



**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

**REGULAMENTO TÉCNICO KARATE**

**CAPÍTULO I - DAS FORMAS DE COMPETIÇÕES DAS CATEGORIAS, IDADES FAIXAS E PESOS.**

**Art. 1º** - Da Forma de Competições das Categorias, idades faixas e Pesos:

A forma de Competição utilizada nos JEI's é torneio, que é competição de caráter eliminatório simples realizado num tempo relativamente curto.

**SHIAI-KUMITÊ INDIVIDUAL**

Nº	CATEGORIA	FAIXA	PESO	IDADES/ANOS
01	INFANTIL FEMININO Nascidos nos anos 2004,2005 e 2006	AMARELA, VERMELHA LARANJA. E	Ate 40 kg	12 a 14
			41 a 50 kg	
			51 Kg Acima	
		VERDE, ROXA, MARRON PRETA. E	Até 40 kg	
			41 a 50 kg	
			51 Kg Acima	

**SHIAI-KUMITÊ INDIVIDUAL**

Nº	CATEGORIA	FAIXA	PESO	IDADES/ANOS
02	INFANTIL MASCULINO Nascidos nos anos 2004,2005 e 2006	AMARELA, VERMELHA LARANJA. E	Ate 45 kg	12 a 14
			46 a 55 kg	
			56 Kg Acima	
		VERDE, ROXA, MARRON PRETA. E	Até 45 kg	
			46 a 55 kg	
			56 Kg Acima	

**SHIAI-KUMITÊ INDIVIDUAL**

Nº	CATEGORIA	FAIXA	PESO	IDADES/ANOS
03	INFANTO FEMININO Nascidos nos anos 2001,2002 e 2003	AMARELA, VERMELHA LARANJA. E	Ate 45 kg	15 a 17
			46 a 55 kg	
			56 Kg Acima	
		VERDE, ROXA, MARRON PRETA. E	Até 45 kg	
			46 a 55 kg	
			56 Kg Acima	





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

**SHIAI-KUMITÊ INDIVIDUAL**

Nº	CATEGORIA	FAIXA	PESO	IDADES/ANOS
04	INFANTO MASCULINO Nascidos nos anos 2001,2002 e 2003	AMARELA, VERMELHA LARANJA. E	Ate 50 kg	15 a 17
			51 a 60 kg	
			61 Kg Acima	
		VERDE, ROXA, MARRON PRETA. E	Ate 50 kg	
			51 a 60 kg	
			61 Kg Acima	

**KATA INDIVIDUAL**

Nº	CATEGORIA	FAIXA	IDADES/ANOS
01	INFANTIL FEMININO	AMARELA,VERMELHA,LARANJA	12 a 14
		VERDE,ROXA,MARRON,PRETA	
02	INFANTIL MASCULINO	AMARELA,VERMELHA,LARANJA	12 a 14
		VERDE,ROXA,MARRON,PRETA	
03	INFANTO FEMININO	AMARELA,VERMELHA,LARANJA	15 a 17
		VERDE,ROXA,MARRON,PRETA	
04	INFANTO MASCULINO	AMARELA, VERMELHA, LARANJA	15 a 17
		VERDE, ROXA, MARRON,PRETA	

**CAPÍTULO II - DOS TIPOS DE COMPETIÇÃO**

**Art. 2º** - As competições serão realizadas da seguinte maneira:

1. SHIAI KUMITE individual (por faixa, idade e peso);
2. SHIAI KATA individual (por idade e faixa)

**CAPÍTULO III - DO SISTEMA DE ARBITRAGEM - “SHIAI KUMITE”**

**SHIAI -KUMITE INDIVIDUAL**

Cada escola poderá escrever ate 03 (três) atletas por categoria de peso e faixa, infantil e infanto masculino e feminino

**Art. 3** - Será usado em todas as competições o sistema de bandeiras.

**Art. 4** - Poderá ser usado um quadro de árbitros com 3 ou 5 componentes e um fiscal (kansa).





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

**Art. 5** - O árbitro fiscal ficará sentado ao lado da mesa controladora supervisionando as lutas e fazendo as anotações, e quando estiver sendo usados apenas três árbitros, os mesmos ficarão em pé deslocando-se lateralmente na área de combate com as respectivas bandeiras julgando o desenrolar dos mesmos. Porém, quando forem usados cinco árbitros, os quatro auxiliares ficarão sentados nos respectivos cantos do “kotô” auxiliando o árbitro principal.

**Art. 6** - O árbitro principal deverá deslocar-se de modo à sempre ter um ângulo de visão privilegiado que permita ver o tórax e o abdômen dos dois competidores.

#### **CAPÍTULO IV - DA ÁREA DE COMPETIÇÃO**

**Art. 7 - DA ÁREA DE COMPETIÇÃO PARA “SHIAI KUMITE”**

**Art. 8** - A área de competição será um quadrado de 8x8 metros com a superfície lisa e livre, de preferência “tatami/piso emborrachado”; e ao seu redor deve existir, também, uma área de isolamento com 2 metros de comprimento, não podendo permanecer na mesma, pessoas, cartazes publicitários ou qualquer tipo de objeto que possa dificultar os movimentos dos competidores.

§ 1º - Esta área pode ser elevada a 1 metro do nível do chão e, neste caso, a mesma deverá medir 10x10 metros para incluir a área de segurança.

§ 2º - Duas linhas paralelas com 1 metro de comprimento cada devem ser colocadas a 1,5 metros do centro da área para o posicionamento dos competidores. E uma linha com 50 cm de comprimento deve ser colocada a 2 metros do centro da área para o posicionamento do árbitro principal. Esta linha deve formar um triângulo imaginário com relação à posição dos atletas competidores.

§ 3º - Quando numa área de competição não for colocado “tatami emborrachado”, uma linha de segurança deve ser colocada a 1 metro para o lado interno da área, cujo objetivo é alertar os árbitros de possíveis saídas dos atletas da área de combate, e a mesma deve ser de cor diferente ou pontilhada.

§ 4º O material a ser utilizado pelo os atletas serão.

- a. Protetor de cabeça, tórax.
- b. Protetor de boca, caneleiras e conquilhas. (Sendo esses facultativos)
- c. Luvas (Obrigatório) de responsabilidade do atleta e professor.

#### **CAPÍTULO V - DO SISTEMA DE ARBITRAGEM - “SHIAI KATA”**

#### **SHIAI KATA INDIVIDUAL**





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

Cada escola poderá inscrever até 03 (três) atletas por categoria de idade e faixa, infantil e Infante masculino e feminino

**Art. 9** - Um quadro com 5 (cinco) árbitros deverá ser designado pelo Coordenador de Arbitragem para cada kotô de competição.

**Art. 10** - Em cada mesa controladora dos trabalhos administrativos deverá estar o anotador com suas respectivas súmulas e o anunciador.

**Art. 11** - Os árbitros ficarão sentados nos cantos da área de competição, usando placas que contêm numeração própria para emitirem as suas avaliações.

Parágrafo Único - Ao sinal do árbitro principal (um silvo de apito longo seguido de um curto), as placas com os pontos serão levantadas pelos árbitros com a mão direita; no segundo sinal (um silvo de apito curto), os árbitros girarão as mesmas (180°) para as observações do público e dos técnicos; no terceiro sinal (silvo curto) as descerão.

**CAPÍTULO VI – DA ÁREA DE COMPETIÇÃO “SHIAI KATA”**

**Art. 12** – A área de competição será um quadrado de 8x8 metros com a superfície lisa e livre, não podendo permanecer nas mesmas pessoas, cartazes publicitários ou qualquer tipo de objeto que possa dificultar os movimentos dos competidores.

**Art. 13** - O piso emborrachado de muita maciez usado para as competições de “Shiai Kumite” não deve ser usado para as competições de “Shiai Kata”, com exceção daqueles mais rígidos e aprovados pelo Coordenador responsável do evento.

**Art. 14** - Na competição de “Shiai Kata” abrangerá só disputas individuais

**Art. 15** – Nos JEI's 2018, as competições individuais serão realizadas em duas rodadas: na primeira, classificam-se os 8 melhores atletas para a segunda rodada; que executarão outro “Kata” o Resultado será por bandeirolas – da primeira e da segunda rodada - qualifica os 3 primeiros atletas como vencedores.

§ 1º - na primeira rodada, quando houver empate, nenhum atleta poderá repetir o “Kata”.

§ 2º - na segunda rodada, quando houver empate nas classificações, nenhum atleta poderá repetir o “Kata” apresentado nem na 1ª, nem na 2ª rodada.

**Art. 16** – Os “Kata” deverão ser executados segundo as tradições dos Estilos e de suas respectivas Linhagens, sendo que nenhuma variação será permitida.

**Art. 17** - Todos os atletas deverão apresentar os seus crachás de identificação a cada rodada.

**CAPÍTULO VII - DA PONTUAÇÃO**





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

**Art. 18** - O resultado de cada rodada de uma competição de Kata é determinado pela maior número de Bandeiras acumulados por um atleta ou por outro critério adotado pelo comitê organizador.

**Art. 19** - Quando houver número igual ou abaixo de 8 competidores, haverá apenas uma rodada.

**CAPÍTULO VIII - DOS CRITÉRIOS PARA DECISÃO**

**Art. 20** - Para uma avaliação correta das competições de “Kata”, os seguintes critérios de julgamento devem ser observados pelos árbitros:

1. Sequência correta;
2. Intensidade da velocidade, força e elasticidade das técnicas;
3. Deslocamentos rápidos e suaves;
4. Compreensão da aplicabilidade das técnicas;
5. Características do “Kata” bem destacadas;
6. Visão (chakugan) e respiração corretas;
7. Postura adequada para cada técnica;
8. Formas e direções dos golpes;
9. Linha de enbusen;
10. Existência de movimentos em exagero;
11. Existência de movimentos artificiais;
12. Continuidade de forma suave apesar de algum erro;
13. Continuidade após hesitação momentânea;
14. Pequeno desequilíbrio;
15. Grande desequilíbrio;
16. Outros.

**Único** - Além dos critérios citados, nas competições sincronizadas (equipes) deve-se observar também o sincronismo entre os atletas.

**Art. 21** - Será definida a desclassificação de um atleta nos seguintes casos:

1. Interrupção do “Kata”;
2. Alteração ou apresentação diferente do “Kata” anunciado;
3. Desistência.

**Único** - Nesses casos, os árbitros usarão a nota mínima para qualificar a apresentação.

**CAPÍTULO IX - DA APRESENTAÇÃO DO KATA**

**Art. 22** - Após a chamada do atleta, o mesmo se deslocará até a frente da área de competição, cumprimentando-a e em seguida adentrando-a, no meio da área ou num local pré-determinado





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

cumprimentará o árbitro principal, que imediatamente solicitará o nome do “Kata” que será apresentado.

**Único** - Após a sua execução, o atleta aguardará o anúncio do seu total de pontos conseguidos, e em seguida sairá da área.

**Art. 23** - O árbitro principal deverá reunir os seus auxiliares nos seguintes casos:

1. Quando se reconhecer um ato de infração ou erro do atleta;
2. Quando ocorrer qualquer acidente com o atleta;
3. Quando houver uma solicitação por parte do árbitro fiscal ou chefe de área;
4. Quando houver questionamentos com relação à pontuação;
5. Quando houver uma solicitação de um árbitro auxiliar entendida como necessária;
6. Quando achar necessário.

**Art. 24** - Após o julgamento dos árbitros, o anunciador lerá em voz alta as pontuações obtidas pelo atleta ou equipe, começando pelo árbitro principal em sentido horário, enquanto que o anotador fará os registros em formulário próprio para cálculos e posterior anúncio da pontuação final.

**CAPÍTULO X - DOS MÉTODOS DE COMPETIÇÃO – SHIAI KUMITE**

**Art. 25** - Nos JEI's será adotado como método oficial o sistema “SHOBU-SAMBON”, que consiste na disputa por 03 pontos, dentro do tempo de duração do combate.

**CAPÍTULO XI - DA DURAÇÃO DOS COMBATES – SHIAI KUMITE**

**Art. 26** - A duração das lutas no tempo normal será de 2 (dois) minutos corridos e de 01 (um) minuto caso haja prorrogação, para todas as categorias, tanto masculino como feminino, nos categorias individuais.

**Art. 27** - O tempo de luta começa no momento em que o árbitro principal anuncia o seu início (Shobu Sambon) e termina no exato momento do soar do gongo ou apito do árbitro fiscal, quando, imediatamente o árbitro principal anunciará o seu término.

Parágrafo Único - O gongo é soberano e pontuações ocorridas após o seu soar serão desconsideradas; porém, fatos de ordem disciplinar serão considerados.

**Art. 28** - O cronometristas deverá avisar ao árbitro fiscal quando a marca do tempo de luta faltar 30 (trinta) segundos, para o seu término e este avisará ao árbitro principal através de sinal convencionado.

**CAPÍTULO XII - DA PONTUAÇÃO E DAS ÁREAS DO CORPO**

**Art. 29** - Determina-se o resultado de um combate quando:





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

1. Um competidor conquista o “SANBON” (três pontos);
2. Ao final do mesmo, um competidor obtém maior número de pontos que o seu oponente;
3. Um competidor pontua durante a prorrogação (Enchosen);
4. Após prorrogação sem pontos, os árbitros determinam o vitorioso (Hantei);
5. For aplicada uma desclassificação (Hansoku);
6. Um competidor for desqualificado da competição (Shikaku);
7. For determinada a incapacidade ou a ausência do competidor (Kiken).

**Art. 30** - A pontuação “IPPON” se outorga quando as seguintes técnicas forem aplicadas:

1. Qualquer “JODAN GERI” aplicado com contato controlado (semicontato) sem causar danos ao oponente; na região onde não tiver proteção (pescoço) o controle tem que ser total, sendo o ponto marcado; golpes sem controle, tocando e resvalando, sem hikiashi, não serão pontuados e sim será penalizado com contato, de acordo com a gravidade do mesmo.
2. A partir de um “Ashi-Barai” havendo desequilíbrio de um atleta, seguido de um outro golpe consecutivo (“Tsuki”, “Geri” ou “Uchi”);
3. Quando um atleta aplicar, com controle, qualquer golpe nas costas ou nuca do adversário;
  - a) o “Deai” (Sen-No-Sen);
  - b) técnicas de bloqueio com o tempo correto de contra golpe (Tai-No-Sen);
  - c) movimentos (golpes pontuáveis) simultâneos com a projeção (Nage) e não houver reação eficaz do oponente;
  - d) um ataque contínuo for concluído com sucesso (Renzu-Ku-Wasa);
  - e) e o adversário estiver em estado de Mubobi (indefeso) e for concluído um golpe eficaz.

§ 1º – As técnicas acima mencionadas só serão pontuadas se atenderem aos requisitos de distância, tempo e forma técnica.

§ 2º - Nas partes protegidas pelos protetores deverá haver contato controlado. Caso haja um contato excessivo o golpe será anulado e o atleta punido.

**Art. 31** - Em primeira instância, o quadro de árbitros deverá analisar a técnica aplicada como “IPPON”, na sua ausência aplica-se “WAZA-ARI” ou não considera.

**Art. 32** - Uma vitória por “HANSOKU, KIKEN ou SHIKAKU” valerá um “SANBON.”

**Art. 33** - Os ataques são limitados às seguintes áreas do corpo: cabeça, rosto e pescoço; tórax, abdômen e costas; ataques desferidos nos ombros e nos omoplatas não serão pontuados.

**Parágrafo único** – Todos os golpes identificados como sendo técnicas de Karatê poderão ser aplicados.

**Art. 34** - Ao ser anunciado “YAMÊ”, nenhuma técnica executada após será válida.

**Art. 35** - Quando um competidor de dentro da área de competição aplicar uma técnica pontuável em outro que estiver fora da área, tendo o árbitro principal não anunciado “YAMÊ”, valida-se o ponto e penaliza-se o outro adversário com “Jogai”.

**Art. 36** - Nenhum ponto será marcado quando um competidor golpear estando fora da área de competição.





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

**Art. 37** - Golpes simultâneos (AIUCHI) não serão pontuados.

**Parágrafo Único** - Para uma observação mais apurada os árbitros devem ficar atentos a fim de perceber quem marcou primeiro e validar o ponto.

**Art. 38** - Quando um competidor marcar um ponto e na mesma ação o oponente comete uma infração, ganha o ponto conquistado e o ponto de acordo com a punição sofrida pelo oponente, se for o caso.

**Art. 39** - Quando um competidor marcar um ponto e na mesma ação comete uma infração, perde o ponto que marcou e de acordo com a gravidade da mesma será penalizado.

**Art. 40** - Após a aplicação de uma técnica um competidor realizar um comportamento proibido (comemoração com gritos, rodopios exagerados etc.) tentando induzir os árbitros, nenhum ponto será marcado.

**Parágrafo Único** - O atleta infrator deverá ser punido a cada repetição, seguindo-se a escala de penalidades: "CHUIKOKU, KEIKOKU e HANSOKU CHUI."

**Art. 41** - Se ao se iniciar um combate o cumprimento formal já foi realizado, e caso algum atleta tente novamente se aproximar de seu oponente para outros gestos de cumprimento e este por sua vez aplicar uma técnica pontuável o ponto será marcado.

**CAPÍTULO XIII - DO JULGAMENTO DAS TÉCNICAS E DA COMPETIÇÃO**

**Art. 42** - O padrão de julgamento das técnicas pontuáveis é estabelecido como se segue:

1. Postura correta e atitude admirável;
2. Presença de espírito e compaixão;
3. Distância e sincronismo adequados;
4. Compreensão correta dos alvos;
5. Oportunidade de ataque eficaz num determinado ângulo aberto do oponente.

**Art.43** - Os fatores de julgamento no "HANTEI" de uma competição baseiam-se na seguinte ordem:

1. Existência e a qualidade de pontos conquistados;
2. Existência de penalidades;
3. Versatilidade das técnicas aplicadas;
4. Quantidade de ataques vigorosos;
5. Demonstração de espírito de luta;
6. Demonstração de superioridade técnica, tática e estratégica.

**CAPÍTULO XIV - DAS TÉCNICAS E COMPORTAMENTOS PROIBIDOS**

**Art. 44** - As técnicas proibidas são:







**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

1. Aquelas que façam contatos danosos nas áreas não protegidas pelos protetores;
2. Aquelas que façam contatos excessivos nas áreas protegidas pelos protetores;
3. Ataques ao órgão genital e articulações;
4. Projeções perigosas que por suas características possam prejudicar a habilidade do oponente em cair ao solo com segurança;
5. Golpes que pelas próprias características não possam ser controlados;
6. Ataques diretos e repetidos contra as mãos, braços, coxas e pernas;
7. “Ashi-Barai” acima do tornozelo;
8. Golpes “Jodan” que passam sem controle (Tsuki, Geri ou Uchi) pela frente ou pelo lado da cabeça.

**Parágrafo Único** - Todos estes casos deverão ser penalizados de acordo com a gravidade dos mesmos.

**Art. 45** - Quando houver um contato subentendido excessivo, o árbitro principal só deverá marcar a penalidade depois de ouvido o laudo do médico.

**Art. 46** - As lesões preexistentes deverão ser observadas pelos árbitros antes do início dos combates, para que não influenciem nas decisões futuras em caso de contato proibido.

**Art. 47** - Um chute acidental ou não na região genital deve ser penalizado pelo árbitro principal, de acordo com a gravidade do mesmo.

**Art. 48** - Os comportamentos proibidos são:

1. Saídas repetidas da área de competição e movimentos que façam perder tempo na luta;
2. Qualquer comportamento descortês por parte de um dos competidores para com o outro ou para com os árbitros;
3. Fingir-se machucado com gestos, reclamações ou simulações para obter vantagens.

Único – Tanto nas competições individuais como nas por equipes, técnicos credenciados dos respectivos atletas poderão ficar sentados nas laterais do “Koto”, dando instruções sutis aos mesmos, contudo, não podem interromper o andamento das lutas quer seja por palavras, atos ou simulações. Caso eles não obedeçam, o árbitro principal deverá solicitar a saída do técnico da área de competição. Se o mesmo não quiser sair o árbitro principal penalizará o seu atleta de acordo com a gravidade da falta.

**Art. 49** - No controle dos golpes deve ser observado o seguinte:

1. As técnicas que tocam o oponente serão consideradas, mas aquelas que causarem ferimentos por falta de controle devem ser punidas.
2. No caso de técnicas com as pernas, uma maior tolerância deve ser dada desde que não causem danos físicos ao oponente.

**Art. 50** - O “Jogai” ocorre quando qualquer parte do corpo de um competidor tocar o solo fora da área de competição.

**Parágrafo Único** - A seqüência de saídas será penalizada da seguinte maneira:

- a) na primeira saída a penalidade será uma advertência verbal (Chuikoku);





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

- b) na segunda saída à penalidade será “Keikoku” para o competidor que saiu e “Wazari” para o outro oponente;
- c) na terceira saída à penalidade será “Hansoku Chui” para o competidor que saiu e “Ipon” para o outro oponente; finalizando o combate por ter concluído o “Ipon Han”.

**CAPÍTULO XV - DAS PENALIDADES**

**Art. 51** - As penalidades que serão impostas pelo árbitro principal serão as seguintes:

1. “Chuikoku” - é apenas uma advertência ao competidor por uma ação proibida sem maior gravidade;
2. “Keikoku” - aplica-se por uma infração de relativo grau de gravidade ou por infrações acumuladas, outorgando-se um “Wazari” ao oponente;
3. “Hansoku Chui” - aplica-se por infrações de maiores gravidades ou menores, acumuladas, outorgando-se um “Ipon” ao oponente.
4. “Hansoku” - aplica-se por infrações seríssimas onde o competidor é desclassificado, outorgando-se vitória ao oponente.
5. “Shikaku” - é a penalidade que equivale a total desqualificação de um competidor ou equipe num evento.

§ 1º - O caput da letra “e” só poderá ser determinado após consulta ao quadro de árbitros, ao chefe de área (Koto) e a depender da gravidade dos fatos o caso pode ser transferido para a Comissão de Arbitragem presente ao evento.

§ 2º - O “Shikaku” só pode ser imposto quando um competidor comete um ato que macule a honra e o prestígio do Karatê-Dô. Quando isto acontece, confisca-se o seu crachá e o proíbe de continuar nas competições, podendo também receber uma punição mais severa eliminando-o de outros eventos.

§ 3º - Quando um competidor recebe um “Hansoku” ou “Shikaku”, os pontos do oponente totalizam “Ippon Han”.

**Art. 52** - As punições impostas serão as seguintes:

1. “Atenai Yoni” (Contato) - refere-se ao explícito no artigo 73 e suas letras. A punição pode ser gradativa ou direta, dependendo da gravidade dos fatos.
2. Comportamento Proibido - refere-se ao explícito no artigo 77 e seu parágrafo. A punição também pode ser gradativa ou direta, dependendo da gravidade dos fatos.
3. “Jogai” - refere-se ao explícito no artigo 79, seu parágrafo único e suas letras. A punição será sempre gradativa.

**Parágrafo Único** - As penalidades serão impostas distintamente, ou seja, uma advertência (Chuikoku) aplicada no contato não será motivo para ser marcado a seguir um “Keikoku” caso aconteça um “Jogai”.





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

**Art. 53** - Quando o árbitro principal anunciar uma pontuação ou uma penalidade deve seguir a seguinte ordem:

**1. PONTUAÇÃO:**

- I - cor defendida pelo atleta (Aka ou AO);
- II - direção do golpe (Jodan, Chudan ou Gedan);
- III - classificação do golpe (Tsuki, Geri ou Uchi);
- IV - qualidade do ponto (Ipon ou Wazari).

**2. PENALIDADE:**

- a) cor defendida pelo atleta punido, mostrando o gesto característico da infração;
- b) anunciar o grau da infração apontando o dedo indicador à altura correspondente à penalidade que está sendo imposta:
  - I - “Keikoku” - na direção do pé;
  - II - “Hansoku Chui” – na direção do tórax; e
  - III - “Hansoku” - na direção do rosto.
- c) citar a cor defendida pelo oponente e anunciar a pontuação correspondente à penalidade aplicada.
- d) como exemplo: (contato médio de AO) = “AO ! ATENAI YONI, KEIKOKU. AKA ! WAZARI.”

**Art. 54** - Atribuir-se-á uma advertência quando um competidor comete uma falta leve. (Aquele que não reduz o potencial técnico de seu oponente)

**Art. 55** - Atribuir-se-á uma penalidade maior, mesmo por faltas leves, quando se perceber que um competidor tirou o potencial técnico de vitória do seu oponente.

**Art. 56** - Um “Hansoku” se impõe em consequência de penalidades acumuladas, mas também se pode aplicá-lo diretamente por infrações às Regras.

**Art. 57** - “Kiken” é uma decisão que o árbitro principal aplica quando um competidor está ausente, nega-se a continuar lutando ou é excluído da competição anteriormente pelo árbitro.

**Parágrafo Único** - As causas para abandonar um combate podem incluir lesões não atribuídas ao oponente.

**CAPÍTULO XVI - DOS FERIMENTOS E ACIDENTES**

**Art. 58** - Quando um atleta recebe um “KIKEN” ou é declarado incapaz de continuar lutando pelo médico do evento, o seu crachá é recolhido pelo chefe de área, impossibilitando-o de continuar competindo.

**Art. 61** - Quando um competidor lesionado ganhar um combate por desclassificação do oponente, não poderá lutar novamente sem a autorização do médico do evento; e





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

caso ele ganhe novamente pelo mesmo motivo será excluído imediatamente de qualquer outro combate.

**Art. 59** - Quando um competidor estiver machucado, o árbitro suspenderá o combate e chamará o médico do evento imediatamente, caso o mesmo demore, o árbitro dará a ajuda necessária até a sua chegada e, em algumas circunstâncias deverá prestar-lhe os primeiros socorros médicos.

**Art. 60** - O médico é o autorizado a diagnosticar, atender e tratar qualquer lesão provocada no combate nos atletas, também podendo fazer as recomendações necessárias para a segurança dos mesmos.

**Art. 61** - Quando um competidor cair for projetado ou for nocauteado e que não ficar em pé, na posição de prontidão (YOI) em 10 (dez) segundos, será interpretado pelo árbitro principal como incapaz de continuar lutando e o tempo de combate será encerrado.

**Art. 62** - O início de contagem dos 10 (dez) segundos pelo cronometrista será determinado pelo árbitro principal.

Parágrafo Único - O quadro de árbitros decidirá por “Kiken”, “Keikoku”, “Hansoku-Chui”, “Hansoku” ou “Shikaku”, de acordo com o caso e o parecer do médico.

**Art. 63** - A contagem dos 10 (dez) segundos será iniciada sempre que: o atleta se abaixar, ajoelhar, curvar ou ficar impossibilitado de voltar espontaneamente à posição original de combate, devido a golpes recebidos naquela luta; ou a mal-estar provocado por doença ou por lesões ocorridas em lutas anteriores, ou também por simulações e/ou fingimentos.

Parágrafo Único - Considerações desse tipo ajudarão o quadro de árbitros a decidir se o competidor lesionado deve ser declarado perdedor por “Kiken” ou se o oponente deve ser penalizado pela sua infração.

**Art. 64** - Nos casos de abertura de contagem de 10 (dez) segundos o árbitro principal deverá:

1. Chamar o médico com urgência;
2. Ficar alerta ao encerramento do mesmo;
3. Dar continuidade ao combate se a contagem não foi completada;
4. Consultar o quadro de árbitros caso a contagem for concluída para decidir sobre o ocorrido;
5. Anunciar a decisão do quadro de árbitros.

§ 1º - Caso haja consenso de que a lesão é devida ao golpe pontuado, o árbitro principal deverá anular o ponto e punir de acordo com a gravidade o atleta que desferiu o ataque.

§ 2º - Caso o árbitro principal já tenha anunciado o “Yamê” e acontecer o acidente, não haverá contagem de 10 (dez) segundos; deverá parar o combate e chamar o médico, neste caso de acordo com a gravidade o atleta que provocou o acidente deverá ser punido.

**Art. 65** - Quando o árbitro principal anunciar a pontuação de um dos competidores e, antes de anunciar “Tsuzukete Hajime” (reinício do combate), perceber que o atleta que recebeu o golpe pontuado está sangrando ou lesionado deverá cancelar o ponto e decidir sobre possíveis punições, de acordo com o diagnóstico médico e o quadro de árbitros.





**ESTADO DO MARANHÃO**  
**PREFEITURA MUNICIPAL DE IMPERATRIZ**  
**SECRETARIA MUNICIPAL DE ESPORTE, LAZER E JUVENTUDE**  
**XXXVII JOGOS ESCOLARES DE IMPERATRIZ**

**Art. 66** - Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação de Karatê, com a anuência da Gerência de Competição, não podendo essas resoluções contrariar as regras oficiais e o Regulamento Geral.

**Parágrafo único** - É dever de cada atleta e seu respectivo técnico, conhecer e acatar a **Regra Geral** desta modalidade, o **Regulamento Geral** dos XXXVII JEI'S e **Regulamento Específico** da Competição.

