



REGRAS KUMITE

CATEGORIAS CRIANÇAS – JÚNIOR

REGRAS GERAIS

- Todos os atletas devem usar um dogui branco limpo.
- Um atleta usará um cinto vermelho e o outro um branco.
- Unhas das mãos e pés devem estar curtas.

CATEGORIAS / PROTEÇÕES: CRIANÇAS - JÚNIOR.

CATEGORIA	IDADE	PROTEÇÃO OBRIGATÓRIA	PROTEÇÃO FACULTATIVA
BENJAMINS	6-7	CABEÇA, LUVA, PEITO, CANELEIRA, COQUILHA	JOELHO, PROTETOR BOCAL
INFANTIS	8-9	"	"
INICIADOS	10-11	"	"
JUVENEIS	12-13	"	"
CADETES	14-15	CABEÇA, LUVA, CANELEIRA, COQUILHA	"
JUNIORES	16-17	CABEÇA, LUVA, CANELEIRA, COQUILHA (PROTETOR DE PEITO PARA FEMININO)	"

PROTEÇÕES PERMITIDAS

- Todas as proteções a serem utilizadas neste campeonato oficial deverão ser homologadas pela AKP.
- Em caso algum poderá participar com outra proteção.
- Cada concorrente deve usar a sua própria proteção.
- Outro tipo de proteção será permitido se oferecer o mesmo nível de proteção e terá de ter o aval da organização antes da prova.
- No caso de um concorrente se lesionar, a utilização de ligaduras ou qualquer outro material de proteção deve ser revista pelo médico oficial do campeonato ou pelo Juiz Supremo. Qualquer que seja a decisão, esta será definitiva e obrigatória para os concorrentes.



PROTETOR TRONCO



CANELA



CAPACETE



LUVAS (6 AOS 13 ANOS)



PROTETOR FEMININO DE PEITO



LUVAS (14 AOS 17 ANOS)

CATEGORIAS DE PESO (Masculino)





CATEGORIA	IDADE	PESO
BENJAMINS	6-7 ANOS	-25 KG / -30 KG / -35 KG / +35 KG
INFANTIS	8-9 ANOS	-30 KG / -35 KG / -40 KG / +40 KG
INICIADOS	10-11 ANOS	-40 KG / -45 KG / +45 KG
JUVENIS	12-13 ANOS	-40 kg -50 kg + 50 kg
CADETES	14-15 ANOS	-55 kg -65 kg + 65 kg
JUNIORES	16-17 ANOS	70 kg -80 kg + 80 kg

CATEGORIAS DE PESO (Feminino)

CATEGORIA	IDADE	PESO
BENJAMINS	6-7 ANOS	-25 KG / -30 KG / +30 KG
INFANTIS	8-9 ANOS	-30 KG / -35 KG / +35 KG
INICIADOS	10-11 ANOS	-40 KG +40 KG
JUVENIS	12-13 ANOS	-40 kg -45 kg + 45 kg
CADETES	14-15 ANOS	-50 kg -60 kg + 60 kg
JUNIORES	16-17 ANOS	-65 kg - 75 kg + 75 kg

ÁRBITRO E JUÍZES

- Todos os combates devem incluir um mínimo de 4 juízes e 1 árbitro central. O árbitro central vai dirigir o combate.
- Quando for tomada uma decisão, cada juiz e árbitro terão um único voto.
- O árbitro central e os juízes de canto terão a mesma autoridade na decisão, em caso de necessidade a decisão final será do Juiz Supremo.

KUMITE (COMBATE)

Regras básicas

Duração das lutas:

- INFANTIL 6-9 ANOS: 1 minuto + 1 minuto de extensão em caso de hikiwake, com decisão obrigatória.
- INFANTIL 10-11 ANOS: 1,5 minutos + 1 minuto de extensão em caso de hikiwake, com decisão obrigatória.
- JUVENIL 12-13 ANOS: 2 minutos + primeiro prolongamento de 1 minuto em caso de hikiwake decisão obrigatória.
- CADETE 14-15 ANOS: 2 minutos, prolongamento de 1,5 minutos em caso de hikiwake com decisão obrigatória.
- JÚNIOR: 2 minutos, prolongamento de 2 minutos peso (3KGS) em caso de hikiwake + 1,5' com decisão obrigatória.
- O Organizador da Liga e o Juiz Supremo podem alterar a duração dos jogos.
- -Em todas as categorias, um vencedor será declarado sempre que um Ippon for premiado ou 2 Waza-aris (meio ponto). Isto é semelhante às regras para adultos.

Nota: Dois pontos intermédios (Waza-aris) são um Ippon.

EXTENSÕES (Enchosen)

Só é possível ter extensões nas categorias 14-15 anos e 16-17 anos.

TEMPO





A duração da partida começa a partir do momento em que o árbitro diz "Hajime".

VITÓRIA POR (IPPON)

- Excluindo as técnicas que são consideradas faltas, um golpe de punho (tsuki), de perna (keri) ou cotovelo (hiji), etc. Técnica que um concorrente executa numa área permitida do corpo e derruba um oponente. Como resultado o atleta perde o desejo de continuar a lutar dentro de 5 segundos ou mais, tal técnica será considerada Ippon.
- O IPPON será válido sempre que 3 dos 5 membros da equipa de arbitragem tomarem esta decisão.
- Sempre que um dos atletas perder a vontade de continuar a lutar, o outro concorrente será declarado vencedor por Ippon
- Sempre que um dos atletas efetua uma técnica de perna (jodan) e tais técnicas obedecem aos requisitos necessários como atitude correta, aplicação, controlo suficiente, zanshin, tempo ou mesmo distância, de acordo com os critérios da equipa de árbitros, pode ser considerado Ippon.
- .

MEIO PONTO (WAZA-ARI)

- Nos seguintes casos e sempre sob a decisão dos árbitros, pode ser atribuído um waza-ari (meio ponto).
- Excluindo as técnicas consideradas proibidas, qualquer golpe efetuado com punho, perna ou cotovelo e que cause dano no outro atleta por menos de 5 será premiado (Waza-ari). Além disso, sempre que um concorrente perde o equilíbrio depois de receber uma técnica (pulso ou perna), um Waza-ari pode ser dado de acordo com os critérios da equipa de árbitros.
- Dois waza-aris são um Ippon.
- Sempre que um dos atletas efetua uma técnica de perna (jodan) e tais técnicas obedecem aos requisitos necessários como atitude correta, aplicação, controlo suficiente, zanshin, tempo ou mesmo distância, de acordo com os critérios da equipa de árbitros, O contacto leve no capacete pode ser considerado meio ponto - waza-ari.

VITÓRIA DE HANTEI

Sempre que não houver Ippon ou Waza-ari, uma vitória será dada por decisão. A decisão será válida sempre que 3 dos 5 membros da equipa de arbitragem estiverem na maioria e tomarem tal decisão.

Este critério para a tomada de tal decisão terá a seguinte prioridade:

- A eficácia das técnicas.
- O desenvolvimento de combinações e variação de técnicas, pulso e pernas.
- Tática e estratégia de combate. Número de técnicas realizadas.
- Se um dos competidores tiver 2 faltas (genten ni) e um waza-ari, isso será anulado pelas 2 faltas, Genten ni.
- No caso de nenhum deles ter meio ponto ou falta, a vitória será concedida por decisão.
- Uma vitória será concedida sempre que ocorrer uma inibição ou um dos concorrentes se aposentar da competição.

Exemplos:

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





FALTAS (HANSOKU)

As seguintes ações serão consideradas faltas:

- Técnica sem controlo ou direta ao ROSTO, Jodan Mae Geri, uchi kakato, jodan yoko geri, tobi geri jodan, jodan ushiro mawashi geri. Contacto para o rosto ou pescoço, mesmo que ligeiro com as mãos, punhos ou cotovelo.
- Em categorias de 6 a 13 anos, não são permitidas técnicas de gedan. Ex. gedan mawashi geri.
- Ataque com punho em área não permitida. Por exemplo: bater intencionalmente os braços nas categorias de CRIANÇAS.
- Técnicas á virilha (king-geri), golpes com a cabeça.
- Atacar o oponente sempre que está ao solo.
- Ataques à coluna.
- Agarrar repetidamente ao pescoço ou corpo dos adversários, as pernas, braços e do-gui.
- Empurrar com os punhos ou mãos.
- Repetindo ações como cair no chão, mesmo através de técnicas de pernas.
- Sair da área de combate continuamente. (Jogai).
- Ataques diretos às articulações, joelhos de frente.
- Quaisquer outras ações que, segundo os critérios da equipa de árbitros, possam ser consideradas faltas ou ações proferidas.
- O resultado de uma falta será um aviso, Chui. Dois avisos serão uma falta oficial. Genten-ichi. Três faltas serão duas faltas oficiais Genten-ni. Quatro faltas serão um Genten-san, será desclassificação automática.

GENTEN

As seguintes situações serão consideradas uma falta.

- a) Duas altas.
- b) Faltas deliberadas.
- c) Quaisquer outras ações consideradas má altitude pelo árbitro central durante a partida.

DESQUALIFICAÇÃO (SHIKAKU)

Considera-se inibição das seguintes situações:

- Três faltas (Genten-san= Shikkaku).
- Não seguindo ou obedecendo às ordens e instruções do árbitro durante a partida.
- Ações de violência, atitudes incorretas
- Se um concorrente não mostrar qualquer vontade de lutar por um minuto e não executar nenhuma técnica será desclassificado.
- Os competidores que se atrasarem e não estão presentes quando a partida começar serão desclassificados.
- Uma incapacidade física que possa ocorrer durante a competição pode permitir ao concorrente reformar-se sempre que a sua lesão tenha sido examinada pelo médico oficial da competição. Esta decisão será definitiva.

ACIDENTES

Sempre que um dos atletas se lesionar, e o médico aconselhar o a continuar a lutar e ainda assim o atleta se recusa, o atleta perderá o combate.

Em caso de lesões que possam ocorrer durante a competição, e sejam declaradas casuais e não sejam causadas pelo(s) concorrente(s), resulta em que um concorrente não continuará a lutar será declarado perdedor da partida.

Em caso de lesões que possam ocorrer durante a competição e sejam declaradas casuais e mesmo não sejam responsáveis nenhum dos concorrentes ou um ou ambos não possam continuar, mas podem incapacitar um





deles ou ambos podem ficar feridos aquele que se recusar a continuar será declarado perdedor.

Em todo o caso, a AKP ou qualquer membro do Conselho da direção não será responsável por qualquer acidente ou ferimento que possa ocorrer em qualquer competição organizada pela AKP.

É da exclusiva responsabilidade do concorrente organizar um seguro individual antes do início da prova.

Qualquer outra questão que não esteja contemplada nestas regras de competição e que possa surgir no dia da competição, será discutida pelo Árbitro-Chefe e pelo Juiz Supremo e a decisão será definitiva.

Janeiro 2024

Shihan Antonio Pereira

