

REGRAS DE KUMITE CATEGORIAS INFANTIS E JÚNIORES

KWF – KYOKUSHIN WORLD FEDERATION

REGRAS PARA COMPETIDORES

Categorias: Crianças e Júniores

Idades dos participantes por categoria:

- Crianças: 12–13 anos
- Crianças: 14–15 anos
- Júnior: 16–17 anos

REGRAS GERAIS

- Todos os competidores devem usar um gi branco e limpo.
- Um competidor usará uma faixa vermelha sobre a sua própria faixa; o outro usará a sua própria faixa de graduação.
- As unhas das mãos e dos pés devem estar curtas.

PROTEÇÕES OBRIGATÓRIAS

Crianças – 12 a 13 anos

- Obrigatórias: capacete, luvas, proteção de peito/tórax e caneleiras.
- Opcionais: joelheiras e protetor bucal.

Crianças e Júniores – 14–15 e 16–17 anos

- Obrigatórias: capacete, luvas, caneleiras e proteção genital para rapazes.
- Proteção de peito/tórax para raparigas.
- Opcionais: joelheiras e protetor bucal.

Todas as proteções utilizadas no campeonato oficial devem ser homologadas e aprovadas pela KWF. O documento original estabelece que não é permitida a participação com outras proteções e que cada competidor deve usar a sua própria proteção.

Na página 3 do original são ilustrados os seguintes equipamentos: proteção de peito/tórax, caneleiras, capacete, luvas para 12–13 anos, proteção de peito para raparigas e luvas para 14–17 anos.

O original acrescenta que outro tipo de proteção poderá ser permitido se oferecer o mesmo nível de proteção. Em caso de lesão, o uso de ligaduras ou de qualquer outro material de proteção deve ser revisto pelo médico oficial da competição ou pelo Juiz Supremo. A decisão será final e obrigatória para os competidores.

CATEGORIAS DE PESO – MASCULINO

CATEGORIA	PESOS
Crianças 12–13 anos	-50 kg; -55 kg; -60 kg; +60 kg
Crianças 14–15 anos	-55 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; +70 kg
Júnior 16–17 anos	-65 kg; -70 kg; -75 kg; -80 kg; +80 kg

CATEGORIAS DE PESO – FEMININO

CATEGORIA	PESOS
Crianças 12–13 anos	-45 kg; -50 kg; +50 kg
Crianças 14–15 anos	-50 kg; -55 kg; +55 kg
Júnior 16–17 anos	-55 kg; -60 kg; +60 kg

O número mínimo de participantes necessário para realizar uma categoria é de 4 competidores. Se uma categoria de peso não atingir esse mínimo, os competidores poderão optar por subir para a categoria de peso imediatamente superior. Exemplo indicado no original: na categoria masculina de 14–15 anos, um competidor poderá passar de -55 kg para -60 kg.

ÁRBITRO E JUÍZES

- Todos os combates devem contar com um mínimo de 4 Juízes e 1 Árbitro Central. O Árbitro Central dirige o combate e dá as ordens.
- Quando é tomada uma decisão, cada Juiz e o Árbitro têm um voto. O Árbitro apresenta a sua decisão ao mesmo tempo que os Juízes.
- O júri de Juízes e o painel de revisão têm a mesma autoridade relativamente ao combate; a decisão final cabe ao Árbitro Supremo.

KUMITE (COMBATE)

Regras básicas e duração dos combates

- Crianças 12–13 anos: 2 minutos, com decisão obrigatória.
- Crianças 14–15 anos: 2 minutos + prolongamento de 1 minuto e 30 segundos em caso de Hikiwake, com decisão obrigatória.

- Júnior 16–17 anos: 2 min. / 2 min. / peso (diferença de 3 kg) / 1 min., com decisão obrigatória.

Na categoria Júnior, considera-se uma diferença de peso de 3 kg ou mais. Se a diferença de peso for inferior a 3 kg, realiza-se um prolongamento adicional de 1 minuto, com decisão final obrigatória.

O Organizador do campeonato e o Juiz Supremo podem alterar a duração dos combates.

Em todas as categorias, será declarado vencedor o competidor que obtenha Ippon ou dois Waza-ari. Dois Waza-ari equivalem a um Ippon.

PROLONGAMENTOS (ENCHOSEN)

Os prolongamentos apenas são possíveis nas categorias Crianças e Júnior de 14–15 anos e 16–17 anos.

TEMPO

A duração do combate começa no momento em que o Árbitro diz “Hajime”.

VITÓRIA POR IPPON

1. Excluindo as técnicas consideradas faltas, um golpe de punho (tsuki), uma técnica de perna (keri), cotovelo (hiji), etc., executado numa zona reconhecida do corpo e que derrube o adversário, ou que faça o adversário perder a capacidade/vontade de continuar a combater durante 5 segundos ou mais, será considerado Ippon.

O Ippon é válido quando 3 dos 5 membros da equipa de arbitragem tomam essa decisão.

2. Sempre que um dos competidores perder a vontade de continuar a combater, o outro será declarado vencedor por Ippon.

MEIO PONTO (WAZA-ARI)

Nos casos seguintes, e sempre de acordo com a decisão da equipa de arbitragem, poderá ser atribuído meio ponto (Waza-ari).

1. Excluindo as técnicas consideradas faltas, qualquer golpe realizado com punho, perna ou cotovelo que produza um efeito efetivo no adversário, ou que o derrube por menos de 5 segundos, após o que este recupere a posição de pé, poderá ser considerado Waza-ari. Também poderá ser atribuído Waza-ari quando um competidor perde o equilíbrio após receber uma técnica de punho ou perna, segundo o critério da equipa de arbitragem.

Dois Waza-ari equivalem a um Ippon.

3. Quando um competidor executa uma técnica de perna ao nível jodan e esta cumpre os requisitos reconhecidos — atitude correta, aplicação, controlo suficiente, zanshin, timing e distância — poderá ser considerada Waza-ari segundo o critério da equipa de arbitragem. Um contacto ligeiro no capacete também poderá ser considerado meio ponto (Waza-ari).

VITÓRIA POR HANTEI

Quando não existe Ippon ou Waza-ari, a vitória será atribuída por decisão. A decisão é válida quando existe maioria de 3 dos 5 membros da equipa de arbitragem.

A decisão deve considerar, pela seguinte ordem de prioridade:

- Eficácia das técnicas.
- Desenvolvimento de combinações e variedade de técnicas de punho e perna.
- Tática e estratégia de combate.
- Número de técnicas executadas.
- Se um competidor tiver duas faltas (Genten Ni) e um Waza-ari, o Waza-ari é anulado pelas duas faltas (Genten Ni).
- Se nenhum dos competidores tiver meio ponto ou faltas, a vitória será atribuída por decisão.
- A vitória será atribuída em caso de desqualificação ou desistência de um dos competidores.

A vitória pode ser atribuída a um competidor quando existir uma diferença de duas faltas.

EXEMPLOS

SHIRO	AKA	RESULTADO POSSÍVEL
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

FALTAS (HANSOKU)

As seguintes ações são consideradas faltas:

- Técnica direta sem controlo ou dirigida diretamente ao rosto, por exemplo: Jodan Mae Geri, Uchi Kakato, Jodan Yoko Geri, Tobi Geri Jodan e Jodan Ushiro Mawashi Geri.
- Contacto no rosto ou pescoço, mesmo ligeiro, com mãos, punhos ou cotovelos.
- Nas categorias Crianças 12–13 anos não são permitidas técnicas gedan, por exemplo Gedan Mawashi Geri.
- Atacar com socos zonas não permitidas; por exemplo, golpear intencionalmente os braços nas categorias Crianças.
- Técnicas à zona genital (Kin-geri).
- Golpes com a cabeça.
- Atacar o adversário quando este se encontra no chão.
- Ataques à coluna vertebral na zona dorsal.
- Agarrar repetidamente o pescoço ou o corpo do adversário.
- Agarrar o uniforme (dogi), as pernas ou os braços.
- Empurrar com os punhos ou com as mãos.
- Repetir ações como cair ao chão ou executar técnicas de fuga (kakenige).
- Sair continuamente da área de combate (Jogai).
- Ataques diretos às articulações e ao joelho pela frente.
- Quaisquer outras ações que, segundo o critério da equipa de arbitragem, possam ser consideradas faltas ou ações proibidas.

A progressão indicada no original é: uma advertência = Chui; duas advertências = Genten Ichi; três advertências = Genten Ni; quatro advertências = Genten San, com desqualificação automática.

GENTEN

O original indica como situações passíveis de falta:

- Acumulação de duas advertências/faltas conforme a progressão estabelecida.
- Faltas deliberadas.
- Outras ações consideradas pelo Árbitro Central como atitude inadequada durante o combate.

DESQUALIFICAÇÃO (SHIKKAKU)

As seguintes situações são consideradas motivo de desqualificação:

- Genten San = Shikkaku, conforme a progressão de penalizações indicada no regulamento.
- Não seguir ou não obedecer às ordens e instruções do Árbitro durante o combate.

- Ações violentas ou atitudes incorretas.
- Se um competidor não demonstrar vontade de combater durante um minuto e não executar qualquer técnica, será desqualificado.
- Os competidores que chegarem atrasados e não estiverem presentes quando o combate deve começar serão desqualificados.
- Uma incapacidade física ocorrida durante a competição pode permitir a retirada do competidor, desde que a lesão seja examinada pelo médico oficial da competição. A decisão será final.

ACIDENTES

Sempre que um competidor se lesione e o médico aconselhe a continuação do combate, mas o competidor se recuse a continuar, esse competidor perderá o combate.

Se ocorrer uma lesão acidental durante a competição, não causada pelos competidores, e um competidor não puder continuar, o original estabelece que esse competidor será declarado perdedor do combate.

O texto original acrescenta que, em lesões consideradas acidentais sem responsabilidade de qualquer competidor, se um ou ambos não puderem continuar, aquele que se recusar a prosseguir será declarado perdedor.

A KWF e os membros da sua Direção não serão responsáveis por acidentes ou lesões ocorridos em competições organizadas pela KWF. É responsabilidade exclusiva do competidor providenciar um seguro individual antes do início dos combates.

DISPOSIÇÃO FINAL

Qualquer questão não contemplada nestas regras de competição e que surja no dia da competição será analisada pelo Árbitro Chefe e pelo Juiz Supremo, sendo a decisão final.

Shihan Antonio Pereira

