

SHINSHU-KAN KOBU-DO INTERNACIONAL



REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE KATA DE KOBUDO

Vigência a partir de 31/01/2016

CONTEÚDO

Artigo 1	Área de Competição	pg.03
Artigo 2	Uniforme Oficial e Equipamentos	pg.03
Artigo 3	Organização de Competição de Kata	pg.05
Artigo 4	Quadro de Arbitragem	pg.06
Artigo 5	Critérios de Avaliação	pg.07
Artigo 6	Operação dos Encontros	pg.09
Artigo 7	Protesto Oficial	pg.10
Artigo 8	Poderes e Deveres do Conselho de Árbitros	pg.12
Artigo 9	Começo, Suspensão ou Final dos Encontros	pg.14

APÊNDICES

Apêndice 1	Lista de Katas	pg.15
Apêndice 2	Pesos mínimos das armas para utilização em competições	pg.16
Apêndice 3	Disposição da Área de Competição de Kata	pg.16
Apêndice 4	Kobudo-gi	pg.17

Obs.: o gênero masculino utilizado neste texto também se refere ao feminino

REGULAMENTO DE KATA DE KOBUDO

Artigo 1. Área de Competição

1. A área de competição deverá ser plana e livre de perigos;
2. A área de competição deve ser de tamanho suficiente de tal forma que permita a apresentação do kata sem interrupção. A área de competição deverá ser, preferencialmente, formada por peças de tatames do tipo aprovado pela Shinshukan. (CONFORME APÊNDICE 3)

EXPLICAÇÃO:

I - Não deverá haver muros, painéis publicitários, paredes, pilares, etc. a um metro do perímetro da área de competição.

II - As peças dos tatames devem ser anti-derrapantes na superfície de contato com o solo, e ao contrário têm que ter um baixo coeficiente de fricção na superfície superior. Eles não devem ser tão espessos quanto aos tatames de Judô, pois estes dificultam o movimento do Kobudo. O Árbitro Principal deve assegurar que as peças do tatame não se movam entre si durante a competição, já que fendas podem causar lesões e constituem um perigo.

Artigo 2. Uniforme Oficial e Equipamentos

1. Árbitros, competidores e técnicos devem usar uniformes oficiais como aqui definidos.
2. Todas as armas utilizadas devem ser reais, com peso e tamanho adequados à categoria, conforme Apêndice 2. Não serão permitidos pesos inferiores ao determinado.
3. Os competidores na classe bo devem usar bo de madeira, medindo não menos que 1,80 metros.
Será permitido que o bo tenha o comprimento de 01 palmo acima da cabeça do competidor, nas categorias até Infantil B (12 e 13 anos).
4. Os competidores na classe sai devem usar sai de ferro ou aço inox.
5. Não serão permitidos kama de madeira.
6. Não serão permitidas armas com adornos que possam se desprender durante a execução do kata e não será permitida nenhuma arma que o Diretor do Torneio considerar inapropriada.
7. Qualquer pessoa que não cumpra este regulamento será desclassificada.

ÁRBITROS:

1. Os Árbitros deverão utilizar uniforme oficial designado pelo Conselho de Árbitros. Este uniforme deve ser usado durante todos os campeonatos e cursos.
2. O uniforme oficial será o seguinte:
 - Paletó azul marinho com dois botões prateados e um emblema do Kobudo Shinshu-kan com a inscrição "Árbitro".
 - Camisa branca de mangas curtas.
 - Uma gravata oficial sem prendedor, na cor vinho com listas em diagonal.
 - Calça comprida lisa cinza clara sem dobras.
 - Meias azuis escuras ou pretas lisas e sapatos pretos sem salto (sapatilhas) para ser usado na área de competição.
 - Os Árbitros e juízes do sexo feminino poderão usar prendedores de cabelos e usar a vestimenta religiosa aprovada pela Shinshukan.

COMPETIDORES:

1. Os competidores devem vestir um kobudo -gi sem faixas, riscas, franjas ou rebordos. O emblema da Shinshukan deve ser usado no peito do lado esquerdo da blusa. O emblema nacional ou bandeira do país pode ser usado na blusa e não pode exceder o tamanho de 12 cm x 8 cm. Só as etiquetas originais do fabricante podem ser exibidas no kobudo-gi. Adicionalmente um número de identificação emitido pela Comissão Organizadora deve ser utilizado nas costas. Um competidor deve usar uma faixa vermelha e o outro uma faixa azul. As faixas vermelhas e azuis devem ter espessura em torno de cinco centímetros e comprimento suficiente para deixar livres quinze centímetros de cada lado do nó.
2. Não obstante o disposto no item 1 acima, o Comitê Executivo pode autorizar o uso de determinados anúncios ou marcas de patrocinadores aprovados.
3. A jaqueta do kobudo-gi será na cor preta e quando já estiver com a faixa na cintura, deve ter comprimento mínimo que cubra os quadris, porém não superior a 3/4 (três quartos) da coxa. As mulheres devem usar uma camiseta branca lisa debaixo da blusa do kobudo-gi.
4. O comprimento máximo das mangas da blusa não deve ultrapassar o pulso nem ser menor do que a metade do antebraço. As mangas não podem ser dobradas.
5. As calças serão na cor branca e devem ter comprimento suficiente para cobrir, pelo menos, dois terços da canela não devendo ficar abaixo do tornozelo. As pernas das calças não podem ser dobradas.
6. Os competidores devem ter os cabelos limpos e cortados de forma que seu comprimento não atrapalhe a execução. O Hachimaki (faixa em volta da cabeça) não será permitido. Estão proibidos os grampos ou broches para o cabelo, assim como qualquer peça metálica. Estão proibidas fitas, enfeites ou outros adornos. É permitida uma fita de borracha discreta para prender o cabelo.

7. Os competidores devem ter as unhas curtas e não podem usar objetos duros ou metálicos que possam lesionar a si mesmos ou prejudicar a execução. O competidor tem total responsabilidade por qualquer lesão.

8. Óculos são proibidos. Lentes de contato gelatinosas podem ser utilizadas sobre a responsabilidade do próprio competidor.

9. Está proibida a utilização de artigos, roupas e equipamentos não autorizados.

10. O uso de ataduras, bandagens ou suportes devido a lesões devem ser aprovados pelo Árbitro Principal, aconselhado pelo Médico Oficial.

11. Os competidores que se apresentarem inadequadamente terão um minuto para resolver o problema.

TÉCNICOS

1. Os técnicos credenciados, durante todo o Campeonato, deverão usar agasalho ou camiseta de sua Associação e exibir identificação oficial (Crachá fornecido pela Organização do Campeonato).

DEMAIS PARTICIPANTES

1. Médicos e Enfermeiros, Autoridades convidadas e Imprensa deverão exibir identificação oficial (Crachá fornecido pela Organização do Campeonato).

EXPLICAÇÃO:

I. O competidor deve usar uma única faixa e esta será vermelha para AKA e azul para AO. Faixas de graduação não devem ser utilizadas durante a execução.

II. Se um competidor vem para a área vestido inapropriadamente, ele não será imediatamente desclassificado; terá um minuto para resolver o problema.

III. Se o Conselho de Árbitros autorizar, os Árbitros do torneio poderão tirar seus paletós.

Artigo 3. Organização de Competição de Kata

1. Competições de Kata podem ser individuais e/ou por equipe. Cada equipe é composta de três pessoas. Cada equipe será exclusivamente masculina, exclusivamente feminina, mista ou mista absoluta. Cabe à Comissão Organizadora definir as modalidades para as competições. Competição individual de kata consiste na apresentação individual, separada em divisões masculina e feminina, subdivididas em categorias.

2. Cabe à Comissão Organizadora definir as formas de pontuação para as competições. O sistema de notas entre 7,0 a 9,0 ou o sistema de eliminatórias (bandeiras) será aplicado.

3. Durante uma competição, os competidores demonstrarão kata de livre escolha. O Kata será de acordo com a graduação. Uma relação de Kata é dada no Apêndice 1 e uma lista de pesos mínimos de armas é dada no Apêndice 2.

4. A mesa de pontuação será notificada da escolha do Kata antes de cada rodada.

5. Cabe à Comissão Organizadora decidir se os competidores devem demonstrar um Kata diferente em cada rodada, que poderá ser repetido, alternadamente, a partir da terceira rodada ou demonstração com repetição.

6. Nos encontros para disputa de medalhas de uma competição de Kata por equipe, as duas equipes finalistas irão demonstrar o Kata escolhido da lista do Apêndice 1. Em seguida eles irão demonstrar o significado do Kata (Bunkai). O tempo total permitido para a demonstração do conjunto KATA e BUNKAI será de seis minutos. O cronometrista iniciará a contagem de tempo a partir do momento em que os componentes da equipe façam a saudação ao adentrar a área de competição e para a contagem de tempo na saudação final depois do Bunkai. Será desclassificada a equipe que não faça a saudação final ou exceda o tempo permitido de 6 minutos. O uso de equipamento auxiliar ou vestuário adicional não será permitido.

Observações:

(a) Nenhum árbitro, competidor ou técnico poderá ter outra função no mesmo torneio.

(b) Será permitido aos competidores participarem em Karate e Kobudo, quando houver ambos.

(c) Será permitido aos atletas participarem em todas as armas.

Artigo 4. Quadro de Arbitragem

1. Um Quadro de cinco Árbitros será designado para cada competição pelo Conselho de Árbitros ou pelo Chefe de Quadra. Em situações especiais, o Conselho de Árbitros ou o Chefe de Quadra designará um quadro de três Árbitros.

2. O Árbitro de competição de Kata não pode ser da mesma associação ou país (caso tratar-se de competição internacional) de qualquer um dos competidores participantes.

3. Adicionalmente serão designados cronometristas, anunciadores e marcadores de pontuação.

EXPLICAÇÃO:

I. O Árbitro Principal de kata sentar-se-á na posição central da área de competição, de frente para os competidores e, os outros quatro, um em cada canto da área de competição.

II. Cada Árbitro terá uma bandeira vermelha e uma azul, ou um terminal de controle remoto se estiver sendo utilizado placar eletrônico. Caso seja adotado o sistema de notas, os Árbitros utilizarão o material fornecido pela Comissão Organizadora.

III. O supervisor de pontuação ficará sentado na mesa oficial correspondente, entre o anotador e o anunciador. Ele estará equipado, como sinal, de um apito. A mesa ficará posicionada de frente para o Árbitro Principal.

Artigo 5. Critérios de Avaliação

Avaliação:

Para avaliar um candidato ou uma equipe de competidores, os juízes deverão avaliar o desempenho com base em cada um dos três principais critérios. O desempenho é avaliado a partir da saudação de início do KATA até a saudação no término do KATA, com exceção de encontros por medalha na equipe, em que o desempenho começa na saudação no início do KATA e termina quando os competidores fazem a saudação após a conclusão do BUNKAI. Todos os três critérios principais devem receber igual importância na avaliação do desempenho.

O Bunkai será avaliado da mesma forma que o Kata.

OS TRÊS PRINCIPAIS CRITÉRIOS:

1. Conformidade.
2. Nível Técnico.
3. Nível Atlético.

Desempenho do Kata	Desempenho do Bunkai (aplicável para equipes em disputa de medalhas)
1. Conformidade: Forma correta / Padronização	1. Conformidade (com o kata) Utilizando os movimentos reais conforme realizados no Kata demonstrado.
2. Nível Técnico: a. Bases. b. Técnicas. c. Movimentos de transição. d. Tempo certo / Sincronização. e. Respiração correta. f. Concentração (kime). g. Dificuldade técnica do Kata.	2. Nível Técnico: a. Bases. b. Técnicas. c. Movimentos de transição. d. Tempo certo. e. Controle. f. Concentração (kime). g. Dificuldade das técnicas realizadas.
3. Nível Atlético: a. Força. b. Velocidade. c. Equilíbrio. d. Ritmo.	3. Nível Atlético: a. Força. b. Velocidade. c. Equilíbrio. d. Tempo.

Desclassificação:

Um competidor ou equipe de competidores podem ser desclassificados por quaisquer das seguintes razões:

1. Utilizar arma fora do padrão especificado neste regulamento.
2. Executar um Kata diferente do anunciado ou que difira do notificado para a mesa de pontuação.
3. Na falta de anunciar o nome do KATA a ser apresentado.
4. Detenção da execução.
5. Interferência com a função dos Árbitros (se um Árbitro tenha que se mover por motivos de segurança ou fazer contato físico com um Árbitro).
6. Deixar a faixa cair durante sua performance do Kata.
7. O competidor será desclassificado se deixar cair uma arma.
8. O competidor será desclassificado se quebrar a arma.
9. O competidor será desclassificado se prejudicar a si mesmo, aos Árbitros ou a outro competidor.
10. Por exceder o tempo total de seis minutos para Kata e Bunkai.
11. Falta ou inobservância das instruções do Árbitro supremo.
12. O Árbitro que observar o motivo da desclassificação deverá levantar a bandeira correspondente.

Infrações:

De acordo com os critérios acima referidos, as seguintes infrações devem ser observadas:

1. A pontuação será reduzida se o competidor deixar escapar o bastão de uma das mãos ou se raspar a arma no piso (exceção para a técnica Sunakake).
2. A pontuação também deverá ser reduzida quando a arma agarrar (prender ou segurar) no KobuDo Gi.
3. Uma pequena perda de equilíbrio.
4. Realizar um movimento de forma incorreta ou incompleta (a saudação é considerada como parte dos movimentos do Kata) tal como um bloqueio incompleto ou executar um golpe fora do objetivo.
5. Movimento não sincronizado como, por exemplo, a realização de uma técnica antes de completar a transição do corpo, ou, no caso de uma equipe, não realiza um movimento em harmonia.
6. Utilização de comandos acústicos (de qualquer outra pessoa, incluindo outros membros da equipe) ou ações como bater no chão com os pés, bater no peito, braços ou kobudo-gi, ou respiração inadequada.
7. Perda de tempo, incluindo a extensão da demonstração, saudações longas ou de uma longa pausa antes da execução;
8. Causar lesão por não controlar as técnicas durante demonstração do bunkai.

EXPLICAÇÃO:

I. Kata não é uma dança ou uma performance teatral. Deve guardar os valores e princípios tradicionais. Devem ser realistas no que diz respeito ao combate e demonstrar o poder de

concentração, o impacto potencial nas suas técnicas. Deve demonstrar força, potência e velocidade e graça, ritmo e equilíbrio.

II. Em Kata por Equipe, todos os três membros da equipe devem iniciar o Kata virado na mesma direção, e para o Árbitro Central.

III. Os membros da equipe devem demonstrar competência em todos os aspectos do desempenho do kata e sincronização.

IV. Comandos para iniciar e parar o desempenho, batendo os pés, batendo no peito, braços, ou Kobudo-gi, e respiração inadequada, são inadequados e os Árbitros devem levá-los em conta na decisão.

V. É da exclusiva responsabilidade do treinador ou do competidor, que o kata comunicado à mesa de pontuação é apropriado para aquela rodada de que se trata.

Artigo 6: Operação dos Encontros

1. No começo de cada eliminatória e ao serem chamados por seus nomes, os dois competidores, um usando uma faixa vermelha (AKA) e o outro uma faixa azul (AO), ficarão alinhados no perímetro da área de competição e de frente para o Árbitro Principal. Após cumprimentos mútuos, AO sairá da área de competição. Depois de se deslocar para a posição de início, fazer a saudação e anunciar o nome do kata que será demonstrado, AKA começará. Uma vez concluído o Kata, AKA deixará a área para aguardar a demonstração de AO. Após a conclusão do Kata de AO, ambos retornarão para o perímetro da área de competição e aguardarão a decisão dos Árbitros. A Comissão Organizadora poderá determinar apresentação conjunta de AKA e AO, a seu critério.

Quando for utilizado o sistema de notas, os competidores ficarão alinhados no perímetro da área de competição e de frente para o Árbitro Principal. Após cumprimentar o Quadro de Árbitros, o primeiro competidor se deslocará para a posição de início e anunciará o nome do kata que será demonstrado. Uma vez concluído o Kata, o primeiro competidor deixará a área para aguardar a demonstração do segundo competidor, e assim por diante até o último competidor.

2. Caso não haja orientação da arbitragem, será de responsabilidade do competidor colocar-se na posição adequada dentro da área de competição para que ele possa completar o seu kata sem interrupção e sem pôr em perigo os Árbitros ou qualquer outra pessoa.

3. Se o kata não está de conformidade com as regras, ou há outra irregularidade, o Árbitro Principal pode chamar os outros Árbitros para chegar a um veredito.

4. Se, na opinião do juiz principal, o competidor deve ser desclassificado, ele deve chamar os outros juízes (SHUGO) para chegar a um veredito.

5. Se um competidor é desclassificado, o Árbitro Principal cruzará e descruzará suas bandeiras.

6. No sistema de eliminatórias, após conclusão de ambos os Katas, os competidores ficarão lado a lado no perímetro. O Árbitro Principal anunciará a decisão (Hantei) e dará dois sopros de apito, ao tempo em que os demais Árbitros darão seus votos.

Em situação onde ambos AKA e AO são desclassificados no mesmo encontro, os adversários da próxima rodada vencerão por ausência do adversário (e nenhum resultado é anunciado),

porem se a dupla desclassificação acontecer em encontro por medalha, neste caso o vencedor será decidido por HANTEI.

No sistema de notas, o Árbitro Principal dará dois sopros de apito, ao tempo em que os demais Árbitros darão suas notas.

7. A decisão será para AKA ou AO. Sem empates. O competidor que recebe a maioria dos votos será declarado o vencedor.

8. Os competidores se cumprimentarão entre si, em seguida o Quadro de Árbitros e deixarão a área.

EXPLICAÇÃO:

O ponto inicial para demonstração de Kata é dentro do perímetro da área de competição. Se estiverem sendo utilizadas bandeiras, o Árbitro Principal pedirá a decisão (Hantei) e dará dois sopros de apito. Os Árbitros levantarão as suas bandeiras simultaneamente. Depois de dar tempo suficiente para contagem dos votos, (aproximadamente cinco segundos) as bandeiras serão abaixadas depois de um curto sopro adicional de apito. Se um competidor ou equipe de competidores não se apresenta quando chamado ou desiste (Kiken), a decisão será declarar o oponente automaticamente como vencedor, sem necessidade de executar o Kata previamente notificado. Esta notificação será dada apenas pelo Árbitro Principal. Nesse caso, o participante ou equipe pode realizar o Kata anunciado em uma rodada posterior.

No sistema de notas, o Árbitro Principal dará dois sopros de apito, ao tempo em que os demais Árbitros darão suas notas. Depois de dar tempo suficiente para contagem das notas, (aproximadamente cinco segundos) as notas serão abaixadas depois de um curto sopro adicional de apito.

Artigo 7: Protesto Oficial

1. Ninguém pode protestar sobre um julgamento para os membros do Quadro de Árbitros.

2. Se um procedimento da arbitragem parece infringir as regras, o representante oficial da Associação/Clube é o único que tem permissão de fazer um protesto.

3. O protesto tomará a forma de um relatório escrito submetido logo depois da competição em que o protesto foi motivado. A única exceção diz respeito a uma falha administrativa. O Chefe de Quadra deve ser notificado imediatamente da falha administrativa detectada.

4. O protesto deve ser apresentado a um representante do Júri de Apelação. No tempo devido, o Júri analisará as principais circunstâncias que produziram o protesto. Tendo considerado todos os fatos disponíveis, eles produzirão um relatório, que permita a tomada de ações necessárias.

5. Qualquer protesto relativo à aplicação das regras deve ser feito conforme o procedimento de reclamações definidas pelo Comitê Diretivo da Shinshukan. Deve ser apresentado por escrito e assinado pelo representante oficial da equipe ou competidores.

6. O reclamante deve depositar uma Taxa de Protesto como definido pelo Comitê Diretivo da Shinshukan, e esta, junto com o protesto deve ser apresentada a um representante do Júri de apelação.

7. O Júri de apelação é formado por três Árbitros Seniores indicados pelo Conselho de Árbitros. Dos três Árbitros, dois não poderão ser da mesma associação. O Conselho de Árbitros deve também apontar 3 membros designados com a numeração de 1 á 3 para substituir automaticamente os Árbitros primeiramente selecionados, nos casos em que os Membros do Júri de Apelação estejam em conflito de uma situação de interesse, onde um membro do júri tenha o mesmo grau de parentesco ou consangüinidade dos envolvidos, incluindo todos os membros do quadro de Árbitros envolvidos no incidente do protesto.

8. Processo de Avaliação de Protestos.

A parte que protesta é responsável para enviar ao Júri de Apelação e depositar a quantia estabelecida junto ao Tesoureiro. Uma vez aceito o protesto o Júri de Apelação fará as averiguações e as investigações que considere oportuna para substanciar os méritos do protesto. Cada um dos membros do Júri estará obrigado a dar seu veredicto sobre a validade do protesto. É proibido abster-se.

9 - Protestos recusados.

Se o protesto for considerado inválido, o Júri de Apelação irá nomear um dos membros para notificar verbalmente ao reclamante que o protesto não foi deferido, marcando o documento original como “indeferido” e será assinado por todos os membros do Júri, antes de entregá-lo ao Tesoureiro, que por sua vez o remete ao Secretario Geral.

10 - Protestos aceitos.

Se um processo for aceito, o Júri de Apelação entrará em contato com a Comissão Organizadora e a Comissão de Arbitragem tomará as medidas corretas para corrigir a situação, incluindo as possibilidades:

- (a) Invertendo decisões prévias que violem as regras;
- (b) Anular todos os resultados afetados a partir do ponto do incidente;
- (c) Refazerem as demonstrações que foram afetadas pelo incidente;
- (d) Recomendar ao Conselho de Árbitros que considere sanções aos Árbitros implicados.

Ao Júri de Apelação cabe a responsabilidade de tomar as medidas adequadas para não perturbar de forma significativa o programa do evento. Refazer o processo de eliminatórias é a última opção que deverá acontecer. O júri de apelação nomeará um dos seus membros para que notifique verbalmente que o protesto foi aceito, marcará o documento original com a palavra “deferido”, assinado por cada um dos membros do Júri, antes de devolver o protesto ao Tesoureiro, que por sua vez enviará ao Secretário Geral.

11 - Relatório de Incidentes.

Depois de haver feito todos os procedimentos descritos acima, o Júri se reunirá e fará um relatório simples, descrevendo as averiguações e estabelecendo as razões para Deferir ou Indeferir o protesto. O relatório deve ser assinado por todos os três membros do Júri e apresentados ao Secretario Geral.

12 - Poderes e Limites.

A decisão do Júri é definitiva e só pode ser anulada por decisão do Comitê Executivo. O Júri de Apelação não pode impor sanções ou penalidades. Sua função é julgar protestos e comunicar ao Conselho de Árbitros e ao Comitê Executivo para tomar as medidas corretas para retificar as ações de arbitragem que tenham infringido as regras.

EXPLICAÇÃO:

I. O protesto deve conter o nome dos competidores, do Quadro de Árbitros que atuou, e os detalhes precisos do que está sendo protestado. Não se aceitarão como protesto válido queixas gerais sobre normas gerais (julgamentos). O ônus de provar a validade do protesto é do reclamante.

II. O protesto será analisado pelo Júri de Apelação e como parte desta análise, o Júri estudará a evidência destacada na defesa do protesto. O Júri pode estudar, também, vídeos e interrogar pessoas, no esforço de examinar objetivamente a validade do protesto.

III. Se o protesto é considerado pelo Júri de apelação como procedente, a ação apropriada será tomada. Adicionalmente, todas as medidas cabíveis serão tomadas para evitar reincidência em competições futuras. O depósito pago será devolvido pelo tesoureiro.

IV. Se o protesto é considerado como sendo improcedente, ele será rejeitado e o depósito confiscado para a Shinshukan e/ou para a entidade organizadora.

V. Os resultados de competições não serão postergados, ainda que um protesto oficial esteja em andamento. É de responsabilidade do Supervisor do Encontro assegurar que a competição seja conduzida de acordo com as Regras da Competição.

VI. No caso de falha administrativa durante uma competição em andamento, o técnico pode notificar diretamente o Chefe de Quadra. Por sua vez, o Chefe de Quadra notificará o Árbitro.

Artigo 8: Poderes e Deveres do Conselho de Árbitros

Os poderes e deveres do Conselho de Árbitros são os seguintes:

1. Assegurar a correta preparação de cada torneio, em consonância com o Comitê Organizador, no que se refere à disposição da área de competição, provisão e desenvolvimento de todos os equipamentos e facilidades necessárias, operação e supervisão de competição, precauções de segurança, etc.
2. Designar e desdobrar os Chefes de Quadra para suas áreas respectivas e para agir e tomar ações que sejam requeridas com base nos relatórios dos Chefes de Quadra.
3. Supervisionar e coordenar o desempenho global de todos oficiais de arbitragem.
4. Nomear Árbitros substitutos oficiais onde seja necessário.
5. Dar o veredito final sobre assuntos de natureza técnica que podem aparecer durante o torneio e para os quais não há regras estipuladas.

Chefes de Quadra

Os poderes e deveres dos Chefes de Quadra são os seguintes:

1. Delegar, apontar e supervisionar os Árbitros, em todas as áreas de competição sobre o controle deles.
2. Supervisionar o desempenho dos Árbitros em suas áreas, e assegurar que os oficiais designados são capazes das tarefas a eles atribuídas.
3. Ordenar que o Árbitro pare a demonstração quando o Supervisor do Encontro assinalar uma contravenção às regras da competição.
4. Preparar um relatório diário e escrito, sobre o desempenho de cada oficial sobre a sua supervisão, junto com suas recomendações que possa ter para o Conselho de Árbitros.

Árbitro Principal

Os poderes do Árbitro Principal serão os seguintes:

1. O Árbitro Principal dirigirá os encontros, anunciando o começo, a suspensão e o final dos mesmos.
2. Deter o encontro se foi cometido uma falta ou para garantir a segurança dos competidores.
3. Explicar ao Chefe de Quadra, ao Conselho de Árbitros ou ao Júri de Apelação, em caso de necessidade, as bases de uma determinada decisão.
4. Realizar votações dos Árbitros, incluindo seu próprio voto (HANTEI) e anunciar o resultado.
5. Resolver empates.
6. Anunciar o vencedor.
7. A autoridade do Árbitro Principal não está limitada à área de competição, mas sim, também, ao perímetro imediato dela.
8. O Árbitro Principal dará todas as ordens e fará todos os anúncios.

Árbitros

Os poderes e deveres dos Árbitros são os seguintes:

1. Exercer direito de voto numa decisão a ser tomada.
2. Em outras situações que julgar necessário chamar a atenção do Árbitro.

Supervisor do Encontro

O Supervisor do Encontro ajudará o Chefe de Quadra, observando a demonstração em andamento. Se as decisões dos Árbitros estão em desacordo com as Regras da Competição, o Supervisor do Encontro levantará imediatamente a bandeira vermelha e soará o apito. O Chefe de Quadra instruirá o Árbitro Principal para parar as demonstrações e corrigir a irregularidade. Os registros da competição tornar-se-ão registros oficiais, com a aprovação do Supervisor do Encontro. Antes de cada demonstração, o Supervisor do Encontro deve assegurar que os competidores estão usando o equipamento autorizado.

Supervisores de Pontuação

O Supervisor de Pontuação manterá um registro separado das pontuações atribuídas pelos Árbitros e ao mesmo tempo observará as ações dos cronometristas e encarregados da pontuação.

EXPLICAÇÃO:

- I. No HANTEI, os Árbitros e o Árbitro Principal terão um voto cada um.
- II. O papel do Supervisor do Encontro é assegurar que o encontro se conduza de acordo com o regulamento de competição. Não é só mais um Árbitro. Não tem voto nem autoridade alguma em questões de arbitramento. Sua única responsabilidade é em questões de procedimento.
- III. Quando da explicação da base de uma decisão após o encontro, o Quadro de Árbitros pode falar com o Chefe de Quadra, o Conselho de Árbitros ou o Júri de Apelação. Eles não darão explicações para ninguém mais.

Artigo 9: Começo, Suspensão ou Final dos Encontros

1. O Árbitro Principal e os demais Árbitros tomarão suas posições e trocarão cumprimentos com os competidores; o Árbitro Principal anunciará "Hajime!" ou assoprará o apito uma vez e a demonstração será iniciada.
2. Nos casos de empate, quando o sistema de notas estiver sendo utilizado, deverá haver novo confronto decidido pelo sistema de bandeiras. A Comissão Organizadora também poderá optar por eliminar a maior nota, depois a menor nota, caso persista o empate será, então, realizado um novo confronto.
3. O Árbitro Principal interromperá as demonstrações temporariamente quando solicitado pelo Chefe de Quadra para fazer isto.

EXPLICAÇÃO:

- I. Antes de iniciar um encontro, o Árbitro chama os competidores para suas linhas de partida. Se um competidor entrar prematuramente na área de competição, ele deve sair. Os competidores devem se cumprimentar adequadamente, um rápido aceno com a cabeça é descortês e insuficiente. O Árbitro pode ordenar que os competidores se cumprimentem quando nenhum deles o faz voluntariamente.
- II. Quando inicia um encontro, o Árbitro deve verificar se os competidores estão devidamente compostos.
- III. Competidores devem cumprimentar-se antes do início do encontro e no final também.

APÊNDICES

Apêndice 1

1. Cabe à Comissão Organizadora definir as armas que serão apresentadas nas competições.
2. Os Katas deverão ser de acordo com a ordem dos Katas listados na tabela abaixo.

OBS.: Os Katas são equivalentes aos treinados nas aulas, exemplo: faixa Branca ou Laranja treinam Ufugussuku no Kun e Maezato no Nunchaku, portanto podem ser apresentados.

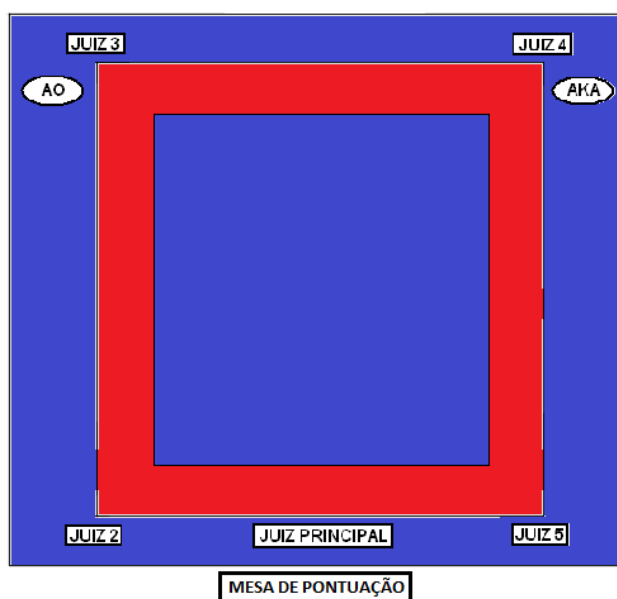
Faixa Branca e Laranja	BO - Ufugussuku no kun. Nunchaku -Maezato no nunchaku
Faixa Azul	BO - Ufugussuku no kun, Choun no kun sho. Nunchaku -Maezato no nunchaku. Tunqua -Tunqua ichi ban.
Faixa Verde	BO -Ufugussuku no kun, Choun no kun sho e Oshiro no kun. Nunchaku -Maezato no nunchaku. Tunqua -Tunqua ichi ban. Sai - Akamine no sai.
Faixa Roxa	BO – Ufugussuku no kun, Choun no kun sho, Oshiro no kun, Chikin bo. Nunchaku -Maezato no nunchaku, Nunchaku kihon kata Tunqua -Tunqua ichi ban. Sai - Akamine no sai Kama -Kama kihon kata.
Faixa Marrom	BO -Ufugussuku no kun, Choun no kun sho, Oshiro no kun, Chikin bo, Shushi no kun. Nunchaku – Maezato no nunchaku, Nunchaku kihon kata, Nunchaku san ban. Tunqua - Tunqua ichi ban, Tunqua ni ban. Sai - Akamine no sai, Chihara no sai. Kama - Kama kihon kata.
Faixa Preta 1° Dan	BO –Ufugussuku no kun, Choun no kun sho, Oshiro no kun, Chikin bo, Shushi no kun, Choun no kun dai Nunchaku -Maezato no nunchaku, Nunchaku kihon kata, Nunchaku san ban. Tunqua -Tunqua ichi ban, Tunqua ni ban. Sai - Akamine no sai, Chihara no sai, Sai ichi ban Kama - Kama kihon kata, Kama dai ichi.
Faixa Preta 2° Dan	BO -Ufugussuku no kun, Choun no kun sho, Oshiro no kun, Chikin bo, Shushi no kun, Choun no ku dai, Chikin no kun. Nunchaku - Maezato no nunchaku, Nunchaku kihon kata, Nunchaku san ban. Tunqua -Tunqua ichi ban, Tunqua ni ban. Sai - Akamine no sai, Chihara no sai, Sai ichi ban, Sai ni ban. Kama - Kama kihon kata, Kama dai ichi, Kama dai ni.
Faixa Preta 3° Dan	BO –Ufugussuku no kun, Choun no kun sho, Oshiro no kun, Chikin bo, Shushi no kun, Choun no kun dai, Chikin no kun e Sakugawa dai ni. Nunchaku - Maezato no nunchaku, Nunchaku kihon kata, Nunchaku san ban. Tunqua -Tunqua ichi ban, Tunqua ni ban.

	<p>Sai - Akamine no sai, Chihara no sai, Sai ichi ban, Sai ni ban, Sai san ban.</p> <p>Kama - Kama kihon kata, Kama dai ichi, Kama dai ni.</p>
Faixa Preta 4° Dan em diante	<p>BO –Ufugussuku no kun, Choun no kun sho, Oshiro no kun, Chikin bo, Shushi no kun, Choun no kun dai, Chikin no kun e Sakugawa dai ni.</p> <p>Nunchaku - Maezato no nunchaku, Nunchaku kihon kata, Nunchaku san ban.</p> <p>Tunqua -Tunqua ichi ban, Tunqua ni ban.</p> <p>Sai - Akamine no sai, Chihara no sai, Sai ichi ban, Sai ni ban, Sai san ban, Chatan Yara no sai.</p> <p>Kama - Kama kihon kata, Kama dai ichi, Kama dai ni.</p>

Apêndice 2

PESOS MÍNIMOS DAS ARMAS PARA UTILIZAÇÃO EM COMPETIÇÕES		
	ATÉ JUVENIL	ADULTO E ACIMA
BO	700g	900g
NUNCHAKU	300g	300g
TUNQUA	350g	400g
SAI	600g	650g
KAMA	----	155g

Apêndice 3: Disposição da Área de Competição de Kata



Apêndice 4: Kobudo-gi.
(conforme boletim técnico BTI- 007/2015)

- Lado esquerdo do peito (obrigatório): emblema do Kobu-Do Shinshukan;
- Lado direito do peito (opcional) - academia;
- Braço direito (opcional): propaganda;
- Costas (opcional): propaganda (10x30cm).

Observação: A bandeira do Brasil será permitida somente no Mundialito e colocada no braço esquerdo. Em todos os outros torneios, inclusive o Campeonato Brasileiro da Shinshukan, seu uso não será permitido.

Área autorizada.



Área autorizada.

