



REGRAS KUMITE

CATEGORIA SENIOR

REGRAS GERAIS

JANEIRO DE 2020

PARTE I.

O PROPÓSITO DOS CAMPEONATOS.

PARTE II.

REGULAMENTO PADRÃO DE CAMPEONATO PARA CATEGORIA DE PESOS E CAMPEONATOS DE CATEGORIA ABERTA.

(A) Equipe Oficial e Responsabilidades.

(1) Equipe Oficial.

(2) Responsabilidades.

(3) Comitê Executivo do Campeonato.

(B) Regras para as Competições de Kumite.

(1) Decisões Finais.

(2) Duração da partida.

(3) Dimensões e layout oficiais do anel.

(4) engrenagem de proteção.

(5) Jogos de Kumite e Tomada de Decisão.

(6) extensões.

(7) Faltas e Advertências.

(8) Penalidades.

(9) Desqualificações

(10) Não participar da luta.

(11) Painel de Revisão e Decisões.

(C) Regras modificadas para campeonatos de categoria de peso.

(1) Categorias oficiais de peso do KWF.

PARTE III

PROCEDIMENTO PADRÃO OFICIAL DO CAMPEONATO.

(A) vestuário e conduta.

(B)

(B) Procedimento Oficial.

(1) Entrando e Saindo do Anel.

(2) Procedimento de arbitragem. (3) Procedimento do Juiz.

PARTE I.

O PROPÓSITO DOS CAMPEONATOS

1. O objetivo dos campeonatos apresentados ou sancionados pela Federação Mundial Kyokushin são:
2. Espalhar o espírito e a técnica do kyokushin em todo o mundo





3. Educar gerações jovens e velhas no caminho do Budo e defender a cultura e tradição japonesa.
4. Contribuir para a sociedade, realizando eventos e campeonatos locais, regionais e internacionais.
5. Promover a paz mundial e a amizade universal pela prática comunal de Kyokushin.

PARTE II.

REGULAMENTO PADRÃO DE CAMPEONATO PARA PESOS E CAMPEONATOS DE CATEGORIA ABERTA.

A) Equipe Oficial e Responsabilidades.

(1) Equipe Oficial:

(a) Juiz Supremo (Saiko Shinpan-Cho)

O juiz supremo preside o painel de revisão e tem autoridade para tomar a decisão final em todas as partidas. Ele / ela tem o direito de selecionar equipes oficiais, decidir as chaves do campeonato e tomar a decisão final sobre as apelações.

(b) Presidente do Juízo (Shinpan-Cho)

O presidente do juiz é um membro do painel de revisão e apoia o juiz supremo.

Ele / ela atuará como segundo e assumirá toda a responsabilidade do Juiz Supremo em sua ausência.

(c) Juiz Vice-Presidente (Fuku Shinpan-Cho)

O Vice-Presidente de Juízes é um membro do Painel de Revisão e apoia o Presidente Supremo de Juízes e Juízes. O Juiz Vice-Presidente assumirá a responsabilidade do Juiz Supremo na ausência do Juiz Supremo e do Presidente do Juízo.

(d) Árbitro (Shushin)

O árbitro arbitra no ringue e supervisiona uma equipe julgadora composta por ele e quatro juízes de esquina.

As responsabilidades de um árbitro são as seguintes:

- (i) Direção adequada de entrada e saída da equipe julgadora e respectivos combatentes.
- (ii) O começo e o término do jogo.
- (iii) Manter a compostura do jogo preservar a segurança dos lutadores.
- (iv) Avaliar as chamadas e decisões dos juízes e divulgar o julgamento aos espectadores.
- (v) Tome decisões claras para os lutadores e espectadores.
- (vi) convocar reuniões de juízes quando necessário para examinar qualquer chamada ou decisão tomada por um juiz.
- (vii) Deve apoiar e respeitar a autoridade de decisão do Juiz Supremo acima da sua.

(e) Juiz (Fukushin)

Cada equipe julgadora tem quatro juízes. Eles julgam as partidas das quatro posições de canto do ringue. As responsabilidades de um juiz são as seguintes:

- (i) Tomar decisões claras para lutadores e espectadores.
- (ii) Cumprindo com autoridade absoluta do Juiz Supremo, caso tal caso apareça.
- (iii) Deve apoiar e respeitar a autoridade de decisão do Juiz Supremo acima da sua.

(2) Responsabilidades da Equipe Oficial:

- (a) Providenciar a segurança dos combatentes.
- (b) Os funcionários devem tomar uma decisão justa e imparcial.
- (c) Os oficiais devem exibir uma decisão clara aos combatentes, bem como aos espectadores.

(3) Comitê Executivo de Campeonatos.

- (a) O Comitê Executivo do Campeonato consiste de um Vice-Presidente e qualquer número de Membros do Comitê.
- (b) Os deveres do Comitê são ver que o Campeonato transcorre sem problemas e é concluído dentro do cronograma.
- (c) O Presidente do Comitê de Campeonato, juntamente com o Juiz Supremo, tem autoridade para alterar o cronograma conforme necessário, mas deve se comunicar entre si e com o Painel de Revisão em tal caso.

B) Regras para Competições de Kumite.





(1) Decisão final:

(a) Árbitro e Juiz têm igual autoridade no julgamento de partidas. No entanto, a decisão final cabe ao Juiz Supremo.

(2) Duração da partida.

(a) Regras oficiais do campeonato da KWF

As decisões são feitas na seguinte ordem:

(i) Primeira rodada: três minutos

ii) Primeira prorrogação: dois minutos

(iii) Diferença de peso: três quilos ou mais para as categorias de peso e 10 quilos ou mais para a Categoria Aberta, determinará o vencedor.

(iv) O Paineiro de Revisão decidirá (muitas vezes uma extensão final de dois minutos determinará o vencedor).

NOTA: O juiz supremo pode alterar a duração das partidas a seu critério.

(b) Comprimentos de Correspondência Modificados.

É costume definir comprimentos de correspondência mais curtos para as rodadas de eliminação de grandes eventos.

Por exemplo, a primeira rodada através de terceiros rounds pode ser modificada pela duração da partida:

(i) 1ª rodada: dois minutos.

(ii) 1a. Extensão Dois minutos.

(iii) Decisão de Peso.

(iv) Extensão final: dois minutos.

(v) Das quartas rodadas até as finais (normalmente das semifinais), aplicam-se as Regras Padrão do KWF.

(3) Dimensões e Layout Oficial do Anel:

(a) Tamanho do Anel Padrão.

(i) O anel em si deve ter 9x9 metros quadrados.

(ii) A área fora dos limites que circunda o anel deve ter 12,5 x 12,5 metros quadrados. A área fora dos limites deve ser preservada para a segurança dos lutadores.

b) Canto e linhas de partida:

(i) O anel deve ter um canto vermelho e um canto branco.

(ii) O branco está à direita da mesa principal e o canto vermelho está à esquerda.

(iii) As linhas de largada dos caças devem estar no anel central, a uma distância de 3 metros e cada uma marcada por uma linha de 1 metro.

c) A posição dos juizes preside:

(i) Deve haver uma cadeira em cada esquina dentro da área fora dos limites, fora do ringue, para os quatro juizes de esquina.

(4) engrenagem protetora:

a) Engrenagem obrigatória:

(i) Os protetores da virilha são obrigatórios para os homens.

(ii) A proteção das mamas e as caneleiras são obrigatórias para as mulheres.

Proteção de mama homologada para mulheres

(b) engrenagem opcional: todas as marchas devem estar em conformidade com os regulamentos da KWF.

(i) Regulamentos do KWF As peças bucais são opcionais para homens e mulheres.

c) Regulação da KWF: condicionamento / gravação:

(i) Para as mãos, pés e articulações lesionadas são permitidas somente após o exame do Oficial de Campeonato e com o consentimento prévio do Juiz Supremo, e após o primeiro turno.

(5) Jogos de Kumite e Tomada de Decisões:

A vitória é concedida a um candidato nos seguintes casos

a) Ponto completo (Ippon Kachi):

(i) Excluindo as técnicas listadas como faltas, empuxo (tsuki), chute (keri), golpe no cotovelo (hiji uchi), etc.,





que diminui o oponente por cinco segundos ou mais, ou resulta na perda do oponente sua vontade de lutar para lutar (por cinco segundos ou mais) marca um ponto inteiro.

(b) Dois Meios Pontos (Awase Ippon Kachi):

Duas declarações de meio ponto constituem uma vitória completa.

c) Meio ponto (Waza-ari):

(i) Excluindo as técnicas listadas como faltas, um chute de impulso (tsuki) (keri), golpe de cotovelo (hiji uchi), etc., que derruba o oponente por menos de 5 segundos ou resulta na perda da vontade de seu oponente lutar (por menos de 5 segundos), após o que ele / ela se levanta e retoma a partida, marca um meio ponto. Da mesma forma, quando um adversário perde seu equilíbrio, mas não cai como resultado da técnica do outro competidor, um meio ponto é concedido.

(ii) Um meio ponto é válido quando pelo menos três dos cinco membros da equipe julgadora fazem tal determinação.

(d) Vitória pela decisão "A" (Hantei Kachi):

(i) Quando nenhuma vitória de um ponto foi feita, mas um meio ponto foi concedido, a vitória é concedida por decisão.

(ii) A decisão é válida quando pelo menos três das cinco equipes julgadoras fizerem tal determinação.

Os critérios para tomada de decisão são priorizados da seguinte forma:

(i) Danos causados.

(ii) Eficácia das técnicas utilizadas.

(iii) Número de técnicas usadas.

Se um competidor tem dois penaltis (Genten ni) e também marcou (waza-ari), então o waza-ari é compensado por Genten Ni. Se qualquer competidor não tiver nenhuma penalidade nem meio ponto (waza ari), a vitória será concedida por decisão.

Genten Ichi <Wazaari Genten Ni = Wazaari.

Para dar a vitória a um competidor, deve existir uma diferença de pelo menos duas falhas (veja exemplos na próxima página):

Exemplos:

SHIRO	AKA	RESULT
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
NO SCORE	GENTEN ICHI / WAZA-ARI	AKA
SEM PONTUAÇÃO	GENTEN NI / WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI / WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
GENTEN ICHI	GENTEN NI / WAZA-ARI	AKA

(e) Vitória por desqualificação ou retirada de um competidor.

(6) extensões:

Quando uma decisão não pode ser tomada com base em três dos cinco membros da equipe julgadora, um empate é declarado e uma extensão é concedida.

(7) Faltas e Advertências:

(a) Excluindo ações deliberadas e faltas graves, as faltas resultam em uma advertência (Chui).

(b) O aviso é válido quando pelo menos três dos cinco membros da equipe julgadora fizerem tal determinação.

(c) As seguintes ações são consideradas faltas (Hansoku):

(i) tocar o pescoço e o rosto do adversário, mesmo que levemente com a mão ou o cotovelo. No entanto, as





fintas (falsas) no rosto são permitidas.

(ii) Chutes na virilha (kinteki kogeki).

(iii) Thrusts da cabeça (Zu Tsuki).

(iv) Técnicas perigosas, como atacar a articulação do joelho em ataques diretos.

(v) Atacar um adversário que já esteja em baixo.

(vi) Atacar um adversário por trás.

(vii) Agarrar ou enganchar o pescoço do adversário.

(viii) Agarrar ou segurar o uniforme do oponente (do-gi), braços, pernas ou cabelo.

(ix) Empurrada intencional repetida ou o adversário.

(x) Tais ações repetidas como cair excessivamente depois de lançar uma técnica ou técnicas óbvias sem contato, sugerindo que o lutador tem perda da vontade ou força de participar (kakenige).

(xi) Freqüentemente e intencionalmente saindo dos limites.

(xii) Ser inativo e não lançar nenhuma técnica.

(xiii) Exibir maneiras que seriam consideradas como tendo uma atitude inadequada em relação à competição, como cuspir, usar linguagem imprópria e cinturão de desvinculação ou despir intencionalmente.

(xiv) Quaisquer outras ações que os árbitros possam considerar como falta.

(8) Penalidades.

(a) As penalidades são válidas quando pelo menos três dos cinco membros da equipe julgadora fizerem tal determinação.

(b) O seguinte resultado em uma penalidade (Genten).

(i) dois avisos.

(ii) falta deliberada ou grave.

(iii) Quaisquer outras ações que o árbitro considere como uma má atitude em relação à competição.

(9) Desqualificações.

(a) As desqualificações são válidas quando pelo menos três dos cinco membros da equipe julgadora fizerem tal determinação.

(b) As seguintes ações resultarão em uma desqualificação.

(i) três penalidades. (Genten-san = Shikkaku)

(ii) Queda para cumprir as instruções do árbitro durante uma luta.

(iii) Ações consideradas como pura violência, deliberadas faltas graves e má atitude perante a competição.

(iv) Enfrentando-se por mais de um minuto sem se envolver em uma briga. (Isto será considerado como falta de vontade de lutar e ambos os competidores serão desclassificados).

(v) Interagir com treinadores sem a permissão do árbitro, tal como fornecido com uma bebida.

(vi) Aventurar-se fora do ringue por qualquer motivo sem a permissão do árbitro.

(vii) Estar atrasado para uma luta ou não aparecer de todo.

(10) Deixar de participar da luta (Shiai Hoki)

As seguintes circunstâncias são exceções:

(i) Fisicamente sem capacidade de continuar conforme determinado pelo exame médico do Campeonato Oficial de Médico.

(ii) infortúnio imprevisto para o competidor ou qualquer pessoa intimamente relacionada com o competidor como um membro da família, o que acontece imediatamente antes ou durante a luta. A permissão para sair ou se retirar do Campeonato será concedida após consulta com o Juiz Supremo e o Advogado Oficial do Campeonato.

A. Nas técnicas ilegais a maneira de anunciar é:

1. Chui

2. Genten-Ichi

3. Genten - Ni

4. Genten-San / Shikkaku.

B. Em ilegal ou várias saídas fora da área de competição recusando competir a maneira de anunciar é:

1. Yogai-Chui

2. Yogai-Genten Ichi

3. Yogai-Genten Ni

4. Yogai-Genten San / Shikkaku.





11) Painel de Revisão e Apelo de Decisões.

(a) O Painel de Revisão consiste do Juiz Supremo, Presidente do Juiz e Vice-Presidente do Juiz.

(i) O dever do Painel é julgar recursos sobre as decisões tomadas pelo Árbitro ou pela equipe julgadora.

(ii) A arbitragem final e decisão cabe ao Juiz Supremo.

(b) Procedimento de revisão como feito por um competidor:

(i) Quando a decisão da equipe julgadora é altamente ou claramente questionável, qualquer competidor pode, após a conclusão da luta, fazer um apelo ao Painel de Revisão através de seu treinador.

(ii) A decisão do Painel de Revisão deverá anunciar imediatamente após a revisão e a decisão será final.

(c) Procedimento de revisão como feito pelo Painel de Revisão:

(i) Quando a decisão da equipe julgadora é altamente ou claramente questionável, o Painel de Revisão pode, durante a luta, parar a luta e rever a decisão. (Eles também podem rever a decisão após a conclusão da luta.)

(ii) A decisão do Painel de Revisão será anunciada imediatamente após a revisão e a decisão será final.

(C) Regras para Campeonatos de Categoria de Peso.

(1) Categorias de peso:

As seguintes são as categorias de peso padrão da KWF: (a) Divisão masculina:

- 70 kg 70 a 75 kg. 75 a 80 kg. 80 a 90 kg. + 90kg

b) Divisão feminina:

-55 kg 55 a 60 kg. 60 a 65 kg. + 65 kg

(2) Pesagem Oficial.

(a) Quando a pesagem oficial é realizada no dia do campeonato, cada competidor deve estar dentro do limite de peso máximo para sua divisão ou será automaticamente desclassificado.

(b) Quando uma decisão é tomada de acordo com as diferenças de peso, a vitória no peso categorias Os campeonatos são concedidos ao competidor que é mais leve em 3 kg ou mais.

(c) Todos os outros regulamentos estão de acordo com as regras padrão da KWF para Campeonatos de Pesos Abertos.

PARTE III

PROCEDIMENTO PADRÃO DOS OFICIAIS DO CAMPEONATO.

(A) vestuário e conduta.

(1) traje

(a) Os Árbitros e Juizes devem vestir calças de gala azul escuro e camisas de manga azul escuro com emblema KWF afixado no bolso esquerdo do peito.

(b) Árbitros e juizes devem usar uma gravata borboleta branca.

c) Todos os oficiais do ringue devem estar descalços.

(2) conduta.

(a) Árbitros e Juizes devem manter o decoro adequado dentro e fora do tapete e exemplificar a integridade do Kyokushin.

(b) Árbitros e Juizes devem ser honestos e imparciais com os competidores. Se eles sentem que não podem cumprir suas obrigações de forma completa e justa, eles devem se retirar.

(B) Procedimento Oficial.

(1) Entrando e saindo do anel.

(a) Entrando

(i) Quatro Juizes liderados pelo Árbitro entrarão no ringue próximo à direita da mesa principal.

Ao entrar no tatame, cada oficial deve curvar "Osu" na mesa principal.

(ii) Se não houver outra equipe julgadora no ringue e ficar de frente para a mesa principal, deve seguir diretamente para o lado mais distante do ringue e ficar de frente para a mesa principal.

(iii) O Árbitro se posiciona no anel do centro distante e os Juizes ficam na área fora dos limites.

(iv) O Árbitro dará o comando "Shomen ni rei", "Mawate" Rei " Mawatte "e" Shushin ni rei ". (Os juizes devem seguir os comandos do árbitro e curvar "Osu" após o comando do árbitro de "Rei".





- (v) Os juízes prosseguirão para as cadeiras de esquina designadas. (b) Sair.
- (i) Quando a equipe de julgamento completar seu turno, eles irão para o lado mais distante do ringue e ficarão de frente para a mesa principal e repetirão o ritual anterior.
- (ii) Se eles não forem substituídos por uma nova equipe julgadora, eles irão para o lado esquerdo da mesa principal, porem para curvar "Osu" à mesa principal e sair do ringue.
- (iii) Se a equipe julgadora prestes a entrar estiver substituindo e saindo da equipe atualmente no ringue, ao entrar no tatame, a nova equipe fará uma reverência de "Osu" para a mesa principal e avançará para a direita da mesa principal, com o Árbitro. centro dentro do ringue e os juízes na área fora dos limites, todos voltados para a esquerda (lado vermelho).
- (iv) A equipe julgadora que se retira, após se curvar no lado mais distante do ringue, irá para a esquerda da mesa principal e enfrentará o lado direito com o Árbitro Central no círculo e os Juízes na área fora dos limites. , tudo voltado para o lado direito (branco).
- (v) O Árbitro da equipe que desistiu dará o comando "Otagai Ni Rei" e as duas equipes se submeterão "Osu" um ao outro.
- (vi) A equipe de retirada sairá do ringue conforme descrito acima em (ii).
- (b) Concorrentes que entram na Mat.
- (i) Quando os competidores são chamados, eles devem entrar no ringue de seus respectivos cantos.
- (ii) Os competidores ficarão de frente para a mesa principal em sua respectiva linha de largada e aguardarão o comando do árbitro.
- (iii) O Árbitro ficará no centro entre os dois lutadores de frente para a mesa principal.

(2) Procedimento de arbitragem.

Procedimento básico para iniciar e finalizar a partida. (a) "Shomen ni rei". Enfrente a mesa principal e faça uma reverência. (b) "Shushin ni rei": Encare o árbitro e faça uma reverência.

(c) "Otagai ni rei": Encare um ao outro e faça uma reverência.

(d) "Kamaete": Assuma a postura de luta (os competidores devem ficar atrás de suas linhas de partida).

(e) "Hajime": Prossiga para lutar.

(f) No comando do árbitro "Yame" os dois competidores deixarão de lutar e retornarão às suas linhas de partida. O Árbitro irá instruí-los a ajustar seus uniformes conforme necessário.

(g) Depois que o Árbitro fizer uma chamada para decisão, ele / ela declarará os seguintes comandos:

(i) "Shomen ni rei": Encare a mesa principal e faça uma reverência.

(ii) "Shushin ni rei": Encare o árbitro e faça uma reverência.

(iii) "Otagai ni rei": Encare um ao outro e faça uma reverência.

(iv) O Árbitro instrui os competidores a apertarem as mãos e saírem.

* Procedimento Básico Durante o jogo.

(a) "Yame": Pare a luta imediatamente. (O Árbitro vem entre os competidores e pára a luta, e os traz de volta para a linha de partida.)

(b) "Kamaete" Adota postura de luta.

(c) "Zokko": retomar a luta depois de parado no meio da partida.

(d) "Zokko": "Atack", se não houver ação entre os competidores.

(e) "Jikan wo tomete kudasai": pare o relógio com os guardiões oficiais. Sem esses comandos, a contagem regressiva continua.

(f) Se e quando o uniforme do competidor for desatado, o Árbitro deve parar o relógio e direcionar os competidores para suas linhas de largada. Quando os uniformes de ambos os competidores se soltarem, o Árbitro deve orientá-los a se sentarem em suas linhas de partida de frente para seus respectivos cantos e consertar seus uniformes.

* Procedimento para Técnicas Ilegais:

(a) Quando técnicas ilegais são lançadas, o Árbitro deve passar entre os dois competidores e parar a partida. Confirma a decisão das bandeiras dos juízes.

(i) O Árbitro pode dar avisos para técnicas ilegais quando é baseado no julgamento de pelo menos três dos cinco juízes membros

(ii) "Tsukami": Agarrando ou enganchando o adversário.





- (iii) "Shotei oshi": Empurrando o oponente com a mão aberta ou com a palma da mão.
- (iv) "Zutsuki": impulso da cabeça.
- (v) "Kinteki kogeki": Chute para a virilha.
- (vi) "Kakenige": Tais ações repetidas como cair depois de jogar técnica ao adversário.
- (c) Os seguintes são os termos do árbitro que classificam as faltas:
 - (i) Chui: Primeiro aviso.
 - (ii) Genten ichi: segundo aviso. Primeira penalidade.
 - (iii) Genten ni: Terceiro aviso: segunda penalidade.
 - (iv) Genten san: Quarta advertência: terceira penalidade. Shikaku (desqualificação).

* Procedimento com os cumprimentos às faltas:

- (a) O Árbitro dirige os dois competidores de volta para as linhas de partida (face a face) e chama uma técnica ilegal.
- (b) Os comandos começam com o canto do competidor (vermelho ou branco) que cometeu a técnica ilegal, seguido da contagem do número de bandeiras do juiz, nome da técnica ilegal e sua classificação.
- (c) Exemplos da declaração de faltas, advertências e penalidades do árbitro:

- (i) "Shiro, ichi, ni, san, tsukami, Chui = branco, 1,2,3, agarrando primeiro aviso.
- (ii) "Shiro, ichi, ni, san, shi, ganmenouda, Genten ichi = Branco 1,2,3,4, face strike, segunda advertência igualando, primeira penalidade.
- (iii) "Shiro, ichi, ni, san, shi, vai, kinteki kogeki, Genten ni, terceiro aviso, segunda penalidade.
- (iv) Shiro, ichi, ni, san, shi, goa, ganmen ouda, Genten san, quarta advertência, terceira penalidade, desqualificada.

* Procedimento para Knockouts e Half Points:

E.G. "Ippon Kachi", "Awase Ippon Kachi" e "Wazaari".

- (a) Nestas circunstâncias, o Árbitro deve primeiro verificar a condição do competidor antes de fazer a chamada devido a lesões e danos graves sofridos durante estes incidentes.
- (b) O Árbitro dirige o competidor para a linha de partida (face a face) e faz a chamada.
- (c) Os comandos começam com o canto do competidor (vermelho ou branco) que marcou o ponto, seguido pela contagem do número de bandeiras do juiz, o nome da técnica e sua pontuação.
- (d) Exemplos de chamadas do Árbitro:
 - (i) "Aka, ichi, ni, san, Jodan geri", Wazaari.
 - (ii) "Shiro, ichi, ni, san, shi, chudan tsuki," Wazaari, awasete Ippon. (iii) "Aka, ichi, ni, san, shi, vai, ushiro geri" Ippon".

* Procedimento para a decisão dos juízes:

POR EXEMPLO. "Yusei Kachi" e "Hantei Kachi".

Quando nenhum ponto completo é marcado, a vitória é concedida por decisão.

- (a) O Árbitro deve direcionar os competidores para as linhas de partida de frente para a mesa principal. (Quando os uniformes do competidor são desfeitos, o Árbitro os instruirá a arrumar primeiro.)
- (b) O Árbitro chama a decisão.
 - (i) "Hantei onegaishimasu", (juízes por favor, prepare suas decisões) faça uma pausa e então comande "Hantei", Decida.
 - (ii) Os juízes indicarão imediatamente suas decisões levantando a bandeira apropriada.
 - (iii) O Árbitro irá então contar as bandeiras iniciando suas costas e direita, e em uma direção anti-relógio da sua posição.
- (a) Se esta primeira bandeira não for a decisão majoritária (e final), o Árbitro contará quaisquer outras bandeiras primeiras, antes de indicar a decisão majoritária.
- (b) Se houver duas de cada bandeiras levantadas, o Árbitro declarará sua decisão no último.





(c) O Árbitro declarará verbalmente a decisão enquanto indica o lado vencedor (vermelho ou branco) com a mão apropriada claramente levantada.

(3) Procedimento do Juiz.

* Durante a luta, os juízes indicam sua decisão usando suas bandeiras, bem como assobios. Eles devem seguir as instruções do árbitro no tapete.

(a) Conduta:

- (i) Os juízes devem mostrar boa postura enquanto estiverem sentados.
- (ii) O apito deve ser mantido na boca para uso imediato durante a luta.
- (iii) As bandeiras devem ser seguradas na mão mais próxima do canto representado pela bandeira. (A bandeira vermelha será mantida no lado vermelho e o branco será mantido no lado branco).
- (iv) Ambas as bandeiras devem ser mantidas em ângulo descendente da frente de cada joelho, prontas para uso.

(b) Procedimento Padrão das Bandeiras e Assobios:

- (i) "Ippon kachi". (Ponto cheio) Bandeira levantada acima do lado do ombro do corpo e o apito é dado uma explosão alta.
- (ii) "Wazaari": meio ponto) Bandeira levantada horizontalmente a partir do ombro e o apito é dado uma explosão alta.
- (iii) "Hansoku": (Falta) A bandeira é sacudida a um ângulo baixo do corpo e assobiada repetidamente com pequenas explosões curtas. (Este apito é feito para sugerir uma técnica ilegal ao Árbitro, os Juízes não sopram seus assobios quando o Árbitro chama a decisão).
- (iv) "Jogai" (Fora dos limites): A bandeira bate no chão ao longo da linha de fronteira e o apito recebe pequenas explosões de curta duração.
- (v) "Mitomezu" Nem reconhecido: Bandeiras acenaram horizontalmente na frente dos joelhos.
- (vi) "Miezu" Inobservado: Bandeiras cruzadas e mantidas em frente ao rosto.
- (vii) "Hikiwake" Empate, "Churitsu" (não claro): Bandeiras cruzadas e seguras na frente dos joelhos e o apito recebe uma única explosão forte.
- (viii) "Shiro yusei". Hantei kachi ": Branco vence por decisão. A bandeira branca levantada acima do ombro e o apito é dado uma explosão alta.
- (ix) "Aka yusei. Hantei kachi ": A bandeira vermelha é levantada acima do ombro e o apito recebe uma forte explosão.
- (x) Quando a luta deve ser determinada por decisão, o Árbitro irá declarar "Hantei onegaishimasu", pausar e comandar "Hantei". Os juízes indicarão imediatamente sua decisão levantando a bandeira apropriada.
- (xi) Os juízes devem ser decisivos e usar as bandeiras e assobiar com confiança e foco utilizando movimentos de braço significativos e ilustrativos (não apenas movimentos do pulso).
- (xii) As ações de bandeira devem ser mantidas até que o Árbitro reconheça claramente e declare o resultado.

Outros assuntos que não estejam contemplados neste manual e possam acontecer durante o Campeonato, serão discutidos entre os Árbitros da competição e o Juiz Supremo.

Janeiro 2020

Shihan Antonio Pereira

