



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

REGRAS DE ARBITRAGEM

Publicada em 23/07/2020

空手道

❖ QUADRAS

FUNCIONAMENTO DAS QUADRAS-----	04
QUADRO DE ÁRBITROS-----	04
DESENHO DAS QUADRAS-----	05

❖ COMPETIÇÕES DE SHIAI KUMITE

EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO-----	08
DURAÇÃO DA LUTA-----	09
PONTUAÇÃO E CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO-----	10
ÁREAS DE PONTUAÇÃO-----	10
SENSHU (PRIMEIRO PONTO)-----	10
ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES-----	11
KINSHI (JOGAI/MUBOBI/COMPORTAMENTO)-----	12
KUMITE EQUIPE POR REVEZAMENTO-----	12

❖ COMPETIÇÕES DE KATA

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO-----	16
SISTEMA DE AVALIAÇÃO-----	16
CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO-----	16
REPETIÇÃO DE KATA-----	17
KATA EQUIPE-----	17
DIVISÃO DE KATA EQUIPE-----	17
PONTUAÇÃO-----	18
KATA ADAPTADO-----	20

❖ TECNICOS

TÉCNICOS-----	24
CREDENCIAMENTO DE TÉCNICOS-----	24
ÁREA DO TÉCNICO-----	24
VESTIMENTA DO TÉCNICO-----	24
ATUAÇÃO-----	24
PERMISSÕES E PENALIDADES-----	24

❖ REGULAMENTO DE KARATE DE CONTATO

ÁRBITROS-----	26
COMPETIDORES-----	26
TÉCNICOS-----	27

REGRAS-----	27
FALTAS-----	28
TÉCNICAS VÁLIDAS-----	28
VITÓRIA-----	29
ORIENTAÇÕES GERAIS-----	29
❖ CATEGORIAS OFICIAIS CNKB	
CAMPEONATO BRASILEIRO-----	31
❖ LISTA OFICIAL DE KATA CNKB	
LISTA OFICIAL DE KATAS-----	37
KATAS PERMITIDOS EM CADA CATEGORIA-----	42
❖ TERMINOLOGIA	
TERMINOLOGIA-----	45
❖ SÍMBOLOS	
SÍMBOLOS-----	48
❖ CLASSIFICAÇÃO NACIONAL	
CLASSIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS CNKB-----	51
❖ GESTICULAÇÕES	
GESTICULAÇÕES ÁRBITRO CENTRAL-----	53
GESTICULAÇÕES ÁRBITROS AUXILIARES-----	
❖ EXTRAS	
VESTIMENTO OFICIAL DOS ÁRBITROS CNKB-----	58



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

QUADRAS

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

QUADRAS

FUNCIONAMENTO DAS QUADRAS

SHINPAN CHO: Chefe de Área.

É o responsável por designar o árbitro central e os auxiliares para atuarem nos EVENTOS.

SUSHIN: Árbitro Central;

Zela pela observância do regulamento nas competições, controlando o andamento das mesmas, registrando as infrações, aplicando as penalidades e fazendo as marcações necessárias para assegurar o processamento desses eventos dentro das normas estabelecidas pela CNKB.

FUKUSHIN: Árbitro auxiliar;

Auxilia o árbitro central na marcação da pontuação e faltas utilizando as bandeiras de apoio.

KANSA: Supervisor de encontro;

Responsável pelo preenchimento da súmula. Responsável pelo resultado oficial.

QUADRO DE ÁRBITROS

KUMITE = 1 Central + 4 auxiliares

BANDEIRAS = lado do atleta (aka e shiro)

MESA = Kansa + Chefe de Área + Mesários

KATA = sistema de notas

Observação 1: Em algumas categorias pode ocorrer de ter apenas 2 árbitros auxiliares.

Observação 2: Para eventos estaduais ou distritais, pode-se fazer alterações na quantidade de árbitros de acordo com a necessidade do organizador.

ÁREAS DE COMPETIÇÃO:

KUMITE e KATA: O tamanho da área de competição deve ser de no mínimo 8 x 8 metros para MASTER, ADULTO e JUVENIL, e um mínimo de 7 x 7 metros para as categorias INFANTO JUVENIL, INFANTIL, MIRIM e FRALDINHAS, em todas as configurações deverá haver um metro de área de segurança.

Observação 1: Em casos de extrema necessidade, os tamanhos das quadras poderão ser alterados desde que seja previamente informado.

Observação 2: *As áreas deverão ser feitas em Tatames de borracha.*

BANDEIRINHAS:

Cores: Branco e Vermelho

Largura: 30 cm (acabado).

Comprimento: 40 cm (acabado).

QUADRA DE KUMITE



**TÉCNICO
AKA**

**TÉCNICO
SHIRO**

Cabo: 52

MESÁRIO

cm.



Árbitro central – SUSHIN

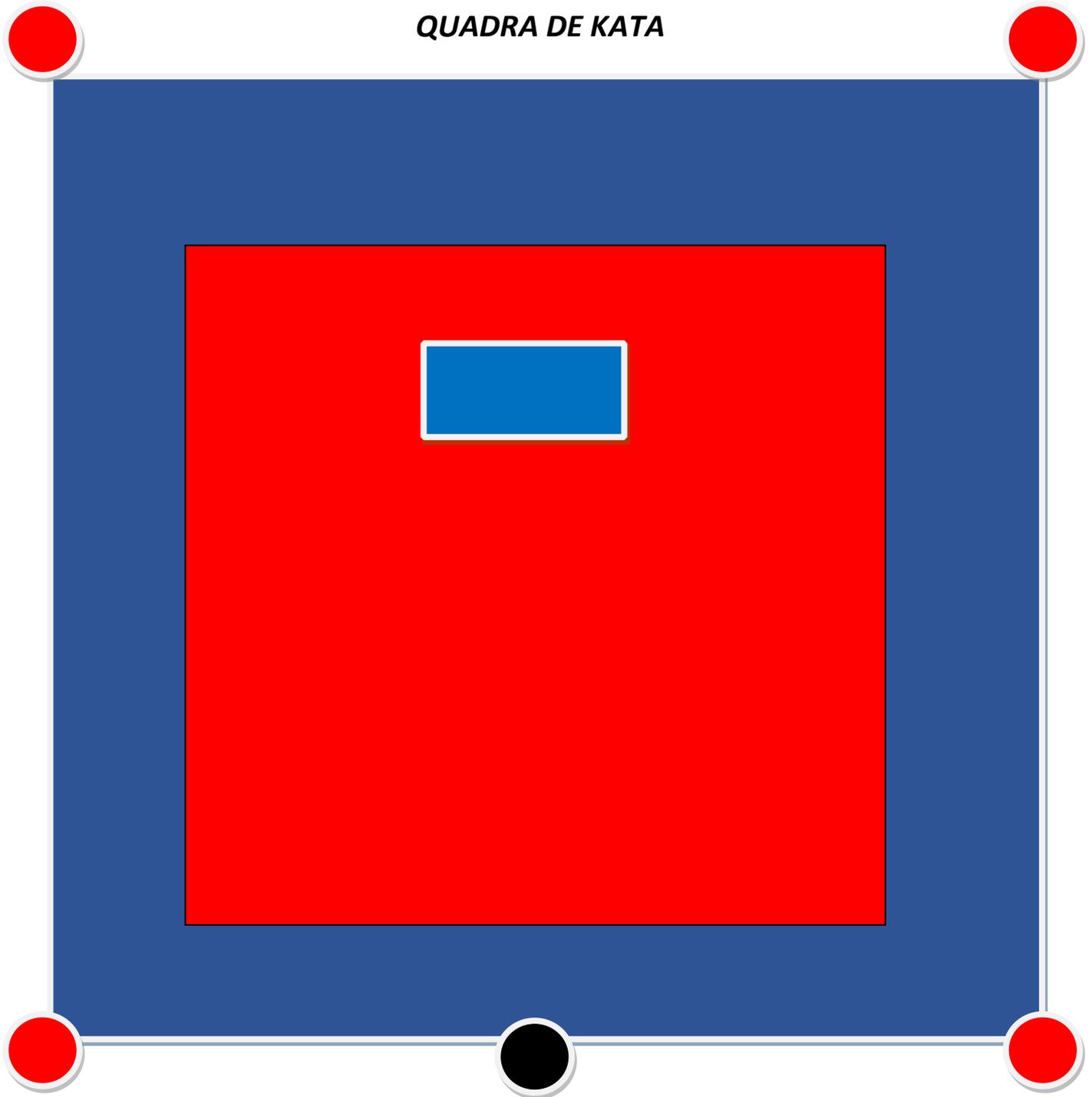


Árbitro auxiliar – FUKUSHIN



Árbitro fiscal - KANSA

QUADRA DE KATA



Árbitro central – SUSHIN



Árbitro auxiliar – FUKUSHIN



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

Competições de

SHIAI KUMITE

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

REGRAS PARA COMPETIÇÃO DE SHIAI KUMITE

EQUIPAMENTOS DE PROTEÇÃO

Protetores obrigatórios:

- Capacete com grade;
- Protetor de tórax;
- Luvas;
- Protetor Bucal (para categorias que não usam capacetes).

Observação: **Estamos vivendo novos tempos devido à pandemia do Covid-19 e nada será como antes quando tudo isso terminar. Aguardaremos as orientações da OMS e MINISTÉRIO DA SAÚDE sobre a proteção utilizada por nossa modalidade para podermos tomar algum tipo de decisão. Acreditamos que os capacetes poderão não ser utilizados por algum tempo, haja visto que não são todos os atletas que o possuem e às vezes não tem condições de adquiri-lo, nem seria viável e seguro a higienização ao final de cada luta. Ficaremos atentos e em breve esperamos transmitir novas informações. Esta observação serve para as regras abaixo.**

Protetores opcionais:

- Caneleira;
- Botas de pés;
- Protetor de seios;
- Inguinal masculino.

▪ Todas as categorias que não usem o capacete, o uso do **PROTETOR BUCAL É OBRIGATÓRIO**, as demais categorias que usem capacete, o **USO DO PROTETOR BUCAL SERÁ OPCIONAL COMO TAMBÉM É OPCIONAL O USO DO PROTETOR DE TORAX INTERNO** para as categorias que não usem protetor de tórax externo.

▪ Na categoria 16 e 17 anos que envolva Faixas Verdes a Pretas, será **SEM PROTETOR DE TÓRAX E COM CAPACETE**; porém é OBRIGATÓRIO o uso de protetor de Seios para mulheres a partir de 16 anos.

▪ O competidor que estiver sem os protetores obrigatórios terá um (1) minuto para providenciá-los, sendo que após este tempo estará desclassificado do torneio.

VESTIMENTAS

- Karate-Gi limpo e branco;
- As mangas do kimono, bem como as barras das calças não podem ser dobradas;
- Um patrocínio é permitido nas costas dos Karate-gi e deve estar na altura do ombro, pode ser no máximo de 30 x 15 cm. É permitido o uso de distintivo da associação, dojô ou estado;
- Kimono sujo ou rasgado **NÃO** serão permitidos;
- As mulheres deverão usar camiseta branca e limpa por baixo do Kimono, **NÃO SERÁ PERMITIDO OUTRA COR**. Os homens não poderão usar camisetas por baixo do kimono.

- Nas categorias que não usarem protetores de tórax externo, os atletas deverão, para fim de identificação, usar faixas BRANCAS para SHIRO e VERMELHAS para AKA, sendo estes de uso pessoal.
- O competidor deve manter as unhas curtas e não pode usar objetos metálicos nos cabelos, proibido também brincos que machuquem o atleta, relógios ou pulseiras.
- A calça deve ser longa o suficiente para cobrir pelo menos dois terços da canela, não podendo ultrapassar os tornozelos e não podem ser enrolados.
- As mangas do casaco devem atingir pelo menos até a metade do antebraço, não podem ultrapassar os punhos e não podem ser enrolados.

Observação: Na execução de um kata se a faixa do competidor se soltar e chegar a cair no chão, o competidor será desclassificado (exceto para categorias faixa branca e amarela fraldinha e Mirim "A" masculino e feminino), pois a faixa é integrante da vestimenta e deve estar colocada de maneira correta e bem amarrada. No caso de ocorrer o mesmo no shiai kumite, o árbitro deverá parar a luta, pedir para parar o cronômetro e solicitar que o atleta coloque a faixa adequadamente.

DURAÇÃO DA LUTA

- **Categorias; Fraldinha ao Master, todas as faixas (com exceção das categorias que envolvem faixas pretas JUVENIL e ADULTO);**

SHOBU NIHON

DURAÇÃO DA LUTA: 2 min

- **Categorias JUVENIL e ADULTO (que envolvem faixas Pretas);**

SHOBU SANBON

DURAÇÃO DA LUTA: 3 min

Observação: A COMISSÃO ORGANIZADORA poderá mudar o sistema de tempo de luta de acordo com a sua necessidade.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO

SHOBU NIHON:

2 IPPONS 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.

SHOBU SANBON:

3 IPPONS ou 6 WAZARIS, ou a combinação de ambos, totalizando SHOBU SANBOM, ou pela decisão da maioria dos Árbitros (HANTEI), ou por HANSOKU, SHIKKAKU e KIKEN outorgados a um competidor.

PONTUAÇÃO

IPPON

- Para técnicas válidas de Jodan Geri (mawashi geri, ura mawashi geri), com atitude correta e força controlada na altura da cabeça, sem causar danos ao oponente, deverá haver contato controlado na área protegida pelo capacete;
- Qualquer golpe nas costas, ou na nuca do adversário, quando e este estiver de costas para o oponente;
- Quando um ataque é aplicado imediatamente ao desequilíbrio do adversário.
- Ashibarai (exceto executado com a parte haisoku (peito do pé) ou o adversário se desequilibrar sozinho, se houver qualquer golpe; Tsuki ou Gueri será considerado Ippon.

WAZARI

- Para técnicas válidas ataque de mão (ZUKI) atingir com contato controlado qualquer parte pontuável do corpo (tzuki, uraken).
- Para técnicas válidas de chutes (Gueri) que atingir a região CHUDAN com contato controlado.

AIUCHI

- Será outorgado ponto para quem executou o golpe primeiro com eficiência.

CRITÉRIOS DE PONTUAÇÃO

- Boa forma;
- Aplicação vigorosa;
- Zanshin – Desejo de continuidade;
- Tempo apropriado;
- Distância.

ÁREAS DE PONTUAÇÃO

- Cabeça, abdome, tórax, lateral e costas (Excluindo os ombros). Coluna vertebral e face são áreas pontuáveis, porém com controle absoluto sem qualquer toque.
- Uma técnica eficaz aplicada, simultaneamente, com a sinalização da campainha indicando o final do combate, deve ser considerada a pontuação.
- Um ataque, mesmo que eficaz aplicado após a sinalização da campainha indicando o final do combate, não deve ser reconhecido como pontuação, nem deve constituir uma base para a decisão.
- **JOGAI:** Técnica aplicada fora da área de combate deve ser inválida. No caso de um atleta marcar o ponto e após isso ele ou o seu adversário sair da área de luta, deverá permanecer a pontuação, e o jogai não será imposto.

Observações:

- ✓ O árbitro principal não poderá ir contra a marcação de pontos da maioria dos árbitros laterais, porém, em caso de empate nas marcações, o árbitro principal terá autonomia para decidir quanto à marcação de pontos, penalidade ou não.
- ✓ Em caso de erro administrativo marcado pelo sushin, o chefe de quadra poderá intervir e anular ou outorgar o ponto ou punição.
- ✓ Para penalidades, um único Árbitro do quadro pode sinalizar e apontar a falta. Se necessário, será chamado shugo para decidir a punição.
- ✓ Um ponto não será concedido se o competidor ferir seu adversário, mesmo que a lesão seja pequena, devendo-se aplicar punição ao atleta que acertou.

SENSHU (PRIMEIRO PONTO)

Marcação do primeiro ponto. Caso a luta termine empatada por pontos, vencerá o atleta que marcou o primeiro ponto, sem necessidade alguma de ir para o Hantei ou prorrogação.

O principal objetivo da Regra do Primeiro Ponto é deixar as lutas mais dinâmicas, competitivas e com poucos empates, porém, para ser VÁLIDA essa Regra, deverá ser observado o seguinte:

- ✓ Se a luta terminar empatada sem nenhuma pontuação, irá para o ENCHOSEN (prorrogação);
- ✓ Se a luta terminar empatada com qualquer pontuação, seja qual for o placar, sem penalidade nenhuma, ganha aquele quem marcou o primeiro ponto;
- ✓ Se a luta terminar empatada com qualquer pontuação, seja qual for o placar, e quem marcou o primeiro ponto tiver um ou mais chuis, a luta irá para o ENCHOSEN (prorrogação);
- ✓ Se a luta terminar empatada com qualquer pontuação, seja qual for o placar, e os dois tiverem um ou mais chuis, permanecerá o senshu.

ADVERTÊNCIAS E PENALIDADES

SHIKAKKU – Desclassificação de toda a competição;

ATENAI – Contato excessivo;

KINSHI – Comportamento proibido.

SHIKKAKU:

O SHIKKAKU é a penalidade mais grave em uma competição de karate, e significa a expulsão do atleta da referida competição. O atleta deverá deixar a quadra de competição e não poderá exercer nenhuma atividade mais naquela competição. O shikkaku para ser aplicado deve ter a anuência de todos os árbitros atuantes naquela luta ou árbitros atuantes na área em caso de um shikkaku por indisciplina, independente O atleta estar lutando ou não. O mesmo perderá as

premiações e a pontuação recebida até então. O quadro de árbitros fará um relatório do ocorrido que será entregue ao diretor de arbitragem. Poderá haver punições posteriores ao atleta de acordo com a gravidade dos fatos. O caso será julgado pela comissão de arbitragem.

ATENAI:

Técnicas que fazem contato excessivo, tendo em conta a área de pontuação atacada. As seguintes técnicas que são feitas com contato:

- a) Ataques para os membros superiores e inferiores, articulação do quadril, articulações do joelho, ou chute na canela;
- b) Atacar a virilha ou a garganta;
- c) Técnicas de mão aberta para o rosto, garganta e pescoço; Hiza Geri; Empi ou AtamaUchi;
- d) Técnicas de salto (como Tobi Yoko Geri ou UrakenUchi);
- e) Técnicas de varredura de perna perigosas (AshiBarai sem uma técnica de acompanhamento ou varredura do pé que atinge a perna e que podem causar lesões);
- f) Arremessos perigosos (sem qualquer garantia de que o adversário irá cair com segurança);
- g) Quando o adversário tenha perdido o espírito de luta, virando de costa para o atacante e demonstrando total falta de interesse na luta. (Hansoku direto);
- h) Qualquer técnica de haito.

O anúncio: “Aka / Shiro - ATENAI...”.

Obs.: A penalidade de atenai-yone não precisa ser gradativa, dependendo da gravidade do golpe aplicado.

Os possíveis avisos e penalizações são:

- a) Primeiro aviso: Atenai;
- b) Aviso final: Atenai Chui;
- c) Desqualificação: Atenai Hansoku.

KINSHI (JOGAI, MUBOBI E COMPORTAMENTO):

JOGAI:

- ✓ Perda de tempo, saídas propositalmente da área de competição (Jogai). Se durante a luta o placar estiver empatado com qualquer pontuação, e faltando 30 segundos, o atleta quem marcou o primeiro ponto sair do koto, ele receberá um Kinshi Chui direto. (Jogai), caso já tenha um kinshi, mesmo assim será kinshi Chui, caso ela já tenha um kinshi Chui, será desclassificado (kinshi hansoku);
- ✓ Qualquer situação em que o competidor tocar o chão fora da área de competição com qualquer parte de seu corpo.

MUBOBI

- ✓ Se um competidor empregar uma técnica sem sucesso e sair imediatamente depois, Kinshi será registrado;
- ✓ Agarrar;
- ✓ Qualquer situação em que o competidor demonstre falta de respeito por sua própria segurança ou integridade.

COMPORTAMENTO

- ✓ Ações exageradas (comportamento anti-desportivo, etc.);
- ✓ Qualquer comportamento que possa levar o Karate ao descrédito;
- ✓ Quaisquer ações desrespeitosas e desnecessárias são estritamente proibidas (isso inclui técnicos, dirigentes ou qualquer pessoa ligada ao competidor – pai, mãe e outros);
- ✓ Se o competidor sair deliberadamente ou evitar a técnica do oponente;
- ✓ Ataques descontrolados.

Os possíveis avisos e penalizações são:

- a) Primeiro aviso: **Kinshi Ichi**
- b) Segundo aviso: **Kinshi Ni**
- c) Aviso final: **Kinshi Chui**
- d) **Desqualificação: Kinshi Hansoku**

KUMITE EQUIPE POR REVEZAMENTO

KUMITE EQUIPE POR REVEZAMENTO: sem categoria de peso, somente Masculino ou Feminino. Cada equipe deve ser composta por **3 atletas sendo 2 titulares e 1 reserva**. Haverá **14 (quatorze) equipes, sendo 7 masculinas e 7 femininas**, dividido nas seguintes categorias: **Mirim B e C, Infantil, Infante-Juvenil, Juvenil, Adulto, Master**.

O RESERVA: o atleta reserva permanecerá com os atletas da sua equipe dentro da quadra, porém sem participar do combate, podendo substituir apenas numa próxima rodada.

Sendo assim, as categorias de KUMITE EM EQUIPE MASCULINO e FEMININO, que disputam essa modalidade, são divididas da seguinte forma:

DIVISÃO DO KUMITE EQUIPE POR REVEZAMENTO / MASCULINO e FEMININO

Mirim B	8 a 9 anos	3 minutos sem limite de pontos
Mirim C	10 a 11 anos	3 minutos sem limite de pontos
Infantil	12 a 13 anos	3 minutos sem limite de pontos
Infante-Juvenil	14 a 15 anos	3 minutos sem limites de ponto
Juvenil	16 a 17 anos	3 minutos sem limite de pontos
Adulto	18 a 34 anos	5 minutos sem limite de pontos
Master	35 anos acima	3 minutos sem limite de pontos

1. A competição terá a duração de 3 ou 5 minutos corridos sem parar o cronômetro. Serão obrigatoriamente 2 atletas titulares para competir. Haverá um único reserva para cada equipe, que poderá substituir um atleta que se machucar e/ou o técnico achar necessário (a substituição somente poderá ser feita na próxima *luta*). A luta termina antes do tempo previsto quando uma das equipes abrir a diferença de 6 pontos.
2. Os 2 atletas deverão lutar no mínimo 20 segundos, caso contrário a equipe será desclassificada. Salvo, se a equipe fechar a pontuação antes de acabar o tempo.
3. Quando houver a substituição de um atleta de uma equipe, o atleta deverá permanecer lutando no mínimo 20 segundos para que haja uma nova substituição de sua equipe ou da equipe adversária, jamais deverá ser trocado simultaneamente.
4. Todas as penalidades e advertências sofridas por um atleta de sua equipe serão automaticamente transferidas ao outro atleta que o substituir na luta.
5. Em caso de empate de luta a equipe vencedora será aquela que obtiver o maior número de Ippons, e mesmo assim, se persistir o empate haverá **1 minuto** de prorrogação (enchosen), ou primeiro ponto (Ippon ou Wazari).
6. O técnico e ou capitão escolherão 1 atleta (entre os 2 atletas que estão competindo) para iniciar a prorrogação (enchosen), podendo também haver revezamento entre estes atletas.
7. Obs. Categorias "ADULTO" serão de 5 minutos corridos/ já no MASTER serão de 3 minutos corridos.

Observações:

- a) As penalidades impostas no tempo normal de luta somarão na prorrogação.
- b) Na primeira luta, na súmula, constará o nome dos atletas e do reserva. Caso a equipe vença e um atleta se machucou e não havendo reserva para substituir na próxima rodada, a equipe será desclassificada, não podendo continuar na competição com um único atleta. A equipe só poderá ser desqualificada em caso de desistência de 1 titular e o reserva, ou se houver intervenção médica proibindo os atletas de continuarem na competição quando estiverem machucados.
- c) Cada equipe só pode apresentar e usar 1 reserva.
- d) Todos os atletas deverão se apresentar munidos de documento oficial, original, com foto para possível conferência na área chamada para competição. As conferências acontecerão de forma aleatória durante a competição e caso haja irregularidades nas informações repassadas à CNKB, a equipe será desclassificada.
- e) Para efeito de validade, serão considerados; carteirinha escolar com foto (oficial); RG; Habilitação, passaporte, carteiras profissionais (Crea- Cref- Oabetc), identificação militar. Para categorias mirins, será autorizada a apresentação de Certidão de Nascimento + carteirinha com foto da Entidade Estadual.



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

Competições de
KATA

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

REGRAS PARA COMPETIÇÃO DE KATA

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Executado com competência: bases corretas, golpes corretos;
- Enbusen correto;
- Chakugan: ter demonstração correta do foco de atenção;
- Correto uso da força;
- Respiração correta;
- Equilíbrio.

SISTEMA DE AVALIAÇÃO (NOTAS)

- 1ª RODADA – NOTAS de 5,00 a 7,00
- 2ª RODADA – NOTAS de 6,00 a 8,00 ➤ 3ª RODADA – NOTAS de 7,00 a 9,00
- Categorias que só tenham 1 rodada as notas sempre serão de 5,00 a 7,00
- Categorias que tenham duas rodadas, mas que tenham atletas suficientes apenas para uma rodada, a nota será de 6,00 a 8,00 e shitei kata sentei kata.
 - Categorias que tenham 3 rodadas, caso tenha atletas suficientes apenas para duas rodadas as notas serão de 5,00 a 7,00 na primeira rodada com shitei kata obrigatório e 7,00 a 9,00 na segunda rodada com tokui kata. Caso tenha atletas suficientes para apenas uma rodada, as notas serão de 7,00 a 9,00 com tokui kata.

Para as categorias que envolvem faixas pretas de 14 anos acima deve seguir as regras abaixo:

- ✓ Acima de 12 Atletas (3 Rodadas)
- ✓ Até 12 Atletas (2 Rodadas)

Quando houver 3 Rodadas, o atleta deverá seguir a seguinte ordem:

- ✓ 1ª RODADA: ShiteiKata - obrigatório (Classificam 12);
- ✓ 2ª RODADA: shitei e Sentei Kata (Classificam 4);
- ✓ 3ª RODADA: TokuiKata.

HANTEI

Usado apenas no caso do 3º critério de desempate ou para categorias com mais de 1 rodada. Após a conclusão do Kata, o Árbitro Principal convocará os Árbitros Auxiliares para a decisão (hantei). Imediatamente o Árbitro Principal e os Árbitros Auxiliares irão se manifestar (simultaneamente) as suas decisões através de bandeiras. O Árbitro Principal anunciará a decisão (HANTEI) e fará soar dois tons de apito, ao tempo em que os juízes darão seus votos.

CRITÉRIOS NEGATIVOS NA APRESENTAÇÃO

- Para uma hesitação momentânea no bom desempenho do Kata, quando rapidamente sanada, deve ser considerada para avaliação;
- Para uma parada momentânea, mas uma pausa perceptível, para um ligeiro desequilíbrio e rapidamente solucionado, deve ser considerada para avaliação.

Observação: Os critérios acima citados não desclassificam.

CRITÉRIOS DE DESCLASSIFICAÇÃO NA APRESENTAÇÃO

- Se o competidor realizar a Kata errado;
- Se o competidor parar durante o Kata;
- Se o competidor perder completamente o equilíbrio e / ou quedas;

Observação: O atleta que for desqualificado, não perderá sua medalha, caso esteja em uma disputa a final. Caso incorra em um dos erros citados anteriormente, o atleta estará desqualificado apenas desta rodada e não da competição.

REPETIÇÃO DE KATA NA COMPETIÇÃO

Todos os atletas (masculino e feminino) faixas “BRANCAS E AMARELAS” das categorias FRALDINHAS E MIRIM A, poderão repetir o kata caso os árbitros achem conveniente.

Observações gerais sobre execução de kata individual:

- ✓ Nas categorias JUVENIL, ADULTO e MASTER, que envolvam FAIXAS PRETAS, na primeira rodada será sempre SHITEI KATA; Exceto quando a categoria tiver atletas suficientes apenas para uma rodada, nesse caso faz-se TOKUI KATA.
- ✓ É permitido executar katas de estilos diferentes porém é necessário seguir a lista oficial de katas.

KATA EQUIPE

KATA EQUIPE: consiste da competição entre 3 homens exclusivamente ou de 3 mulheres exclusivamente. Na competição, a equipe poderá ser formada com atletas de qualquer categoria de faixa, sendo sempre respeitadas as suas divisões. Sendo assim, as categorias Masculinas e Femininas em KATA EQUIPE que disputam esta modalidade, será dividida assim forma:

- EQUIPES: até 11 anos - MASC./FEM
- EQUIPES: 12 a 17 ANOS - MASC./FEM
- EQUIPES: 18 anos acima - MASC./FEM

Pontos importantes:

- Durante a execução do KATA, os membros da equipe podem alinhar-se como quiserem, no entanto, é necessário que iniciem a execução olhando na mesma direção e de frente para o Árbitro principal.
- Os katas devem ser executados seguindo a linhagem e a escolas de Karate-Do reconhecidas no Japão, sem nenhuma variação.
- Nas competições de Kata Equipe, deverá ser observado o seguinte:

Quando houver 1 (uma) RODADA, a equipe deverá executar:

Shitei ou Sentei ou Tokui-kata (em caso de empate pode repetir o kata);

Quando houver 2 (duas) RODADAS, a equipe deverá executar:

1ª RODADA: Shitei-kata (obrigatório) DE ESCOLHA LIVRE DA EQUIPE;

2ª RODADA: Shitei ou Sentei ou Tokui-kata (pode repetir o kata), as Notas da Primeira Rodada SOMAM-SE com as Notas da Segunda Rodada.

- Acima de 8 equipes serão feitas 2 rodadas (pode repetir o kata);
- Até 8 equipes será feita apenas uma rodada.

PONTUAÇÃO

Cada Árbitro de KATA mostra sua avaliação por meio de pontos. O caderno com os pontos deve ser levantado com a mão direita.

Quando o anotador somar os pontos, ele deve Eliminar a Nota Máxima e Mínima.

Na categoria que houver somente 1 Rodada, e houver empate, devemos Considerar a Maior Nota Mínima Viva, se persistir o empate Considerar a Maior Nota Máxima Viva, se mesmo assim persistir o empate, os atletas deverão executar outro KATA de sua escolha, que correspondam à Lista Oficial.

Nota a ser dada quando houver um erro de kata:

Categorias MIRIM A, B e C: Nota mínima da rodada.

Nas demais categorias devem ser dados nota zero (0,00).

Observação: As notas cortadas (mortas) jamais serão utilizadas para desempate.

Deve ser adotada a seguinte regra de notas;

Na Primeira Rodada as notas deverão estar entre 5,00 e 7,00

Na Segunda Rodada as notas deverão estar entre 7,00 e 9,00

Observação: Quando houver duas rodadas as notas serão somadas;



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

Competições de

KATA

ADAPTADO

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

KATA ADAPTADO



ORIENTAÇÃO E CRITÉRIOS

KATA ADAPTADO

HAVERÁ 03 (TRÊS CATEGORIAS) GERAIS RECONHECIDAS PELA CNKB;

- 1) Cadeira de rodas;
- 2) Sensorial prejudicada (deficientes visuais);
- 3) Deficiências de aprendizagem.

AS CATEGORIAS ACIMA SERÃO DIVIDIDAS DA SEGUINTE FORMA:

- 1) MIRIM: 06 a 11 anos;
- 2) JUVENIL: 12 a 17 anos;
- 3) ADULTO: 18 anos acima.

SELEÇÃO DO KATA

A competição de kata será em uma única rodada. O competidor deve selecionar um kata da lista oficial CNKB.

PONTUAÇÃO;

Será dado notas seguindo o mesmo parâmetro da competição de kata, em caso de empate o atleta pode repetir o kata ou até mesmo fazer um novo kata. Mesmo assim se permanecer empatados será então decidido pelo hanteikati

KATA A SER EXECUTADO;

MIRIM - 06 a 11 anos – Shitei Kata;

JUVENIL - 12 a 17 anos – Shitei kata ou Sentei kata;

ADULTO – 18 ANOS ACIMA – Shitei kata, Sentei kata ou Tokui kata.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

- Qualquer kata pode ser adaptado, porém deve manter a característica original conhecida.
- Alguns desvios podem ser aceitos de acordo com a deficiência de cada atleta.
- *Critérios a ser levados em conta:*
 - O desempenho do kata de aderir à essência do kata original;
 - O competidor de demonstrar o básico e o avançado desempenho;
- O kata deve conter o BUNKAI para apoiar a adaptação, a aplicação da arte marcial correta e deve demonstrar claramente suas habilidades adaptáveis.

CADEIRANTES:

Além disso, deve-se considerar a destreza, controle e capacidade da manobra da cadeira de rodas, a fim de executar as técnicas dentro do kata. O competidor pode levantar as rodas dianteiras para indicar um chute normalmente realizado dentro do kata.

O USO EXCESSIVO DA PAUSA DURANTE O KATA:

Os pontos serão deduzidos pelos árbitros quando considerado uma pausa demorada ou várias pausas no kata. O kata deve ser realizado com o mínimo de pausa possível.

SENSORIAL PREJUDICADA (deficiente visual)

Os competidores devem ser levados para o tatame por um guia ou treinador. Porém deve realizar o kata sozinho.

CUIDADOS COM OS COMPETIDORES ADAPTADOS DURANTE A COMPETIÇÃO

É de responsabilidade de cada treinador para garantir que o seu concorrente seja acompanhado ao longo da competição. Além disso, o treinador deve entrar em contato com o organizador do evento para garantir que os arranjos suficientes foram feitos para atender as necessidades dos concorrentes, para não colocá-los em desvantagens.

Exemplo:

Fácil acesso ao tatame ou área de atuação, bem como vestiários / WC, áreas de apresentação das medalhas e todas as áreas para alimentação.



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

TÉCNICOS

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

CRENCIAMENTO DOS TÉCNICOS

- Cada federação tem o direito de inscrever até 10 (dez) técnicos para auxiliar os atletas das suas respectivas federações durante o campeonato, **DESDE QUE ESSE NÚMERO NÃO SEJA SUPERIOR AO NÚMERO DE ÁRBITROS INSCRITOS PELA FEDERAÇÃO;**
- As inscrições dos TÉCNICOS deverão ser feitas juntamente com as inscrições dos atletas.
- Só poderão atuar como técnico, aqueles que estiverem com a sua pulseira de credenciamento, que será entregue no Curso para Técnicos;
- A idade mínima para atuar como técnico é de 16 anos.
- Só poderão atuar como técnicos, faixas pretas que estiverem em dia com suas obrigações com a tesouraria da CNKB.

DA ÁREA TÉCNICA E DA ATUAÇÃO DO TÉCNICO

Para as competições nacionais será designada uma área de aquecimento dos atletas e de livre acesso aos técnicos das delegações.

VESTIMENTA DOS TÉCNICOS

- Agasalho completo da federação a que pertence ou uniforme de identificação de TÉCNICO (camiseta personalizada manga curta ou longa de sua federação);
- Calçados esportivo tipo tênis;
- Credencial do evento.

ATUAÇÃO

- Ter o comportamento semelhante ao do atleta;
- Para atuar como técnico, o mesmo deverá participar do Curso para Técnicos no evento em que irá atuar;
- Estar devidamente uniformizado: Os técnicos de uma mesma instituição deverão utilizar a mesma camisa ou agasalho de sua federação.
- **NÃO** será aceito, em hipótese alguma, camisa de clubes.

PERMISSÕES E PENALIDADES

EXPRESSAMENTE PROIBIDO AO TÉCNICO;

- Gesticular aos Árbitros pedindo pontos ao seu atleta;
- Gritar;
- Falar com os Árbitros;
- Maltratar seu próprio atleta.
- O técnico só poderá falar com seu atleta durante o intervalo (yame do árbitro) e não poderá se levantar da cadeira.
- O comportamento indevido por parte do TÉCNICO acarretará na sua **EXPULSÃO DA ÁREA e PUNIÇÃO AO SEU ATLETA.**

Observações:

As Federações Estaduais poderão apresentar, para atuação durante os eventos interestaduais e nacionais, seus técnicos, em quantidade limitada de 10 (dez) técnicos, desde que esse número não seja superior ou igual a quantidade de árbitros inscritos pela federação no evento.

A inscrição será feita de forma gratuita, deverão fazer o curso de técnicos daquele evento, onde receberão sua credencial de atuação, tendo livre acesso para auxiliar na condução dos atletas em seus kotos de competição, bem como atuação de técnico durante as lutas, posicionando-se no local estipulado para os técnicos nas áreas, não podendo ficar transitando sem função pelas áreas, sendo passível de punição com a cassação da credencial.



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

Competições de
KARATE DE CONTATO

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

REGULAMENTO - KARATE DE CONTATO

O competidor deverá comparecer na área de competição na sua primeira chamada, devidamente uniformizado portando seus equipamentos. Caso a arbitragem conste que o atleta não está portando o equipamento de proteção, será dada a tolerância de 1 minuto para providenciar o equipamento. Caso não compareça, será desclassificado da competição.

O tempo de combate será definido conforme as categorias, descritas abaixo:



- Categoria “Adolescente” (15 a 17 anos) - Masculino e Feminino;
02 (dois) minutos de combate. Havendo empate, haverá mais um round de 01 (um) minuto de combate. Persistindo o empate, a arbitragem tomará os seguintes critérios para declarar o vencedor: Menos graduado; Sendo da mesma graduação e persistindo o empate, deverá constar a diferença de peso acima de 5 quilos entre os atletas, onde vencerá o menos pesado. O peso do atleta será informando na ficha de inscrição.
- Categoria “Adulto” (18 anos acima) - Masculino e Feminino e absoluto:
03 (dois) minutos de combate. Havendo empate, haverá mais um round de 01 (um) minuto de combate. Persistindo o empate, a arbitragem tomará os seguintes critérios para declarar o vencedor: Menos graduado; Sendo da mesma graduação e persistindo o empate, deverá constar a diferença de peso acima de 5 quilos entre os atletas, onde vencerá o menos pesado. O peso do atleta será informando na ficha de inscrição.

ARBITRAGEM

Para arbitrar os combates, a Comissão Organizadora designará 04 (quatro) árbitros laterais e 01 (um) árbitro central. A decisão de cada árbitro lateral valerá 01 (um) ponto e a decisão do árbitro central valerá 01 (um) ponto.

COMPETIDORES

- Os competidores devem vestir um karate-gi sem faixas, riscas, franjas ou rebordos. As mulheres devem usar camiseta branca por baixo do kimono.
- Os competidores devem ter as unhas cortadas e não podem usar objetos duros ou metálicos que possam lesionar o oponente.
- Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser utilizadas, sobre a responsabilidade do competidor.
- Os seguintes equipamentos protetores são obrigatórios:
 - Protetor bucal;
 - Protetor genital masculino;
 - Protetor de seios – feminino;
- Para categoria adolescente de 15 a 17 anos, além do protetor bucal, genital (masculino) e seios (feminino), serão também obrigatórios o uso de capacete e protetor peitoral.
- A organização do evento disponibilizará os protetores de cabeça e peitoral.

TÉCNICOS

- Os técnicos, para orientar o seu atleta, deverão estar devidamente trajados com agasalho ou uniforme de sua Federação.

REGRAS

- O árbitro central e os árbitros laterais terão como base as regras do Karate Uechi-Ryu, devendo estas ser obedecidas e respeitadas pelos competidores.
- A vitória poderá ser por nocaute, hantei, excesso de faltas ou wazari de shiro ou aka quando este existir caracterizando soberania.
- O desrespeito, agressão, ou tentativa de agressão por parte do atleta e de seu técnico aos dirigentes, arbitragem e à Comissão Organizadora, acarretarão a desclassificação sumária do torneio e será penalizada com o banimento para os próximos torneios.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- É proibido o uso de ataduras nas mãos, nas pernas, joelho e antebraço (Somente com autorização Médica). Permite-se uso de tornozeleiras, uma em cada pé e dilatador nasal (devendo ser analisado pela arbitragem);
- É obrigatório o uso dos protetores bucal, genital (masculino) e de seios (feminino);
- Nas categorias de “ADOLESCENTE” E “ADULTO MASCULINO”, deverão trajar o protetor genital e bucal, de uso pessoal. Aos adolescentes, a Comissão Organizadora oferecerá o capacete e protetor peitoral.
- Nas categorias de “ADOLESCENTE” E “ADULTO FEMININO”, deverão trajar o protetor de seio e bucal, de uso pessoal. Aos adolescentes, a Comissão Organizadora oferecerá o capacete e protetor peitoral.
- Os atletas que estiverem em categoria diferente daquela informada na inscrição serão desclassificados. Haverá balança no local do torneio.
- O atleta masculino não será permitido camiseta por baixo do karatê-gi.
- Todos os atletas, pessoalmente ou através dos seus treinadores, deverão portar documento, (RG ou Certidão de Nascimento) que comprove sua idade.
- Não será permitido ao atleta questionar quaisquer atitudes, seja da arbitragem ou Comissão Organizadora, sob pena de ser punido hansoku ou shikaku.
- Somente o técnico do atleta poderá fazer qualquer questionamento ou reclamação a arbitragem, sempre observando o respeito com a organização do evento.
- Qualquer reclamação for por motivo de erro ou negligencia do quadro de arbitragem, esta deverá ser feita pelo técnico do atleta junto ao Diretor Técnico durante o combate ou logo após o hantei, de forma que a dúvida seja esclarecida imediatamente.

FALTAS (TÉCNICAS PROIBIDAS)

- Acertar com a mão ou o braço, no pescoço, nuca e rostos em geral;
- Segurar a roupa do adversário e atacar;
- Agarrar o adversário;
- Agarrar e atacar;
- Ficar sem atacar;
- Usar técnica de Judô (técnicas de imobilização, torção e projeção) perde-se 01 (um) ponto, ou desclassificação conforme o caso;
- Empurrar o adversário com a palma da mão;
- Morder (desclassificação);
- Usar a testa (Zutsuki);
- Acertar o ponto genital (KinGueri) perde-se: 1 “um” ponto , ou desclassificação, de acordo com a interpretação dos árbitros;

- Acertar na parte frontal do joelho (desclassificação);
- Travar os braços do adversário, para que o mesmo não possa atacar;
- Acertar o adversário caído (perde-se 1 "um" ponto ou desclassificação). Se o juiz avisar para parar (YAME) e os oponentes continuarem, os dois levarão falta;
- Após 05 (cinco) saídas do competidor, sem motivação, será advertido com JOGAI HANSOKU, considerado falta grave, que dará a vitória ao oponente Obs. Somente no caso de ficar evidente que o atleta está fugindo do combate, nas demais situações não será penalizado.
- Cair à parte de baixo do uniforme (calça);
- Haver discussões ou ofensas durante a luta;
- Incitar o adversário através de gestos;
- Agir com mau procedimento durante o Torneio (suspensão temporária ou eliminação, conforme reunião da equipe de arbitragem);
- Havendo outros motivos, os árbitros em comum acordo aceitarem como falta no momento do combate.

TÉCNICAS VÁLIDAS

- Golpear com qualquer parte do punho (seiken, uraken, shuto, haito, tettsui) na região abdominal, peitoral, costelas, ombro e clavícula.
- Golpear com o cotovelo na região do abdômen, costela e ombro;
- Golpear o tornozelo e panturrilha, com qualquer tipo de chute circular baixo.
- Golpear a região da coxa, tanto interno como externo, com qualquer tipo de chute circular.
- Golpear a região abdominal, peitoral, costelas e rosto em geral com qualquer tipo de chute frontal, circular, lateral, descendente, giratório, de costa e chutes voadores.
- Se acaso o atleta, na hora do resultado da sua luta, entender que ganhou, tendo resultado diverso, não poderá reclamar diretamente ao Árbitro ou a Comissão Organizadora e Supervisora, mas sim para o seu professor / técnico e o mesmo falará com os responsáveis pelo evento.
- O atleta poderá ser acompanhado por seu técnico, que terá uma área reservada ao mesmo, onde deverá orientar o seu atleta através de gestos e voz, sendo que o Técnico por sua vez, não deverá exaltar-se ou infringir atos ou gestos contra a arbitragem. Caso isso ocorra o atleta perderá 01 ponto e, se novamente ocorrer à infração, o atleta será desclassificado.

VITÓRIA

- A vitória dependerá do nocaute Técnico (WAZA ARI), nocaute real (IPPON), Hantei (decisão dos Juízes) ou faltas (Técnicas Proibidas).
- Considera-se o WAZA ARI (Nocaute Técnico):

- Quando o adversário cair em consequência da aplicação fulminante e explosiva de golpes permitidos, e se recuperar em menos de 05 (cinco) segundos.
- Desequilibrar-se (quase queda), demonstrando a eficácia do golpe aplicado pelo oponente (sentir o golpe) e se recuperar em menos de 05 (cinco) segundos.
- Considera-se o IPPON (Nocaute Real).
- Quando o adversário cair em consequência da aplicação fulminante e explosiva de golpes permitidos.
- Desequilibrar-se (quase queda) demonstrando a eficácia do golpe aplicado pelo oponente (sentir o golpe)
- Quando da desistência do adversário.

PENALIDADES

- KEIKOKU – primeira falta, o competidor será avisado e não sofrerá penalidade;
- HANSOKU SHUI – segunda falta, o adversário receberá WAZARI;
- HANSOKU – terceira falta ou falta mais grave, o adversário receberá IPPON;
- SHIKAKU – desclassificação por falta gravíssima;
- JOGAI – saída da área de luta;
- JOGAI HANSOKU – após 5 (cinco) saídas do competidor, sem motivação, é considerado falta grave, o que dará vitória ao oponente;
- KIKEN – é uma decisão que se toma quando um competidor está ausente, desiste ou por ordem médica.

ORIENTAÇÕES GERAIS

- A Organização não se responsabiliza por lesões, acidentes ou prejuízos causados aos / pelos participantes ou delegações, antes, durante ou após o torneio, devendo para tanto, ser assinado o termo de responsabilidade pelo responsável da equipe participante.
- Os participantes do torneio, orientados por seus representantes, deverão observar as regras de cortesia, de respeito aos superiores e de se absterem da violência.



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

CATEGORIAS OFICIAIS CNKB

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

CATEGORIAS OFICIAIS CNKB (COPA DO BRASIL)

KATA MASCULINO

ABSOLUTO

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
1.	FRALDINHAS	4 – 5 ANOS	BRANCA A PRETA

KATA MASCULINO

FAIXAS BRANCAS E AMARELAS

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
2.	MIRIM A	6 – 7 ANOS	FAIXAS BRANCAS e AMARELAS
3.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	FAIXAS BRANCAS e AMARELAS
4.	MIRIM C	10 – 11 ANOS	FAIXAS BRANCAS e AMARELAS
5.	INFANTIL	12 – 13 ANOS	FAIXAS BRANCAS e AMARELAS
6.	INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	FAIXAS BRANCAS e AMARELAS
7.	JUVENIL	16 – 17 ANOS	FAIXAS BRANCAS e AMARELAS
8.	ADULTO	18 a 34 ANOS	FAIXAS BRANCAS e AMARELAS
9.	MASTER A	35 ANOS ACIMA	FAIXAS BRANCAS e AMARELAS

FAIXA VERMELHA A PRETA 5º KYU ACIMA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
10.	MIRIM A	6 – 7 ANOS	FAIXA VERMELHA A PRETA (5º KYU ACIMA)

FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU E 4º KYU

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
11.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
12.	MIRIM C	10 – 11 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
13.	INFANTIL	12 – 13 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
14.	INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
15.	JUVENIL	16 – 17 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
16.	ADULTO	18 a 34 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
17.	MASTER A	35 ANOS ACIMA	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU

FAIXA VERDE A PRETA 3º KYU ACIMA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
18.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	FAIXA VERDE A PRETA 5º KYU ACIMA
19.	MIRIM C	10 – 11 ANOS	FAIXA VERDE A PRETA 5º KYU ACIMA

FAIXA VERDE E ROXA 3º KYU E 2º KYU

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
20.	INFANTIL	12 – 13 ANOS	FAIXA VERDE E ROXA 3º KYU A 2º KYU
21.	INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	FAIXA VERDE E ROXA 3º KYU A 2º KYU
22.	JUVENIL	16 – 17 ANOS	FAIXA VERDE E ROXA 3º KYU A 2º KYU
23.	ADULTO	18 a 34 ANOS	FAIXA VERDE E ROXA 3º KYU A 2º KYU
24.	MASTER A	35 ANOS ACIMA	FAIXA VERDE E ROXA 3º KYU A 2º KYU

FAIXA MARROM E PRETA 1º KYU ACIMA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
25.	INFANTIL	12 – 13 ANOS	FAIXA MARROM E PRETA 1º KYU ACIMA
26.	INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	FAIXA MARROM E PRETA 1º KYU ACIMA
27.	JUVENIL	16 – 17 ANOS	FAIXA MARROM E PRETA 1º KYU ACIMA
28.	ADULTO	18 a 34 ANOS	FAIXA MARROM E PRETA 1º KYU ACIMA
29.	MASTER A	35 a 43 ANOS	FAIXA MARROM E PRETA 1º KYU ACIMA
30.	MASTER B	44 a 50 ANOS	FAIXA MARROM E PRETA 1º KYU ACIMA
31.	MASTER C	51 ANOS ACIMA	FAIXA MARROM E PRETA 1º KYU ACIMA

KATA FEMININO

ABSOLUTO

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
32.	FRALDINHAS	4 – 5 ANOS	FAIXA BRANCA A PRETA

FAIXAS BRANCAS E AMARELAS

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
33.	MIRIM A	6 – 7 ANOS	FAIXAS BRANCAS E AMARELAS
34.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	FAIXAS BRANCAS E AMARELAS
35.	MIRIM C	10 – 11 ANOS	FAIXAS BRANCAS E AMARELAS
36.	INFANTIL	12 – 13 ANOS	FAIXAS BRANCAS E AMARELAS
37.	INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	FAIXAS BRANCAS E AMARELAS
38.	JUVENIL	16 – 17 ANOS	FAIXAS BRANCAS E AMARELAS
39.	ADULTO	18 a 34 ANOS	FAIXAS BRANCAS E AMARELAS
40.	MASTER A	35 ANOS ACIMA	FAIXAS BRANCAS E AMARELAS

FAIXA VERMELHA A PRETA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
41.	MIRIM A	6 – 7 ANOS	FAIXA VERMELHA A PRETA 5º KYU ACIMA

FAIXA VERMELHA A LARANJA 5º KYU E 4º KYU

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
42.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
43.	MIRIM C	10 – 11 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
44.	INFANTIL	12 – 13 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
45.	INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
46.	JUVENIL	16 – 17 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
47.	ADULTO	18 a 34 ANOS	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU
48.	MASTER	35 ANOS ACIMA	FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU A 4º KYU

FAIXA VERDE ACIMA (3º KYU ACIMA)

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
49.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	FAIXA VERDE A PRETA 2º KYU ACIMA
50.	MIRIM C	10 – 11 ANOS	FAIXA VERDE A PRETA 2º KYU ACIMA

FAIXA VERDE A ROXA (3º KYU A 2º KYU)

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
51.	INFANTIL	12 – 13 ANOS	FAIXA VERDE A ROXA 3º KYU A 2º KYU
52.	INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	FAIXA VERDE A ROXA 3º KYU A 2º KYU
53.	JUVENIL	16 – 17 ANOS	FAIXA VERDE A ROXA 3º KYU A 2º KYU
54.	ADULTO	18 a 34 ANOS	FAIXA VERDE A ROXA 3º KYU A 2º KYU
55.	MASTER	35 ANOS ACIMA	FAIXA VERDE A ROXA 3º KYU A 2º KYU

FAIXA MARROM A PRETA 1º KYU ACIMA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
56.	INFANTIL	12 – 13 ANOS	FAIXA MARROM A PRETA 1º KYU ACIMA
57.	INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	FAIXA MARROM A PRETA 1º KYU ACIMA
58.	JUVENIL	16 – 17 ANOS	FAIXA MARROM A PRETA 1º KYU ACIMA
59.	ADULTO	18 a 34 ANOS	FAIXA MARROM A PRETA 1º KYU ACIMA
60.	MASTER A	35 a 43 ANOS	FAIXA MARROM A PRETA 1º KYU ACIMA
61.	MASTER B	44 ANOS ACIMA	FAIXA MARROM A PRETA 1º KYU ACIMA

KUMITE MASCULINO

ABSOLUTO

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
62.	FRALDINHAS	4 – 5 ANOS	ABSOLUTO

FAIXAS BRANCAS E AMARELAS

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
63.	MIRIM A	6 – 7 ANOS	ABSOLUTO
64.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	ABSOLUTO
65.	MIRIM C – 1	10 – 11 ANOS	ATÉ 1,40mt
66.	MIRIM C – 2	10 – 11 ANOS	1,41mt ACIMA
67.	INFANTIL A	12 – 13 ANOS	ATÉ 1,50mt
68.	INFANTIL B	12 – 13 ANOS	1,51mt ACIMA
69.	INFANTO JUVENIL A	14 – 15 ANOS	ATÉ 45kg
70.	INFANTO JUVENIL B	14 – 15 ANOS	45,1kg ACIMA
71.	JUVENIL A	16 – 17 ANOS	ATÉ 50kg
72.	JUVENIL B	16 – 17 ANOS	50,1kg ACIMA
73.	ADULTO A	18 a 34 ANOS	ATÉ 70kg
74.	ADULTO B	18 a 34 ANOS	70,1kg ACIMA
75.	MASTER A	35 ANOS ACIMA	ABSOLUTO

FAIXA VERMELHA A PRETA 5º KYU ACIMA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
76.	MIRIM A	6 – 7 ANOS	ABSOLUTO

FAIXA VERMELHA E LARANJA 5º KYU E 4º KYU

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
77.	MIRIM B – 1	8 – 9 ANOS	ATÉ 1,30mt
78.	MIRIM B – 2	8 – 9 ANOS	1,31mt ACIMA
79.	MIRIM C – 1	10 – 11 ANOS	ATÉ 1,45mt
80.	MIRIM C – 2	10 – 11 ANOS	1,46mt ACIMA
81.	INFANTIL A	12 – 13 ANOS	ATÉ 1,55mt
82.	INFANTIL B	12 – 13 ANOS	1,56mt ACIMA
83.	INFANTO JUVENIL A	14 – 15 ANOS	ATÉ 50kg
84.	INFANTO JUVENIL B	14 – 15 ANOS	50,1kg ACIMA
85.	JUVENIL A	16 – 17 ANOS	ATÉ 55kg
86.	JUVENIL B	16 – 17 ANOS	55,1kg ACIMA
87.	ADULTO A	18 a 34 ANOS	ATÉ 70kg
88.	ADULTO B	18 a 34 ANOS	70,1kg ACIMA
89.	MASTER A	35 ANOS ACIMA	ABSOLUTO

FAIXA VERDE A PRETA 3º KYU ACIMA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
90.	MIRIM B – 1	8 – 9 ANOS	ATÉ 1,30mt
91.	MIRIM B – 2	8 – 9 ANOS	1,31mt ACIMA
92.	MIRIM C – 1	10 – 11 ANOS	ATÉ 1,45mt
93.	MIRIM C – 2	10 – 11 ANOS	1,46mt ACIMA

FAIXA VERDE E ROXA 3º KYU E 2º KYU

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
94.	INFANTIL A	12 – 13 ANOS	ATÉ 1,55mt
95.	INFANTIL B	12 – 13 ANOS	1,56mt ACIMA
96.	INFANTO JUVENIL A	14 – 15 ANOS	ATÉ 50kg
97.	INFANTO JUVENIL B	14 – 15 ANOS	50,1kg ACIMA
98.	JUVENIL A	16 – 17 ANOS	ATÉ 55kg
99.	JUVENIL B	16 – 17 ANOS	55,1kg ACIMA
100.	ADULTO A	18 a 34 ANOS	ATÉ 70kg
101.	ADULTO B	18 a 34 ANOS	70,1kg ACIMA
102.	MASTER A	35 ANOS ACIMA	ABSOLUTO

FAIXA MARROM E PRETA 1º KYU ACIMA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
103.	INFANTIL A	12 – 13 ANOS	ATÉ 1,55mt
104.	INFANTIL B	12 – 13 ANOS	1,56mt ACIMA
105.	INFANTO JUVENIL A	14 – 15 ANOS	ATÉ 50kg
106.	INFANTO JUVENIL B	14 – 15 ANOS	50,1kg ACIMA
107.	JUVENIL A	16 – 17 ANOS	ATÉ 55kg
108.	JUVENIL B	16 – 17 ANOS	55,1kg ACIMA
109.	ADULTO A	18 a 34 ANOS	ATÉ 70kg
110.	ADULTO B	18 a 34 ANOS	70,1kg a 80kg
111.	ADULTO C	18 a 34 ANOS	80,1kg ACIMA
112.	MASTER A	35 a 43 ANOS	ABSOLUTO
113.	MASTER B	44 a 50 ANOS	ABSOLUTO
114.	MASTER C	51 ANOS ACIMA	ABSOLUTO

KUMITE FEMININO

ABSOLUTO

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
115.	FRALDINHAS	4 – 5 ANOS	ABSOLUTO

FAIXAS BRANCAS E AMARELAS

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
116.	MIRIM A	6 – 7 ANOS	ABSOLUTO
117.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	ATÉ 1,30mt
118.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	1,31mt ACIMA
119.	MIRIM C	10 – 11 ANOS	ATÉ 1,40mt
120.	MIRIM C	10 – 11 ANOS	1,41mt ACIMA
121.	INFANTIL A	12 – 13 ANOS	ATÉ 1,50mt
122.	INFANTIL B	12 – 13 ANOS	1,51mt ACIMA
123.	INFANTO JUVENIL A	14 – 15 ANOS	ATÉ 45kg
124.	INFANTO JUVENIL B	14 – 15 ANOS	45,1kg ACIMA
125.	JUVENIL A	16 – 17 ANOS	ATÉ 50kg
126.	JUVENIL B	16 – 17 ANOS	50,1kg ACIMA
127.	ADULTO A	18 a 34 ANOS	ATÉ 55kg
128.	ADULTO B	18 a 34 ANOS	55,1kg ACIMA
129.	MASTER	35 ANOS ACIMA	ABSOLUTO

FAIXA VERMELHA A PRETA 5º KYU ACIMA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
130.	MIRIM A	6 – 7 ANOS	ABSOLUTO

FAIXA VERMELHA A LARANJA 5º KYU E 4º KYU

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
131.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	ABSOLUTO
132.	MIRIM C - 1	10 – 11 ANOS	ATÉ 1,40mt
133.	MIRIM C - 2	10 – 11 ANOS	1,41mt ACIMA
134.	INFANTIL A	12 – 13 ANOS	ATÉ 1,50mt
135.	INFANTIL B	12 – 13 ANOS	1,51mt ACIMA
136.	INFANTO JUVENIL A	14 – 15 ANOS	ATÉ 45kg
137.	INFANTO JUVENIL B	14 – 15 ANOS	45,1kg ACIMA
138.	JUVENIL A	16 – 17 ANOS	ATÉ 50kg
139.	JUVENIL B	16 – 17 ANOS	50,1kg ACIMA
140.	ADULTO A	18 a 34 ANOS	ATÉ 55kg
141.	ADULTO B	18 a 34 ANOS	55,1kg ACIMA
142.	MASTER	35 ANOS ACIMA	ABSOLUTO

FAIXA VERDE A PRETA 3º KYU ACIMA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
143.	MIRIM B – 1	8 – 9 ANOS	ATÉ 1,30mt
144.	MIRIM B – 2	8 – 9 ANOS	1,31mt ACIMA
145.	MIRIM C – 1	10 – 11 ANOS	ATÉ 1,40mt
146.	MIRIM C – 2	10 – 11 ANOS	1,41mt ACIMA

FAIXA VERDE A ROXA 3º KYU A 2º KYU

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
147.	INFANTIL A	12 – 13 ANOS	ATÉ 1,50mt
148.	INFANTIL B	12 – 13 ANOS	1,51mt ACIMA
149.	INFANTO JUVENIL A	14 – 15 ANOS	ATÉ 45kg
150.	INFANTO JUVENIL B	14 – 15 ANOS	45,1kg ACIMA
151.	JUVENIL A	16 – 17 ANOS	ATÉ 50kg
152.	JUVENIL B	16 – 17 ANOS	50,1kg ACIMA
153.	ADULTO A	18 a 34 ANOS	ATÉ 55kg
154.	ADULTO B	18 a 34 ANOS	55,1kg ACIMA
155.	MASTER	35 ANOS ACIMA	ABSOLUTO

FAIXA MARROM A PRETA 1º KYU ACIMA

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE ALTURA E PESO
156.	INFANTIL A	12 – 13 ANOS	ATÉ 1,50mt
157.	INFANTIL B	12 – 13 ANOS	1,51mt ACIMA
158.	INFANTO JUVENIL A	14 – 15 ANOS	ATÉ 45kg
159.	INFANTO JUVENIL B	14 – 15 ANOS	45,1kg ACIMA
160.	JUVENIL A	16 – 17 ANOS	ATÉ 50kg
161.	JUVENIL B	16 – 17 ANOS	50,1kg ACIMA
162.	ADULTO A	18 a 34 ANOS	ATÉ 55kg
163.	ADULTO B	18 a 34 ANOS	55,1kg a 63kg
164.	ADULTO C	18 a 34 ANOS	63,1kg ACIMA
165.	MASTER A	35 a 43 ANOS	ABSOLUTO
166.	MASTER B	44 ANOS ACIMA	ABSOLUTO

KATA POR EQUIPE MASCULINO

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
167.	MIRIM e INFANTIL	ATÉ 11 ANOS	TODAS AS FAIXAS
168.	INFANTO JUVENIL e JUVENIL	12 a 17 ANOS	TODAS AS FAIXAS
169.	ADULTO e MASTER	18 ANOS ACIMA	TODAS AS FAIXAS

KATA POR EQUIPE FEMININO

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
170.	MIRIM e INFANTIL	ATÉ 11 ANOS	TODAS AS FAIXAS
171.	INFANTO JUVENIL e JUVENIL	12 a 17 ANOS	TODAS AS FAIXAS
172.	ADULTO e MASTER	18 ANOS ACIMA	TODAS AS FAIXAS

KUMITE EQUIPE POR REVEZAMENTO MASCULINO (2 TITULARES e 1 RESERVA)

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
173.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	TODAS AS FAIXAS
174.	MIRIM C	10 – 11 ANOS	TODAS AS FAIXAS
175.	INFANTIL	12 e 13 ANOS	TODAS AS FAIXAS
176.	INFANTO JUVENIL	14 e 15 ANOS	TODAS AS FAIXAS
177.	JUVENIL	16 e 17 ANOS	TODAS AS FAIXAS
178.	ADULTO	18 a 34 ANOS	TODAS AS FAIXAS
179.	MASTER	35 ANOS ACIMA	TODAS AS FAIXAS

KUMITE EQUIPE POR REVEZAMENTO FEMININO (2 TITULARES e 1 RESERVA)

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
180.	MIRIM B	8 – 9 ANOS	TODAS AS FAIXAS
181.	MIRIM C	10 – 11 ANOS	TODAS AS FAIXAS
182.	INFANTIL	12 e 13 ANOS	TODAS AS FAIXAS
183.	INFANTO JUVENIL	14 e 15 ANOS	TODAS AS FAIXAS
184.	JUVENIL	16 e 17 ANOS	TODAS AS FAIXAS
185.	ADULTO	18 a 34 ANOS	TODAS AS FAIXAS
186.	MASTER	35 ANOS ACIMA	TODAS AS FAIXAS

CATEGORIA ESPECIAL (KATA ADAPTADO) MASCULINO

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
1.	MIRIM	ATÉ 11 ANOS	TODAS AS FAIXAS
2.	JUVENIL	12 a 17 ANOS	TODAS AS FAIXAS
3.	ADULTO	18 ANOS ACIMA	TODAS AS FAIXAS

CATEGORIA ESPECIAL (KATA ADAPTADO) FEMININO

CÓDIGO	CATEGORIA	IDADE	DIVISÃO DE FAIXAS
4.	MIRIM	ATÉ 11 ANOS	TODAS AS FAIXAS
5.	JUVENIL	12 a 17 ANOS	TODAS AS FAIXAS
6.	ADULTO	18 ANOS ACIMA	TODAS AS FAIXAS



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

LISTA OFICIAL DE KATAS

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

SHITEI KATA

SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
Heian Shodan	PinanShodan	Gekisailchi	PinanShodan	PinanShodan
Heian Nidan	PinanNidan	Gekisai Ni	PinanNidan	PinanNidan
Heian Sandan	PinanSandan	Saifa	PinanSandan	PinanSandan
Heian Yondan	PinanYondan	Seienchin	PinanYondan	PinanYondan
Heian Godan	PinanGodan	Taikyokus do estilo GOJU-RYU	PinanGodan	PinanGodan Wanshu/ Ananku/Wuankan/Rohai
TekkiShodan	Naifanchin-Shodan			Fukyu-Gata Dai-Ichi
	Saifa			Fukyu-Gata Dai-Ni
	Aoyagi			NaihanchiShodan
	Miojio			NaihanchiNidan NaihanchiSandan

SENTEI KATA

SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
Bassai Dai	Matsumura no Rohai	Sanseru	Kushanku	Matsumura-No-Passai (Passai-Dai)
Empi	Jiuroku	Seipai	Niseishi	Itosu-No-Passai (Passai Sho)
KankuDaí	Bassai Dai	Shisoshin	Jion	Jion
Jion	Kosokun Dai		Passai	KussankuSho
Hangetsu	Tomari No Wanshu Jiin		Jitte	
	Seienchin			
	Wanshu			

TOKUI KATA

SHOTOKAN	SHITO-RYU	GOJU-RYU	WADO-RYU	SHORIN-RYU
Jiin	Jion e BassaiSho	Kururunfa	Chinto	Chinto
TekkiNidan	KosokunSho	Superimpei	Naihanchi	Gojushiho
TekkiSandan	Ciantanyara no Kushanku	Seisan	Rohai	Kussanku Dai
Gankaku	SochinAragaki-há		Wanshu	Unshu
BassaiSho	Matsumura no Bassai		Seishan	Ryuko
Sochin	TomariBassai		Anan	Chinte
KankuSho	Niseishi/Anan/Jitte			Jitte
Nijushiho	Sanseiru			Sochin
Gojushiro-Sho	Chinto/ Haiku/Paiku			Teesho
Gojushiho-Dai	Shisochin			Koryu Passai
Chinte	Nipaipo			Seisan
Unsu	Kururunfa			
Meikyo	Seipai e Jitte			
Wankan	Seisan e Pachó			

Jitte	Gojushiho		
	Unshu e Chinte		
	Suparimpei		

SHITEI KATA

UECHI-RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI-RYU	KEN-RYU
Kanshiva				
Kukyu gata daí ichi	Pinan Shodan	Heian Shodan	Nai Hanti Dai Iti Kei (1ª Forma)	Ken Shodan
Sechin	Pinan Nidan	Heian Nidan	Nai Hanti Dai Ni Kei (2ª Forma)	Ken Nidan
Kanshu	Pinan Sandan	Heian Sandan	Seito	Ken Sandan
Selryu (Kiyohide)	Pinan Yondan	Heian Yondan	Nai Hanti Gueri	Ken Yondan
	Pinan Godan	Heian Godan	Nai Hanti Jhodan	Ken Godan
			Nai Hanti Nidan	Ken Daí Shodan
			Dai Kioku Jhodan	Ken Daí Nidan
			Dai Kioku Nidan	
			Kiba Dachí Jhodan	

SENTEI KATA

UECHI RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI RYU	KEN-RYU
Sesan	Geksai-Dai	Empi	Kiba Dachí Nidan	Tsukeru
Kanchin	Tsuki-no-Kata	Tekki Shodan	Nai Hanti Dai San Kei (3ª Forma)	Arashi
Sanseryu	Yantsu	Tekki Nidan	Kiba Dachí Sandan	Kasai
Gekisai NI (KATA DAÍ NI)	Tensho	Dassai Dai	Sagi Ashi Jhodan	Hikari
	Saifa	Kanku Dai	Empi Jhodan	Rayu
	Sanchin-no-Kata	Jion		Otakebi
		Hangetsu		Senshi Gekido
		Jiin		

TOKUI KATA

UECHI RYU	KYOKUSHINKAI	BUDOKAN	SHORINJI RYU	KEN-RYU
Kanshiva				
Fukyu Gata daí ichi	Seienchin	Meikyo	Sagi Ashi Nidan	Hiza
Sechin				
Gekisai Ni (kata daí NI)	Kanku Dai	Tekki Sandan	Nai Hanti Daí Yon Kei (4ª Forma)	Fu Yurino Senshi
Kanshu	Geksai Sho	Bassai Sho	Sagi Ashi Sandan	Isoide Kawa
Seryu	Sushi-Ho	Kanku Sho	Empi Nidan	Kitaru Kaze
Sesan	Garyu	Jitte	Empi Sandan	Ageru
Kanchin	Seipai	Sochin		Chikara
Sanseryu		Unsu		
Ryuko		Gankaku		
		Ninjushiho		
		Gojushiho-Sho		
		Gojushiho-Dai		
		Chinte		
		Wankan		

SHITEI KATA

GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
Kihon Ichi No Kata	Pinan Shodan	Heian Shodan	Nanbu Shodan	Shobi Da Shodan
Kihon Yon No Kata	Pinan Nidan	Heian Nidan	Nanbu Nidan	Shobi Da Nidan
Kime Ni No Kata	Pinan Sandan	Heian Sandan	Nanbu Sandan	Shobi Da Sandan
Ryu No Kata	Pinan Yondan	Heian Yondan	Nanbu Yondan	Shobi Da Yondan
Uke No Kata	Pinan Godan	Heian Godan	Nanbu Godan	Shobi Da Godan

SENTEI KATA

GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
Ni No Kata	Annanko	Hiji No Kata	Ikkyoku	Shobi Da Shi Nidan
Kime No Kata	Jurokono	Jiin	Seiencin	Shobi Da Go Nidan
Gosoku	Jiin	Annanko	Yakuhachi	Fudo Da Ni
Gosoku Yondan	Ni Seishi	Shinsei	Shin Tajima	Fudo Da San
	Bassai Sho	Bassai Dai	Annanko	Shingetsu
	Bassai Dai	Seienchin		Myodo
	Kosokun Dai			Eiso
				Seiryuku
				Toshi
				Meishi
				Gekkyo

TOKUI KATA

GOSOKU-RYU	SHUKOKAI	SANKUKAI	NANBUDO	KOKUSAN-RYU
Denko Getsu	Kururunfa	Matsukaze	Seipai	Shitori
Ri Kyu	Kosokun Sho	Kosokun Dai	Sampo Sho	Meishi Nidan
Tamashi	Seipai	Kururunfa (Hyakuhachi)	Sandokai	Sekijitsu
Jyu Hachi No Tachi	Suparimpei	Seipai	Haguaime	Shikata
Gosoku Godan	Seienchin	Tajima		Shisho
Jyu No Michi	Gojushiho Sho	Goju Yon		Jinseisen
	Unshu	Sanchin		Jizaishin
		Tensho		Koku
		Saifa		Kogunro
				Ranshun
				Kaen



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

KATAS PERMITIDOS EM CADA RODADA

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

KATAS PERMITIDOS EM CADA RODADA

CATEGORIAS (MASC/FEM)	IDADE	DIVISÃO	RODADA	PODE REPETIR O KATA
FRALDINHAS	4 – 5 ANOS	ABSOLUTO	SHITEI KATA	SIM
MIRIM A	6 – 7 ANOS	BRANCAS E AMARELAS	SHITEI KATA	SIM
MIRIM B	8 – 9 ANOS	BRANCAS E AMARELAS	SHITEI KATA	NÃO
MIRIM C	10 – 11 ANOS	BRANCAS E AMARELAS	SHITEI KATA	NÃO
INFANTIL	12 – 13 ANOS	BRANCAS E AMARELAS	SHITEI KATA	NÃO
INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	BRANCAS E AMARELAS	SHITEI KATA	NÃO
JUVENIL	16 – 17 ANOS	BRANCAS E AMARELAS	SHITEI KATA	NÃO
ADULTO	18 – 34 ANOS	BRANCAS E AMARELAS	SHITEI KATA	NÃO
MASTER	35 ANOS ACIMA	BRANCAS E AMARELAS	SHITEI KATA	NÃO
MIRIM A	6 – 7 ANOS	VERMELHA A PRETA	SHITEI KATA	NÃO
MIRIM B	8 – 9 ANOS	VERMELHA A LARANJA	SHITEI KATA	NÃO
MIRIM C	10 – 11 ANOS	VERMELHA A LARANJA	SHITEI KATA	NÃO
INFANTIL	12 – 13 ANOS	VERMELHA A LARANJA	SHITEI KATA	NÃO
INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	VERMELHA A LARANJA	SHITEI KATA	NÃO
JUVENIL	16 – 17 ANOS	VERMELHA A LARANJA	SHITEI KATA	NÃO
ADULTO	18 – 34 ANOS	VERMELHA A LARANJA	SHITEI KATA	NÃO
MASTER	35 ANOS ACIMA	VERMELHA A LARANJA	SHITEI KATA	NÃO
MIRIM B	8 – 9 ANOS	VERDE A PRETA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	NÃO
MIRIM C	10 – 11 ANOS	VERDE A PRETA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	NÃO
INFANTIL	12 – 13 ANOS	VERDE E ROXA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	NÃO
INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	VERDE E ROXA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	NÃO
JUVENIL	16 – 17 ANOS	VERDE E ROXA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA	NÃO

			SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	
ADULTO	18 – 34 ANOS	VERDE E ROXA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	NÃO
MASTER	35 ANOS ACIMA	VERDE E ROXA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	NÃO
INFANTIL	12 – 13 ANOS	MARROM E PRETA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	NÃO
INFANTO JUVENIL	14 – 15 ANOS	MARROM E PRETA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	NÃO
JUVENIL	16 – 17 ANOS	MARROM E PRETA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	NÃO
ADULTO	18 – 34 ANOS	MARROM E PRETA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	NÃO
MASTER A	35 a 43 ANOS	MARROM E PRETA	SHITEI-KATA NA PRIMEIRA RODADA	NÃO
MASTER B	44 a 50 ANOS		SHITEI E SENTEI NA SEGUNDA RODADA	
MASTER C	51 ANOS ACIMA		TOKUI A PARTIR DA TERCEIRA	

w w w . c n k b . c o m . b r



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

(6 1) 9 8 6 3 6 - 6 1 6 6



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

TERMINOLOGIA E GESTOS

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

TERMINOLOGIA & GESTOS

TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
SHOBU HAJIME (NIHON/SANBOM/IPPON)	COMECE A LUTA (TAMBÉM USADO NA PRORROGAÇÃO)	OS ÁRBITROS ESTÃO EM SEU LUGARES
ATOSHIBARAKU	FALTAM 30 SEG.PARA ACABAR	SERÁ DADO UM SINAL SONORO (GONGO/APITO) PELA MESA PARA AVISAR O FINAL DA UTA
YAME	PARA A LUTA	O ÁRBITRO CENTRAL TRAS O BRAÇO DE CIMA PARA BAIXO, COMO E ESTIVESSE CORTANDO A LUTA
JKAN	TEMPO	O ÁRBITRO ABRE A MÃO ESQUERDA E COLOCA A PONTA DOS DEDOS DA MÃO DIREITA EMBAIXO DA ESQUERDA SOLICITANDO TEMPO (FORMANDO UM "T")
MOTO NO ICHI	VOLTAR PARA A SUAS POSIÇÕES	O ÁRBITRO PEDE PARA OS COMPETIDORES VOLTAREM PARA AS SUAS POSIÇÕES
TSUZUKETE	PREPARAR PARA RECOMEÇAR	O ÁRBITRO ABRE OS BRAÇOS COM A PALMA DAS MÃOS VIRADAS PARA O PEITO DOS ATLETAS,
TSUZUKETE HAJIME	RECOMECEM A LUTA	O ÁRBITRO CENTRAL TRAS AS MÃOS DO PEITO PARA O CENTRO DO TATAME, VIRANDO A PALMA DA MÃO PARA DENTRO
SHUGO	O ÁRBITRO CENTRAL CHAMA OU ÁRBITROS AUXILIARES	O ÁRBITRO CENTRAL ESTICA O BRAÇO DIREITO PARA FRENTE COM (PALMA DA MÃO VIRADA PARA BAIXO) E DOBRA O BRAÇO PARA O ROSTO
HANTEI	DECISÃO DA LUTA	O ÁRBITRO CENTRAL PEDE AOS ÁRBITROS AUXILIARES PARA TOMAREM UMA DECISÃO
WIKIWAKE	EMPATE	O ÁRBITRO CENTRAL CRUZA OS BRAÇOS A FRENTE DO PEITO E DESCRUZA PARA BAIXO (PARALELO AO CORPO), COM A PALMA VIRADA PARA CIMA

TERMO	SIGNIFICADO	AÇÃO
TORIMASSEM	TÉCNICA SEM VALOR, NÃO FOI NADA	O ÁRBITRO CENTRAL CRUZA OS BRAÇOS A FRENTE DO PEITO E DESCRUZA PARA BAIXO (PARALELO AO CORPO), COM A PALMA VIRADA PARA BAIXO
YOWA (GOLPE ABAIXO DA CINTURA) NÃO É PRECISO FALAR, SÓ O GESTO	GOLPE NÃO VÁLIDO	O ÁRBITRO MOVIMENTA A MÃO DE CIMA PARA BAIXO COM A PALMA VIRADA PARA BAIXO
ATENAI-YONE	FALTA	O ÁRBITRO FECHA A MÃO (LADO DO ATLETA QUE SERÁ PUNIDO) E COM A OUTRA ABERTA ENCOSTA
HANSOKU CHUI OU SÓ CHUI	SEGUNDA FALTA (MÉDIA)	O ÁRBITRO FAZ O GESTO DA FALTA E EM SEGUIDA APONTA O DEDO PARA O PEITO DO ATLETA PUNIDO
HANSOKU	TERCEIRA FALTA (GRAVE)	O ÁRBITRO FAZ O GESTO DA FALTA E EM SEGUIDA APONTA O DEDO PARA O ROSTO DO ATLETA PUNIDO E DA VITÓRIA PARA O OUTRO
KINSHI ICHI	PRIMEIRA ADVERTÊNCIA (JOGAI/COMPORTAMENTO/MUBOBI)	O ÁRBITRO FAZ A GESTICULAÇÃO DE JOGAI, COMPORTAMENTO OU MUBOBI E COM A MÃO FECHADA APONTA 1 DEDO PARA O ATLETA INDICANDO O NÚMERO 1
KINSHI NI	SEGUNDA ADVERTÊNCIA (JOGAI/COMPORTAMENTO/MUBOBI)	O ÁRBITRO FAZ A GESTICULAÇÃO DE JOGAI, COMPORTAMENTO OU MUBOBI E COM A MÃO FECHADA APONTA 2 DEDOS PARA O ATLETA INDICANDO O NÚMERO 2
KINSHI CHUI	TERCEIRA ADVERTÊNCIA (JOGAI/COMPORTAMENTO/MUBOBI)	O ÁRBITRO FAZ A GESTICULAÇÃO DE JOGAI, COMPORTAMENTO OU MUBOBI EM SEGUIDA APONTA O DEDO PARA O PEITO DO ATLETA PUNIDO
KINSHI HANSOKU	QUARTA ADVERTÊNCIA (JOGAI/COMPORTAMENTO/MUBOBI)	O ÁRBITRO FAZ A GESTICULAÇÃO DE JOGAI, COMPORTAMENTO OU MUBOBI EM SEGUIDA APONTA O DEDO PARA O ROSTO DO ATLETA PUNIDO E DA VITÓRIA PARA O OUTRO
SHIKKAKU	EXPULSÃO DO EVENTO	O ÁRBITRO APONTA O DEDO INDICADOR PARA O ROSTO DO PUNIDO E EM SEGUIDA APONTA PARA FORA DO GINÁSIO

KIKEN	NÃO COMPARECIMENTO OU DESISTÊNCIA DO ATLETA	O ÁRBITRO APONTA COM O DECO INDICADOR PARA CIMA COM O COTOVELO DOBRADO E EM SEGUIDA PARA O LADO DO ATLETA AUSENTE
NO KACHI	VITÓRIA DE AKA OU SHIRO	ÁRBITRO TRAS O BRAÇO DA CINTURA PARA CIMA ESTICANDO O BRAÇO ACIMA DA CABEÇA PARA O LADO VENCEDOR
IPPON	01 PONTO	ÁRBITRO TRAS O BRAÇO DA CINTURA PARA CIMA DOBRANDO O COTOVELOE A PALMA DA MÃO VIRADA PARA A ORELHA PARA O LADO ATLETA QUE MARCOU
WAZAZRI	1/2 PONTO	ÁRBITRO TRAS O BRAÇO DO PEITO PARA BAIXO PARA O LADO ATLETA QUE MARCOU (FAZENDO A ROTAÇÃO DA MÃO)
ENCHOSEN	PRORROGAÇÃO DA LUTA	O ÁRBITRO EM SUA POSIÇÃO INICIAL AVISA QUE HOUE EMPATE
ENCHOSEN SHOBU HAJIME	INÍCIO DA PRORROGAÇÃO DA LUTA	O ÁRBITRO EM SUA POSIÇÃO INICIAL AVISA QUE COMECEM A PRORROGAÇÃO
YAME SOREMADE	PARA A LUTA/ ACABOU	O ÁRBITRO CENTRAL TRAS O BRAÇO DE CIMA PARA BAIXO, COMO E ESTIVESSE CORTANDO A LUTA E APONTA A PALMA PARA FRENTE

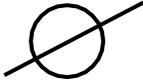


CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

SÍMBOLOS

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

KACHI		VENCEDOR
WAZARI SENSHU		MEIO PONTO (COM PRIMEIRO PONTO)
WAZARI SENSHU		MEIO PONTO
IPPON SENSHU		PONTO PERFEITO (COM PRIMEIRO PONTO)
IPPON SENSHU		PONTO PERFEITO
HIKIWAKE		EMPATE
MAKE	X	DERROTA
ATENAI	A	ADVERTÊNCIA
ATENAI CHUI	AC	ADVERTÊNCIA HANSOKU
ATENAI HANSOKU	AH	ADVERTÊNCIA CHUI
KINSHI ICHI	K1	PENALIDADE 1
KINSHI NI	K2	PENALIDADE 2
KINSHI CHUI	KC	PENALIDADE CHUI
KINSHI HANSOKU	KH	PENALIDADE HANSOKU



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

CLASSIFICAÇÃO NACIONAL DOS ÁRBITROS

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB

CLASSIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS

O CONSELHO DE ÁRBITROS da CNKB fará o credenciamento dos árbitros em nível NACIONAL:

1. Serão 4 (quatro) Níveis de Árbitros, sendo:

NÍVEL DE KATA: A, B, C e D

- a) Para ser NÍVEL A de KATA é necessário ser 4º DAN no mínimo;
- b) Para ser NÍVEL B de KATA é necessário ser 3º DAN no mínimo;
- c) Para ser NÍVEL C de KATA é necessário ser 2º DAN no mínimo;
- d) Para ser NÍVEL D de KATA é necessário ser 1º DAN no mínimo;

NÍVEL DE KUMITE: A, B, C e D

- a) Para ser NÍVEL A de Kumite é necessário ser 3º DAN (MÍNIMO)
- b) Para ser NÍVEL B de Kumite é necessário ser 2º DAN (MÍNIMO)
- c) Para ser NÍVEL C de Kumite é necessário ser 1º DAN (MÍNIMO)
- d) Para ser NÍVEL D de Kumite é necessário ser 1º KYU (MÍNIMO)

Os Árbitros da CNKB, mesmo tendo a classificação “Nível A Nacional”, no Kata quanto no Kumite, deverão participar normalmente das clínicas de arbitragem nos eventos regionais e nacionais da CNKB, sob pena de não poderem atuar no evento.

Haverá teste escrito e deverá ser realizado por todos os Árbitros. Os Árbitros Nível A Nacional deverão

fazê-lo para atualização, não influenciando na sua classificação atual.

Estão isentos do teste escrito, os Árbitros que atuarem como **Membros do Conselho Nacional de Árbitros da CNKB**.

Os Árbitros que estiverem **inadimplentes** com a tesouraria da CNKB serão automaticamente descredenciados na Arbitragem e não poderão atuar nos eventos oficiais.

Os Árbitros que deixarem de participar em **2 (dois) Campeonatos Nacionais (Brasileiros)** consecutivos da CNKB, perderão seu credenciamento (classificação), devendo realizar novamente o Curso, Exame Teórico e Exame Prático, para tentar a classificação novamente, porém, há de ressaltar que não significa que o Árbitro irá logo de início ter a mesma classificação que tinha anteriormente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Parágrafo único - Quaisquer fatos e acontecimentos que dizem respeito às regras de competição e que não considerados neste regulamento, serão analisados e decididos pela comissão de arbitragem do referido evento.



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

GESTICULAÇÃO

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB



**SHOBU HAJIME
(IPPON/NIHON/SANBOM)**



YAME



TSUZUKETE HAJIME



WAZARI



IPPON



KINSHI (JOGAI)



KINSHI (COMPORTAMENTO)

KINSHI (MUBOBI)

ATENAI



ATENAI

CHUI



HANSHOKU

ATENAI



TORIMASEM



HIKIWAKWE



UKE IMASU



SOREMADE (YAME)



SHUGO



JIKAN



SHIKKAKU



KIKEN



NO KACHI



**WAZARI
(AKA/SHIRO)**



**IPPON
(AKA/SHIRO)**



**ATENAI OU ATENAI-YONI
(AKA/SHIRO)**



**JOGAI
(AKA/SHIRO)**



**MUBOBI
(AKA/SHIRO)**



**COMPORTAMENTO
(AKA/SHIRO)**
A Bandeira do atleta infrator fica em cima e faz um giro completo



**VESTIMENTA OFICIAL DOS
ÁRBITROS**



CONFEDERAÇÃO NACIONAL DE KARATE DO BRASIL

EXTRAS

空手道

REGRAS DE ARBITRAGEM CNKB



Vestimenta oficial dos árbitros CNKB

- Terno Azul marinho;
- Calça Cinza claro;
- Gravata personalizada pela CNKB;
- Camisa personalizada pela CNKB;
- Meias pretas;
- Caneta;
- Apito de uso pessoal;
- Cinto preto com fivela prateada;
- Sapatilhas emborrachadas de cor preta;

