



Confederação Brasileira de Karatê Jutsu

WKCO BRASIL - Word Karatê Combat Organization

Rua. Suzano, nº 264, Jd Itapuã, Santana de Parnaíba - SP Whatsapp (11) 9.8385-4676
CNPJ 44.193.474/0001-72 Federação Híbrida - Site www.apamfederacao.org

TÉCNICAS permitidas em pé:

· 1 - SOCOS

Todas as técnicas de soco e golpe com as mãos executadas com o punho fechado direcionado ao rosto e o torso acima da linha da cintura.

· 2 – COTOVELADAS

Cotoveladas frontais e laterais são permitidas na altura do dorso, na altura do rosto somente com cotoveladas circulares.

· 3 - CHUTES

Todas as técnicas de chute aplicadas na parte frontal e lateral da cabeça, no dorso e nas coxas, não vale chutes frontais no joelho ou na canela de qualquer direção.

· 4 – JOELHADAS

Frontais e laterais são permitidas sem clinch qualquer altura e com clinch somente na altura do DORSO por 5 segundos.

· 5 - PROJEÇÕES

Varreduras, desequilibrasse e lançamentos 5 segundos para executar

TÉCNICAS PERMITIDAS enquanto estiver lutador no chão:

- O lutador em pé pode atacar com golpes de mãos legais (exceto cotoveladas), chutes somente os laterais nas pernas.
- O lutador no chão pode atacar com todos os golpes legais (incluindo chutes de acordo com as regras de trocação)

FALTAS

- Golpeando com uma mão aberta ou golpeando com os dedos em qualquer alvo
- Golpear com o punho de martelo
- Golpeando ou agarrando a garganta de qualquer forma
- Pisotear, pular sobre um oponente no chão
- Ataques na virilha de qualquer tipo

- Segurar a cabeça com uma das mãos para golpear com a outra na altura do rosto
- Suplex ou qualquer outra técnica de arremesso na cabeça

- Arremessar ou cravar um oponente intencionalmente em sua cabeça ou pescoço
- Timidez ou passividade, incluindo, mas não se limitando a; evitar o contato com um oponente, deixar de iniciar técnicas legais, deixar cair intencionalmente ou consistentemente o bocal, desamarrar ou fingir arrumar equipamentos de luva, caneleira e capacete, até mesmo fingir uma lesão são táticas ilegais.
- Segurando as luvas de um oponente
- Atacar um oponente durante o intervalo, enquanto o oponente está sob os cuidados do árbitro ou após o sino ter soado encerrando a rodada
- Desconsiderando flagrantemente as instruções do árbitro ou qualquer interferência do escanteio
- Morder, cuspir, arranhar, beliscar, torcer a carne, puxar o cabelo, dedo no olho, arrancar, colocar o dedo em um orifício, corte ou laceração, manipulação de pequenas juntas ou qualquer outra "tática suja"
- Envolver-se em qualquer conduta anti-desportiva, incluindo, mas não se limitando à linguagem abusiva.
- Aplicar qualquer substância estranha ao cabelo ou corpo para obter uma vantagem

OUTRAS REGRAS

- As lutas terão 2 rounds de 2 minutos de duração no caso de empate terá o 3 round de 2 minutos somente para desempate · Antes do início de cada luta, o árbitro instruirá cada lutador a executar uma reverência tradicional de sua arte para seu oponente.
- Durante o período de descanso, o lutador deve sair do tatame · ● Durante a ação de combate, quando um lutador fica no chão, o árbitro começará uma contagem de dedos visível de cinco (5) a um (0) representando o período de tempo em que o lutador em pé pode continuar seu ataque legal e o lutador caído pode revidar a partir do solo. Ao final da “Contagem de Cinco”, o árbitro separará os lutadores, fará o lutador caído se levantar e reiniciará rapidamente a ação daquela mesma posição DO TATAME
- · Sempre que um lutador é ferido por uma falta que faz com que o tempo seja interrompido ou finalizado por nocaute ou nocaute técnico, o oponente ileso deve assumir a posição ajoelhada tradicional (seiza) no lado oposto do tatame até que o oponente se recupere ou o árbitro indique que o lutador ileso deve subir.
- Um lutador pode se submeter ao seu oponente batendo com a mão continuamente em qualquer área do tatame, colocando um joelho no chão e uma mão acima de sua cabeça ou submetendo-se verbalmente ao árbitro. O técnico de um lutador pode conceder a luta jogando a toalha branca no tatame.

PONTUAÇÃO

As lutas serão avaliadas por três árbitros e eles avaliarão os méritos relativos do desempenho de cada lutador de acordo com os seguintes critérios priorizados; Número de técnicas eficaz Chutes socos e projeções que se mostre realmente efetivas, Danos com os golpes/projeções, Domínio da tática imposta ao adversário e controle do adversário, nesta ordem.

PUNIÇÃO

As faltas não serão aplicadas após, mas não se limitando a: uma advertência, dependendo do nível pode causar a desclassificação direta ou a perda de pontos indicada pelo árbitro central aos árbitros laterais, 3 faltas, segue com a desclassificação do atleta.

EQUIPAMENTOS

OBSERVAÇÕES

1. OS ATLETAS DEVEM LUTAR COM SUAS RESPECTIVAS FAIXAS CONFORME A SUA GRADUAÇÃO DE KARATÊ DO SEU ESTILO.



2. O LADO DIREITO DO ÁRBITRO CENTRAL DEVE USAR OS EQUIPAMENTOS DA COR VERMELHA OU BRANCO E DO LADO ESQUERDO DE COR AZUL OU PRETO.

OBRIGATÓRIO

1. BOCAL (MASCULINO E FEMININO)



2. LUVA DE KARATÊ (MASCULINO E FEMININO)



3. CANELEIRA DE KARATÊ (MASCULINO E FEMININO)



4. PROTETOR DE TÓRAX (FEMININA)



5. COQUILHA



6. CAPACETE



OBS USO DE KIMONO (KARATE GI) COMPLETO (QUALQUER COR) SEM APARTE DE SIMA. USO DE CAMISA OBRIGATÓRIO.