

REGULAMENTO ESPECÍFICO DO KARATÊ

ART. 1º - O presente Regulamento visa disciplinar a participação dos atletas representantes das escolas de Arapiraca no **XXV Jogos Escolares de Arapiraca – JEAR 2025**, e será regido de acordo com as regras oficiais da Confederação Brasileira de Karatê Interestilos, reconhecidas pela Federação Alagoana de Karatê Interestilos e por este Regulamento. Com observância ao regulamento geral do evento disponibilizado anteriormente a todos os representantes das instituições.

ART. 2º - Os competidores e seus técnicos deverão usar uniforme oficial como se indica no Anexo 1;

2.1 - As mangas do Kimono, bem como as barras das calças não podem ser enroladas, também Kimonos sujos ou rasgados não serão permitidos. As mulheres deverão usar camiseta branca e limpa debaixo do Kimono não permitindo outra cor, porém os homens não poderão usá-la. O Kimono deverá ser totalmente branco e não deverá portar nenhuma figura ou decoração de outras cores, somente poderá ser usado um discreto escudo (distintivo) do seu Estado ou Academia, e nas costas um espaço de 40 x 20 ou 30 x 20 cm para eventuais patrocínios, não poderão apresentar nada escrito na calça do Kimono. Se um atleta se apresentar na área de competição, vestido inadequadamente, ele ou ela, não será imediatamente desclassificado, sendo que lhe será dado 1 (um) minuto para trocar-se.

REGRAS PARA A COMPETIÇÃO DE KATA

ART. 3º - Os competidores e Árbitros deverão usar o uniforme definido no Anexo 1 das regras de Kumitê. Se alguma pessoa não estiver adequadamente uniformizada pode ser impedida de participar;

Parágrafo único: Deve ser considerado o mesmo para o Kumite, os competidores deverão usar uniforme branco, limpo e em boa condição. É permitido usar um distintivo da Associação ou Estado. Os competidores que se apresentarem vestidos incorretamente, terão 1 (um) minuto para acertarem a situação

3.1 - A competição de KATA individual, será também dividida entre homens e mulheres, competindo em áreas diferentes.

3.2 - Os katá seguirão rodada única de tokui katá (livre escolha) compatível com sua graduação;

3.3 - A pontuações seguirão o padrão de media com a nota maior e menor sendo

“cortadas”;

3.4 - Havendo empate os atletas deverão fazer um katá de própria escolha para critério exclusivo de desempate. Persistindo o empate os árbitros decidirão por “hantei” (aplicação de escolha da maioria direta).

REGRAS PARA COMPETIÇÃO DE SHIAI KUMITÊ

ART. 4º - A duração de uma Luta Individual Shobu Nihon será de 2 (dois) minutos corridos.

ART. 5º - Categorias de Peso. As categorias de peso da competição serão discutidas no congresso técnico da modalidade, respeitando as adequações necessárias e o número de atletas inscritos na competição.

Parágrafo único: após o arbitral será publicado um boletim oficial com as informações desse artigo.

5.1 - O tempo da luta começa quando o Árbitro Principal dá o sinal de início (HAJIME) e termina assim que soar o apito do Arbitro Fiscal (Kansa), indicando o final do tempo.

5.2 - O cronometrista dará o sinal por meio de uma campainha e/ou apito anunciando 30 (trinta) segundos (ATOSHIBARAKU) para o final da luta. O sinal do final da luta feito pelo Gongo, indica que a luta está encerrada.

ART. 6º - O resultado de uma luta Individual se determina, quando um competidor marcar 2 IPONS ou 4 WAZARIS, ou a combinação de ambos, totalizando SHOBU NIHON, ou pela decisão da maioria dos Árbitros (HANTEI), ou por HANSOKU, SHIKKAKU e KIKEN outorgados a um competidor.

O Ippon se outorga quando:

- a) Um Jodan-Gueri foi aplicado com boa forma, atitude correta e força controlada na altura da cabeça, sem causar danos ao oponente, deverá haver contato controlado na área protegida pelo capacete com exceção da grade, POIS, QUALQUER TOQUE NA GRADE SERÁ E DEVERÁ MARCAR FALTA: na região da boca, nariz, olhos, garganta, pescoço e nuca, deverá haver controle total (sem toque), sem excesso nenhum.

b) Quando um atleta aplicar um Ashibarai ou o adversário se desequilibrar sozinho, se houver qualquer golpe; Tsuki ou Gueri será considerado Ippon.

c) Quando um atleta aplicar qualquer golpe nas costas ou nuca do adversário e este estiver de costas para o oponente, desde que haja controle no golpe, será considerado Ippon.

6.1. - O WAZARI se outorga quando:

a) Qualquer ataque de mão que atingir com contato controlado qualquer parte pontuável do corpo. Quando Jodan, deverá haver contato mais controlado, sem causar danos ao oponente. Chudan deverá ser bem definido, com força e velocidade sem causar danos ao oponente.

b) Um Gueri atingir a região CHUDAN com contato controlado, sem causar danos ao oponente. OBSERVAÇÃO Nas categorias que usam capacetes, é extremamente proibido qualquer toque na grade, CASO ISSO OCORRA O ATLETA RECEBERÁ UMA PUNIÇÃO. Nas partes sem protetores como: nuca, pescoço e garganta o controle deverá ser absoluto.

Parágrafo único: não será permitido o contato agressivo (rosto), e caso ocorra, a punição ao atleta será de acordo com a gravidade da falta.

ART. 7º - Se o Atleta que sai da área de competição no ATOSHI BARAKU (30 segundos), sofrerá uma penalidade mínima de JOGAI HANSOKU CHUI. Porém, se o Atleta já tiver (1) UMA ou (2) DUAS saídas da área, ele AINDA SERÁ PUNIDO COM HANSOKU CHUI. - Mas, se o Atleta já tenha uma penalidade de Jogai HANSOKU CHUI ANTES DE ATOSHI BARAKU (30 segundos), ele será punido com JOGAI HANSOKU, ou seja, desclassificado.

7.1 - LEMBRANDO QUE NÃO SE OUTORGA PONTOS AO ADVERSÁRIO: o principal objetivo do Jogai HANSOKU CHUI faltando apenas 30 segundos, não é desclassificar o atleta, o principal objetivo é mostrar ao atleta que não é correto usar o ATOSHI BARAKU como válvula de escape, e que não é admissível ser campeão fugindo da luta. ”

7.2 - Por CONTATO, COMPORTAMENTO e MUBOBI a) 1º Vez (Advertência) b) 2º Vez (Hansoku Chui) c) 3º Vez (Hansoku para toda a Equipe) d) Se necessário SHIKKAKU OBSERVAÇÃO - Não se outorga pontos ao adversário. - Contato e Comportamento se somam.

7.3 - 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 no Evento;

7.4 - Se houver ENCHOSEN (prorrogação), o tempo será de 1 (um minuto para Shobu Nihon) e 1 (um minuto para Shobu Sanbon). O ENCHOSEN se encerra assim que um dos competidores consiga marcar um WAZARI ou IPPON. Se ao final da prorrogação nenhum dos competidores tiver conseguido marcar um ponto, a decisão será dada por HANTEI NO KACHI, não podendo haver outra prorrogação. Todas as penalidades ocorridas no tempo normal de luta serão computadas na prorrogação.

ART. 8º - REGRA DO PRIMEIRO PONTO SOMENTE CATEGORIAS INDIVIDUAIS (SHOBU NIHON) - 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:

- a) Se a luta terminar empatada SEM PONTUAÇÃO irá para prorrogação (ENCHOSEN);
- b) Se a luta terminar empatada COM PONTUAÇÃO, seja qual placar for, SEM NENHUMA PENALIDADE, ganha aquele que MARCOU O PRIMEIRO PONTO;
- c) Se a luta terminar empatada COM PONTUAÇÃO, seja qual placar for, e quem MARCOU O PRIMEIRO PONTO tiver um CHUI, ainda sim GANHA A LUTA, pois, o primeiro ponto ANULARÁ o CHUI;
- d) Se a luta terminar empatada COM PONTUAÇÃO, seja qual placar for, e quem MARCOU O PRIMEIRO PONTO TIVER 2 (DOIS) ou MAIS CHUIs, a luta encaminhará para a PRORROGAÇÃO (ENCHOSEN).
- e) Se DURANTE A LUTA o placar estiver empatado COM PONTUAÇÃO, seja qual placar for, e FALTANDO 30' SEGUNDOS o atleta que MARCOU O PRIMEIRO PONTO sair do KOTO, receberá CHUI DIREITO e a REGRA DO PRIMEIRO PONTO SERÁ ANULADO.

ART. 9º - Todos deverão desfilarem e transitar nas áreas de competição descalços;

9.1 - Só será permitido um técnico devidamente caracterizado com uma camisa de sua equipe e credencial para o evento, conforme regulamento geral do evento, que terá seu lugar devido dentro da área. Porém não haverá permissão para interferência de qualquer tipo no resultado de performance de qualquer atleta, seja de sua representação ou não;

9.2 - Gritos excessivos e incentivo a violência não serão tolerados e o não cumprimento desses itens acarretará ao atleta ou até mesmo toda a equipe serem desclassificados.

9.3 - O desrespeito para com o corpo de arbitragem por parte de atletas e técnicos, acarretará em punição com shikako, ou seja, desclassificação.

9.4 - A chamada da categoria e dos atletas se repetirá por até 2 vezes, o não comparecimento do atleta resultará em desclassificação.

9.5 - Todos os atletas deverão estar portando seus itens de segurança, tais como:

- luvas
- capacete
- protetor de tórax
- caneleiras c/botinhas
- protetor bucal

ART. 10º – a premiação do evento será a seguinte:

- a) medalhas para 1º, 2º e 3º colocados;
- b) troféu para o campeão geral da modalidade.

Parágrafo único: A classificação Geral das equipes será definida ao final de cada etapa, e obedecerão aos seguintes critérios: Será considerada campeã da competição, a equipe que obteve o maior número de medalhas de ouro válidas. Em caso de empate, será considerada campeã a equipe que obteve o maior número de medalhas de prata. Persistindo o empate será considerada campeã a equipe que obteve o maior número de medalhas de bronze, ainda persistindo o empate será considerada campeã a equipe que obteve o maior número de competidores e persistindo o empate, será realizado um sorteio.

ART. 11º - A classificação por peso e/ou altura nas disputas de KUMITE serão discutidas no congresso técnico da modalidade.

ART. 12º - Os casos omissos a este regulamento, serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, após consulta à Comissão Organizadora do evento.