

REGRAS DE KUMITE SENIOR

KWF – KYOKUSHIN WORLD FEDERATION

ÍNDICE

PARTE I. OBJETIVO DOS CAMPEONATOS.

PARTE II. REGULAMENTO PADRÃO DOS CAMPEONATOS POR CATEGORIAS DE PESO E CATEGORIA OPEN.

(A) Equipa de Arbitragem e Responsabilidades.

(1) Equipa de Arbitragem. (2) Responsabilidades. (3) Comissão Executiva do Campeonato.

(B) Regras para Competições de Kumite.

(1) Decisão Final. (2) Duração do Combate. (3) Dimensões e disposição oficial da área de combate.

(4) Equipamento de proteção. (5) Combates de Kumite e tomada de decisão. (6) Prolongamentos.

(7) Faltas e advertências. (8) Penalizações. (9) Desqualificações. (10) Não participação no combate.

(11) Painel de Revisão e recurso das decisões.

(C) Regras para Campeonatos por Categorias de Peso.

PARTE III. PROCEDIMENTO PADRÃO DOS OFICIAIS DO CAMPEONATO.

ANEXO: REGRAS PARA CATEGORIAS MASTER.

PARTE I. OBJETIVO DOS CAMPEONATOS

Os objetivos dos campeonatos apresentados ou sancionados pela Kyokushin World Federation são:

- Difundir o espírito e a técnica do Kyokushin por todo o mundo.
- Educar gerações jovens e adultas segundo a via do Budo e preservar a cultura e a tradição japonesas.
- Contribuir para a sociedade através da realização de eventos e campeonatos locais, regionais e internacionais.
- Promover a paz mundial e a amizade universal através da prática comum do Kyokushin.

PARTE II. REGULAMENTO PADRÃO DOS CAMPEONATOS POR CATEGORIAS DE PESO E CATEGORIA OPEN

(A) Equipa de Arbitragem e Responsabilidades

(1) Equipa de Arbitragem

(a) Juiz Supremo (Saiko Shinpan-Cho)

O Juiz Supremo preside ao Painel de Revisão e tem autoridade para tomar a decisão final em todos os combates. Tem o direito de selecionar as equipas de arbitragem, decidir os quadros do campeonato e tomar a decisão final sobre recursos.

(b) Presidente dos Juízes (Shinpan-Cho)

O Presidente dos Juízes é membro do Painel de Revisão e apoia o Juiz Supremo. Atua como substituto e assume todas as responsabilidades do Juiz Supremo na sua ausência.

(c) Vice-Presidente dos Juízes (Fuku Shinpan-Cho)

É membro do Painel de Revisão e apoia o Juiz Supremo e o Presidente dos Juízes. Assume a responsabilidade do Juiz Supremo na ausência de ambos.

(d) Árbitro (Shushin)

O Árbitro atua na área de combate e supervisiona uma equipa de arbitragem constituída por si próprio e quatro juízes de canto. As suas responsabilidades são:

- Orientar corretamente a entrada e saída da equipa de arbitragem e dos respetivos competidores.
- Dar início e terminar o combate.
- Manter o controlo do combate e preservar a segurança dos competidores.
- Avaliar as indicações e decisões dos juízes e anunciar a decisão aos espectadores.
- Tomar decisões claras perante competidores e espectadores.
- Convocar reuniões dos juízes quando necessário para examinar qualquer indicação ou decisão de um juiz.
- Apoiar e respeitar a autoridade decisória do Juiz Supremo, superior à sua própria.
- Expressar a sua própria decisão ao mesmo tempo que os juízes.

(e) Juiz (Fukushin)

Cada equipa de arbitragem possui quatro juízes, posicionados nos quatro cantos da área de combate.

Devem tomar decisões claras perante competidores e espectadores, cumprir a autoridade do Juiz Supremo e respeitar a sua autoridade decisória.

(2) Responsabilidades da Equipa de Arbitragem

- Garantir a segurança dos competidores.
- Tomar decisões justas e imparciais.
- Apresentar decisões claras aos competidores e aos espectadores.

(3) Comissão Executiva do Campeonato

A Comissão Executiva do Campeonato é constituída por um Vice-Presidente e pelo número de membros considerado necessário. A sua função é assegurar que o campeonato decorra normalmente e termine dentro do horário previsto. O Presidente da Comissão do Campeonato, juntamente com o Juiz Supremo, pode alterar o horário quando necessário, devendo consultar-se mutuamente e consultar o Painel de Revisão.

(B) Regras para Competições de Kumite

(1) Decisão Final

O Árbitro e os Juízes têm igual autoridade na avaliação dos combates. Contudo, a decisão final cabe ao Juiz Supremo.

(2) Duração do Combate

(a) Regras Oficiais Padrão dos Campeonatos KWF. As decisões são tomadas pela seguinte ordem:

- Primeiro combate: 3 minutos.
- Primeiro prolongamento: 2 minutos.
- Diferença de peso: 3 kg ou mais nas categorias de peso e 10 kg ou mais na Categoria Open determinará o vencedor.
- O Painel de Revisão decidirá; frequentemente, um prolongamento final de 2 minutos determinará o vencedor.

NOTA: O Juiz Supremo pode alterar a duração dos combates segundo o seu critério.

(b) Durações modificadas. É habitual estabelecer combates mais curtos nas eliminatórias de grandes eventos. Por exemplo, da primeira à terceira ronda: 2 minutos; primeiro prolongamento: 2 minutos; decisão por peso; prolongamento final: 2 minutos. Da quarta ronda até às finais (normalmente a partir das meias-finais), aplicam-se as Regras Padrão dos Campeonatos KWF.

(3) Dimensões e Disposição Oficial da Área de Combate

- (a) Área padrão: a área de combate deve medir 9 x 9 metros. A zona exterior de segurança deve medir 12,5 x 12,5 metros.
- (b) Cantos e linhas iniciais: deve existir um canto vermelho e um canto branco. O branco fica à direita da mesa principal e o vermelho à esquerda. As linhas iniciais dos competidores ficam no centro, separadas por 3 metros, e cada uma é marcada por uma linha de 1 metro.
- (c) Cadeiras dos juizes: deve existir uma cadeira em cada canto, dentro da zona exterior e imediatamente fora da área de combate, para os quatro juizes de canto.

(4) Equipamento de Proteção

- (a) Obrigatório: proteção genital para homens; proteção de peito e caneleiras para mulheres.
- (b) Opcional: todo o equipamento deve cumprir os regulamentos KWF. As proteções bucais regulamentares KWF são opcionais para homens e mulheres.
- (c) Ligaduras/fixação: em mãos, pés e articulações lesionados, apenas são permitidas após exame pelo Médico Oficial do Campeonato, com consentimento prévio do Juiz Supremo e após a primeira ronda.

(5) Combates de Kumite e Tomada de Decisão

- (a) Ponto completo - Ippon Kachi: excluindo técnicas consideradas falta, um tsuki, keri, hiji uchi, etc., que derrube o adversário por 5 segundos ou mais, ou provoque perda da vontade de combater durante 5 segundos ou mais, vale um ponto completo.
- (b) Dois meios-pontos - Awase Ippon Kachi: duas atribuições de meio-ponto constituem vitória por ponto completo.
- (c) Meio-ponto - Waza-ari: uma técnica válida que derrube o adversário por menos de 5 segundos ou provoque perda da vontade de combater por menos de 5 segundos, após o que retoma o combate, vale meio-ponto. Também é atribuído quando o adversário perde o equilíbrio, sem cair, em consequência da técnica. O Waza-ari é válido quando pelo menos três dos cinco membros da equipa de arbitragem assim o determinam.
- (d) Vitória por decisão - Hantei Kachi: quando não existe vitória por Ippon, mas foi atribuído um Waza-ari, a vitória é atribuída por decisão. A decisão é válida com pelo menos três dos cinco membros da equipa.

Critérios, por ordem de prioridade:

- Dano causado.
- Eficácia das técnicas utilizadas.
- Número de técnicas utilizadas.

Se um competidor tiver duas penalizações (Genten Ni) e também obtiver Waza-ari, o Waza-ari é anulado pelo Genten Ni. Se nenhum competidor tiver penalização nem Waza-ari, a vitória será atribuída por decisão.

Genten Ichi < Waza-ari

Genten Ni = Waza-ari

Para atribuir a vitória a um competidor deve existir uma diferença de, pelo menos, duas faltas.

Exemplos

SHIRO	AKA	RESULTADO
SEM PONTUAÇÃO	CHUI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
SEM PONTUAÇÃO	GENTEN ICHI	SHIRO
CHUI	GENTEN ICHI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI	SHIRO
GENTEN ICHI	GENTEN NI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
SEM PONTUAÇÃO	GENTEN ICHI / WAZA-ARI	AKA
SEM PONTUAÇÃO	GENTEN NI / WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI / WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
GENTEN ICHI	GENTEN NI / WAZA-ARI	AKA

(e) Vitória por desqualificação ou desistência do competidor.

(6) Prolongamentos

Quando não é possível alcançar uma decisão com base em três dos cinco membros da equipa de arbitragem, é declarado empate e concedido um prolongamento.

(7) Faltas e Advertências

Excetuando ações deliberadas e faltas graves, as faltas resultam numa advertência (Chui). A advertência é válida quando pelo menos três dos cinco membros da equipa assim o determinam. São consideradas faltas (Hansoku):

- Tocar, mesmo ligeiramente, no pescoço ou rosto do adversário com a mão ou cotovelo; são permitidas simulações ao rosto.
- Pontapés à zona genital (Kinteki Kogeki).
- Cabeçadas (Zu Tsuki).
- Técnicas perigosas, como ataques diretos à articulação do joelho.
- Atacar um adversário que já esteja no chão.
- Atacar um adversário pelas costas.
- Agarrar ou prender o pescoço do adversário.
- Agarrar ou segurar o do-gi, braços, pernas ou cabelo do adversário.
- Empurrar repetidamente e de forma intencional o adversário.

- Cair repetidamente de forma excessiva após executar uma técnica, ou executar ações evidentes sem contacto que indiquem perda de vontade ou força para participar (Kakenige).
- Sair frequentemente e de forma intencional da área de combate.
- Permanecer inativo e não executar técnicas.
- Comportamento considerado inadequado à competição, como cuspir, usar linguagem ofensiva, desapertar o cinto ou despir-se intencionalmente.
- Qualquer outra ação que os árbitros considerem falta.

(8) Penalizações

As penalizações são válidas quando pelo menos três dos cinco membros da equipa de arbitragem assim o determinam. Resultam numa penalização (Genten): duas advertências; uma falta deliberada ou grave; ou outras ações que o Árbitro considere atitude inadequada perante a competição.

(9) Desqualificações

As desqualificações são válidas quando pelo menos três dos cinco membros da equipa assim o determinam. Resultam em desqualificação:

- Três penalizações (Genten San = Shikkaku).
- Não cumprir as instruções do Árbitro durante o combate.
- Ações consideradas violência manifesta, faltas graves deliberadas ou má atitude perante a competição.
- Permanecer frente a frente por mais de um minuto sem combater; considera-se falta de vontade de lutar e ambos serão desqualificados.
- Interagir com treinadores sem autorização do Árbitro, incluindo receber uma bebida.
- Sair da área de combate por qualquer motivo sem autorização do Árbitro.
- Chegar atrasado ao combate ou não comparecer.

(10) Não Participação no Combate - Shiai Hoki

São exceções: incapacidade física para continuar, determinada por exame do Médico Oficial do Campeonato; ou infortúnio imprevisto do competidor ou de pessoa próxima, como um familiar, imediatamente antes ou durante o combate. A autorização para abandonar ou retirar-se do campeonato será concedida após consulta ao Juiz Supremo e ao responsável oficial indicado no regulamento.

A. Nas técnicas ilegais, a forma de anunciar é:

O primeiro aviso por uma falta leve será comunicado diretamente ao competidor.

1. Chui
2. Genten Ichi
3. Genten Ni
4. Genten San / Shikkaku.

B. Em saídas ilegais ou repetidas da área de competição, recusando combater:

1. Yogai-Chui

2. Yogai-Genten Ichi
3. Yogai-Genten Ni
4. Yogai-Genten San / Shikkaku.

(11) Painele de Revisão e Recurso das Decisões

O Painel de Revisão é composto pelo Juiz Supremo, Presidente dos Juizes e Vice-Presidente dos Juizes. A sua função é decidir recursos relativos às decisões do Árbitro ou da equipa de arbitragem. A arbitragem e decisão final cabem ao Juiz Supremo.

Quando a decisão da equipa for claramente questionável, o competidor pode, após o combate, apresentar recurso ao Painel através do seu treinador. A decisão do Painel será anunciada imediatamente após a revisão e será final. O próprio Painel pode também interromper o combate e rever uma decisão quando esta for claramente questionável.

(C) Regras para Campeonatos por Categorias de Peso

(1) Categorias de Peso

Categorias KWF padrão:

Masculino: -70 kg; -75 kg; -80 kg; -90 kg; +90 kg.

Feminino: -55 kg; -60 kg; -65 kg; +65 kg.

Os mesmos pesos e categorias aplicam-se a homens e mulheres no Kumite dos 18 aos 21 anos.

O número mínimo para realizar uma categoria é de quatro competidores. Se não houver quatro, os competidores podem optar por subir para a categoria seguinte; por exemplo, de -75 kg para -80 kg.

(2) Pesagem Oficial

Quando a pesagem oficial é realizada no dia do campeonato, cada competidor deve estar dentro do limite máximo da sua categoria, sob pena de desqualificação automática. Quando a decisão é feita por diferença de peso, nos campeonatos por categorias a vitória é atribuída ao competidor que seja 3 kg ou mais leve. As restantes regras seguem as regras padrão KWF para campeonatos Open.

PARTE III. PROCEDIMENTO PADRÃO DOS OFICIAIS DO CAMPEONATO

(A) Vestuário e Conduta

Árbitros e Juizes devem usar calças sociais azul-escuro e camisa social azul-escuro de manga curta com o emblema KWF no bolso esquerdo do peito. Devem usar laço branco. Todos os oficiais da área de combate devem estar descalços.

Árbitros e Juizes devem manter comportamento adequado dentro e fora do tatami e exemplificar a integridade do Kyokushin. Devem ser honestos e imparciais; se considerarem que não conseguem cumprir as funções completa e justamente, devem retirar-se.

(B) Procedimento Oficial

(1) Entrada e Saída da Área de Combate

Entrada: quatro Juízes, liderados pelo Árbitro, entram pela zona próxima à direita da mesa principal. Ao entrar no tatami, cada oficial faz saudação 'Osu' à mesa principal. O Árbitro posiciona-se no centro e os Juízes na zona exterior. O Árbitro dá os comandos 'Shomen ni rei', 'Mawatte' e 'Shushin ni rei'; os Juízes seguem os comandos e fazem a saudação. Depois dirigem-se às cadeiras dos cantos.

Saída: concluído o turno, a equipa dirige-se ao lado oposto da área e repete o ritual. Se não for substituída, sai pelo lado esquerdo da mesa principal após saudação. Quando uma nova equipa substitui a anterior, ambas se posicionam conforme indicado e o Árbitro da equipa que sai dá o comando 'Otagai ni rei'; as duas equipas saúdam-se com 'Osu'.

Entrada dos competidores: quando chamados, entram pelos respetivos cantos, colocam-se nas linhas iniciais de frente para a mesa principal e aguardam o comando do Árbitro. O Árbitro fica ao centro entre ambos.

(2) Procedimento do Árbitro

Procedimento básico para iniciar e terminar o combate:

- Shomen ni rei: voltar-se para a mesa principal e saudar.
- Shushin ni rei: voltar-se para o Árbitro e saudar.
- Otagai ni rei: voltar-se um para o outro e saudar.
- Kamaete: assumir posição de combate, atrás das linhas iniciais.
- Hajime: iniciar o combate.
- Yame: parar o combate e regressar às linhas iniciais.

Após a decisão: 'Shomen ni rei', 'Shushin ni rei', 'Otagai ni rei'; em seguida, o Árbitro instrui os competidores a apertarem as mãos e a sair.

Durante o combate: Yame = parar imediatamente; Kamaete = posição de combate; Zokko = retomar o combate ou atacar quando não há ação; 'Jikan wo tomete kudasai' = parar o cronómetro. Sem este comando, a contagem continua.

Se o uniforme se desapertar, o Árbitro deve parar o cronómetro e mandar o competidor regressar à linha inicial para o ajustar. Se acontecer aos dois, ambos devem sentar-se nas linhas iniciais voltados para os respetivos cantos e corrigir os uniformes.

Procedimento para Técnicas Ilegais

Quando é executada uma técnica ilegal, o Árbitro deve colocar-se entre os competidores e parar o combate, confirmando a decisão das bandeiras dos juízes. Pode atribuir advertência quando a decisão tiver o apoio de pelo menos três dos cinco membros.

- Ganmen Ouda: ataque ao rosto com mão ou cotovelo.
- Tsukami: agarrar ou prender o adversário.
- Shotei Oshi: empurrar com a mão aberta ou bordo da palma.
- Zutsuki: cabeça.
- Kinteki Kogeki: pontapé à zona genital.
- Kakenige: ações repetidas de cair após executar uma técnica.

Classificação das faltas: Chui = primeira advertência; Genten Ichi = segunda advertência / primeira penalização; Genten Ni = terceira advertência / segunda penalização; Genten San = quarta advertência / terceira penalização / Shikkaku (desqualificação).

Procedimento Relativo às Faltas

O Árbitro manda os competidores regressar às linhas iniciais, frente a frente, e anuncia a técnica ilegal. O anúncio começa pelo canto do competidor que cometeu a infração (vermelho ou branco), seguido da contagem das bandeiras dos juízes, nome da técnica e respetiva classificação.

Exemplos:

- Shiro, ichi, ni, san, tsukami, Chui = branco, 1, 2, 3, agarrar, primeira advertência.
- Shiro, ichi, ni, san, shi, Ganmen Ouda, Genten Ichi = branco, 1, 2, 3, 4, golpe ao rosto, segunda advertência / primeira penalização.
- Shiro, ichi, ni, san, shi, go, Kinteki Kogeki, Genten Ni = terceira advertência / segunda penalização.
- Shiro, ichi, ni, san, shi, go, Ganmen Ouda, Genten San = quarta advertência / terceira penalização / desqualificação.

Procedimento para Knockouts e Meios-Pontos

Ippon Kachi, Awase Ippon Kachi e Waza-ari: o Árbitro deve primeiro verificar o estado do competidor antes de anunciar a decisão, devido a lesão ou dano grave. Depois manda o competidor para a linha inicial e anuncia o canto que pontuou, a contagem das bandeiras, a técnica e a pontuação.

Exemplos: 'Aka, ichi, ni, san, Jodan Geri, Waza-ari'; 'Shiro, ichi, ni, san, shi, Chudan Tsuki, Waza-ari, awasete Ippon'; 'Aka, ichi, ni, san, shi, go, Ushiro Geri, Ippon'.

Procedimento para a Decisão dos Juízes

Quando não foi marcado um ponto completo claro, a vitória é atribuída por decisão. O Árbitro manda os competidores para as linhas iniciais de frente para a mesa principal e chama a decisão: 'Hantei onegaishimasu', pausa, e depois 'Hantei'.

Os Juízes levantam imediatamente a bandeira apropriada. Ao mesmo tempo, o Árbitro indica a sua decisão: braço esquerdo horizontal para Shiro, braço direito horizontal para Aka, ou braços cruzados à frente para Hikiwake. Depois conta as bandeiras a partir da sua retaguarda direita, no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio, e anuncia verbalmente a decisão, indicando claramente o lado vencedor.

(3) Procedimento dos Juízes

Durante o combate, os Juízes indicam as decisões utilizando bandeiras e apito e devem seguir as orientações do Árbitro. Devem manter boa postura sentados, ter o apito na boca para uso imediato e segurar cada bandeira na mão correspondente ao canto que representa.

Procedimento padrão:

- Ippon Kachi: bandeira levantada acima do ombro; um apito forte.
- Waza-ari: bandeira horizontal à altura do ombro; um apito forte.
- Hansoku: bandeira agitada em ângulo baixo para fora do corpo; vários apitos curtos.
- Jogai: a bandeira toca o chão junto à linha limite; vários apitos curtos.
- Mitomezu: não reconhecido; bandeiras agitadas horizontalmente à frente dos joelhos.
- Miezu: não observado; bandeiras cruzadas à frente do rosto.
- Hikiwake / Churitsu: empate / situação pouco clara; bandeiras cruzadas à frente dos joelhos e um apito forte.
- Shiro Yusei / Hantei Kachi: vitória do branco por decisão; bandeira branca levantada acima do ombro e um apito forte.
- Aka Yusei / Hantei Kachi: bandeira vermelha levantada acima do ombro e um apito forte.

Quando o combate é decidido por decisão, o Árbitro anuncia 'Hantei onegaishimasu', pausa e ordena 'Hantei'. Os Juízes indicam imediatamente a decisão. Devem agir com confiança e concentração, usando movimentos de braço claros e significativos, e manter a posição das bandeiras até o Árbitro reconhecer e declarar o resultado.

ANEXO: REGRAS PARA CATEGORIAS MASTER

Aplicam-se as regras sénior, exceto quanto às categorias, proteções e duração dos combates, conforme especificado abaixo.

Categorias

M40: dos 40 aos 49 anos, inclusive - masculino e feminino.

M50: 50 anos ou mais, inclusive - masculino e feminino.

Pesos

Masculino: até 80 kg e mais de 80 kg.

Feminino: até 65 kg e mais de 65 kg.

Diferença de peso em todas as categorias Master: 3 kg.

Proteções

M40 MASCULINO - Obrigatório: caneleiras com proteção do peito do pé, luvas finas e proteção genital.

Opcional: joelheiras e proteção bucal.

M50 MASCULINO - Obrigatório: caneleiras com proteção do peito do pé, luvas finas, proteção genital e capacete. Opcional: joelheiras e proteção bucal.

M40 FEMININO - Obrigatório: caneleiras com proteção do peito do pé, luvas finas e proteção de peito. Opcional: joelheiras, proteção bucal e proteção genital feminina.

M50 FEMININO - Obrigatório: caneleiras com proteção do peito do pé, luvas finas, proteção de peito e capacete. Opcional: joelheiras, proteção bucal e proteção genital feminina.

TABELA DE PROTEÇÕES – CATEGORIAS MASTER

	MASCULINO +40		MASCULINO +50		FEMININO +40		FEMININO +50	
	OBRIGATÓRIO	OPCIONAL	OBRIGATÓRIO	OPCIONAL	OBRIGATÓRIO	OPCIONAL	OBRIGATÓRIO	OPCIONAL
Caneleiras com proteção do peito do pé	SIM		SIM		SIM		SIM	
Luvas finas	SIM		SIM		SIM		SIM	
Proteção genital	SIM		SIM					
Capacete			SIM				SIM	
Proteção de peito					SIM		SIM	
Joelheiras		SIM		SIM		SIM		SIM
Proteção bucal		SIM		SIM		SIM		SIM
Proteção genital feminina						SIM		SIM

O equipamento de proteção (luvas finas, caneleiras, capacete, proteção de peito, colete, joelheiras, etc.) deve ser aprovado pela KWF. Cada competidor deve fornecer o seu próprio equipamento.



Duração dos Combates

+40 (masculino e feminino): 2 minutos (peso) + 1 minuto, decisão obrigatória.

+50 (masculino e feminino): 2 minutos (peso) + 1 minuto, decisão obrigatória.

Diferença de peso: 3 kg.

FINAL

Qualquer outra questão não contemplada neste manual e que possa ocorrer durante o Campeonato será discutida entre os Árbitros da competição e o Juiz Supremo.

Ossu|

Shihan Antonio Pereira

