária, o árbitro central deverá pedir por “tempo” para que o lutador atingido se recupere. Se o lutador não puder continuar a luta, o árbitro central deverá pará-la e consultar a pontuação dos juízes laterais; a vitória será concedida ao lutador que tiver mais pontos até o momento do incidente.
- É terminantemente proibido o lutador ou seu corner contestar falhas ou decisões do árbitro ou a comissão organizadora do evento no momento da decisão dos jurados. Qualquer contestação deverá ser encaminhada à organização para ser analisada posteriormente. Por isso é que existe as revanches e profissionalismo sem brigas. Qualquer briga durante o evento a equipe será punida e poderá ser processada pelo departamento jurídico. Qualquer briga ou confusão das TORCIDAS, os lutadores poderão ser desclassificados.
- Demais golpes proibidos: Atacar a coluna do adversário, desferir chutes contra as articulações, utilizar o clinch, atacar a nuca , atacar o testículo, olhos e gargantas , executar torções e chaves.
- O atleta que durante o combate deixar intencionalmente cair o protetor de dentes, avisará ao árbitro e este interromperá o combate e depois de lavá-lo, colocará outra vez no atleta. Na segunda vez, o arbitro lhe tirará 1 ponto e na terceira vez cessará a luta, sendo o outro atleta declarado vencedor por KOT (nocaute técnico).

APLICAÇÃO DA FALTA

- A falta deve ser aplicada diretamente quando grave ou se moderada após uma advertência
- A falta deve ser julgada como menos meio ponto
- A falta interfere na luta em caso de empate por pontos dando a vitória ao atleta que não tem falta

PONTOS DE ATAQUE

- Quando o atleta acertou um chute válido na frente ou na lateral da cabeça do adversário.
- Quando o atleta acerta um chute ou soco valido que o adversário mostre a contundência do golpe ou caia no chão por efeito do golpe.
- Quando o atleta quando o atleta que recebe o golpe passa a arrastar a perna ou colocar a mão expressando a dor do golpe que o acertou.
- Todos os acontecimentos acima serão 1 wazare e 2 wazari no mesmo round indica um ippon ou o termino da luta.

ONDE E COMO GOLPEAR

- Cabeça: somente chutes não é permitido socos frente e lado
- Tronco: frente e lado
- Pernas: frente, lado externo e interno, atrás (joelhadas, chute circular e giratório).

GOLPES VALIDOS

- Socos: somente socos médios não é permitido soco no rosto todos do boxe inglês e golpe giratório com a costa da mão.
- Chutes: Todos, valendo atingir cabeça, tronco e pernas.
- Joelhadas: Todas, valendo atingir tronco e pernas.
- Serão válidos chutes nas pernas coxa com chutes circulares e giratório. Nunca chutando na parte frontal do joelho.

GOLPES OU AÇÕES INVALIDAS

- Segurar, agarrar, clinch ou qualquer ação que mobilize o adversário.
- Empurrar com as mãos ou com o tronco o adversário
- Socos na altura de rosto
- Chutes na canela, panturrilha e joelho na parte frontal
- Cabeçadas e cotoveladas

QUANDO OCORRER UM KNOCK DOWN

- O árbitro central inicia imediatamente a contagem de 1 a 10 segundos, o lutador que causou o Knock Down deverá direcionar-se para o canto neutro que esteja mais longe do lutador que caiu.
- Mesmo que o lutador, antes do término da contagem, pareça recuperado e pronto para continuar o combate, o árbitro deverá prosseguir com a contagem até 10 para a segurança do lutador.
- O Gongos salva as contagens.

QUANDO O ARBITRO TEM QUE INTERROMPER.

- Um dos dois lutadores estava com o corpo fora da área de luta.
- Um deles foi golpeado e não está em condições de continuar o combate.
- Mesmo estando de pé, um dos lutadores demonstra sinais evidentes de impotência, cansaço ou incapacidade de se defender.
- Um dos lutadores não estará em condições de continuar o combate. Neste caso, mandará o adversário ao córner neutro e deverá imediatamente iniciar a contagem protetora.
- O árbitro tem a obrigação de contar até 8 segundos. Ao final da contagem protetora, o atleta atingido lhe indicará se quer continuar o combate, levantando os braços. É facultativo ao árbitro central parar a luta se um dos lutadores, a seu juízo, não estiver em condições de continuar lutando. Em caso de ferimento ou sangramento de um ou dos dois atletas, o árbitro central deverá parar a luta e pedir intervenção médica. É do médico o direito de estabelecer se o atleta está ou não em condições de continuar, observando:
 - Se o lutador está ferido, o árbitro paralisa o combate e concede 01 minuto de tempo (a fim de que o médico ou técnico possam intervir) para que o mesmo volte ao combate.
 - Se o sangramento de um dos lutadores não parar no tempo concedido, o árbitro central terminará definitivamente o combate e analisará, junto com os árbitros laterais, se o golpe foi válido ou não. Se o golpe foi válido, dará a vitória ao adversário, sendo que, o resultado será por KOT (nocaute técnico). Se não for válido o golpe, o árbitro deverá desclassificar o adversário por técnica inválida.

OBS

:ALGUMAS ADEQUAÇÕES DE CATEGORIA PODERÃO SER FEITAS DEPENDENDO DO NÚMERO DE INSCRITOS, NAS CATEGORIAS DE 8 A 17 ANOS, OBSERVANDO AS CATEGORIAS QUE MAIS TENHAM ESCRITOS