



5ª Copa de Karatê Social Canção Nova

A **5ª Copa de Karatê Social Canção Nova** será realizada no dia 20 de Setembro de 2026, no Ginásio da Cia. de Artes e Esportes, Av. João Paulo II, Nº194 - Alto da Bela Vista, Cachoeira Paulista - SP, 12630-000.

O Evento iniciará às 8:00h da manhã. As academias e/ou associações deverão estar presentes com 30 minutos de antecedência para reunião de arbitragem.

Inscrições:

- As inscrições são livres e gratuitas e os professores devem observar o regulamento da competição, adequando seus atletas às categorias.
- Esse evento encerra as inscrições ao atingir a quantia máxima de 250 atletas ou até a data 30/AGO.
- Todas as categorias devem respeitar as imposições de idade da categoria, não havendo migração para categorias anteriores nem posteriores à idade. Exemplo: 16-17 anos não podem ser emancipados para categoria adulta.
- Uma lista com as inscrições lançadas será enviada no dia 05/SET para que o representante de cada associação veja as correções necessárias e reporte ao organizador evento.
- As inscrições serão online no endereço pelo link <https://forms.gle/KszGQBcLeZ4QLFLH6> . Preencha adequadamente e verifique se clicou na categoria correta de kata e kumite antes de confirmar cada atleta. Somente professores titulares da academia estão autorizados a fazerem as inscrições. Todas as inscrições receberão um e-mail de aviso de recebimento, a cada inscrição lançada.

Premiações:

- Serão premiados com medalhas os 3 primeiros colocados de cada categoria individual, bem como serão premiadas com troféus as 3 primeiras academias do evento.

Árbitros:

- Para a validação da inscrição da equipe, cada dojo deve inscrever de forma voluntária um ou mais árbitros para o evento.

Técnicos:

Somente serão permitidos portando seus crachás de identificação que serão fornecidos pela organização do evento.

Equipamentos:

- Protetor de mão (Uso Pessoal).
- Faixas de competição nas cores vermelha (AKA) e azul (AO) (a organização fornecerá no koto caso o atleta não tenha).
- Protetor bucal em todas as categorias a partir de 12 anos masculino e feminino (Uso pessoal).
- Demais protetores são facultativos



DA ARBITRAGEM

(O regulamento é Baseado no Karatê Esportivo)

SHIAI KATA:

As duas rodadas de kata serão realizadas por notas.

Nas categorias com mais de seis atletas as disputas serão feitas com duas rodadas ficando os seis atletas para a segunda rodada.

Na segunda rodada classificam-se os três melhores atletas.

No sistema de notas serão utilizadas cinco notas, eliminando-se a menor e a maior nota, somando-se as três notas restantes para a pontuação. Em caso de empate, para o desempate soma-se primeiro a menor nota viva dos atletas e se persistir o empate, soma-se a maior nota viva dos atletas empatados. Se ainda assim persistir o empate, os atletas deverão executar um novo kata.

- A competição de kata será executada na ordem que o programa organizar.
- Os katas deverão ser executados individualmente.
- Todos os participantes serão livres para escolher qualquer kata.
- Podem repetir em todas as rodadas.

PARA OS ÁRBITROS:

- Após a conclusão do Kata, o Árbitro Principal convocará os Árbitros Auxiliares para divulgar as notas.
- Imediatamente o Árbitro Principal e os Árbitros Auxiliares irão manifestar (simultaneamente) as suas decisões através dos placares de mão, caso algum árbitro deixe de se manifestar, é necessário o árbitro principal solicitar novamente a manifestação das notas.
- Se na opinião de algum juiz o competidor deve ser desclassificado ou cometeu algum erro que talvez não seja de conhecimento dos outros árbitros, ele pode avisar o juiz central assinalando com a bandeira, o juiz central irá chamar os outros juizes (SHUGO) para chegar a um veredicto antes da divulgação das notas.
- Nas categorias até Infantil 11 anos e as que não tem faixas pretas não poderão ser desclassificados em casos de parada ou erros na execução do Kata. Sempre será decidido pelas notas.
- As notas definirão as classificações dos atletas, havendo empate, serão usados os critérios de desempate.

CRITÉRIOS PARA DECISÃO

- Em uma competição de Kata, cada desempenho não será considerado simplesmente bom ou ruim, mas julgados de acordo com os elementos essenciais de cada uma das bases do julgamento com base em dois diferentes critérios:

O desempenho de base: os seguintes pontos básicos devem aparecer em cada execução de um kata:

- A. Bases
- B. Técnica
- C. Potência (kime)
- D. Velocidade e ritmo (sincronização)
- E. Movimento de transição
- F. Estabilidade e equilíbrio



- G. Respiração correta
- H. O controle de contração e descontração
- I. Concentração (chakugan)
- J. Embusen
- K. Kiai
- L. Cerimônia

O desempenho avançado: O Quadro de Árbitros irá notar os pontos importantes e específicos do grau de dificuldade do Kata executado. O Julgamento será baseado em:

- A. O domínio das técnicas pelo competidor.
- B. O grau de dificuldade e de risco no desempenho do Kata.
- C. A atitude de Budo do competidor.

PONTOS NEGATIVOS E DESQUALIFICAÇÃO:

Pontos negativos. Os pontos serão deduzidos nestes casos:

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

Desqualificação. Os pontos serão deduzidos nestes casos:

- A. Se o competidor realiza a Kata errado;
- B. Se o Kata é avariado;
- C. Se o competidor para o Kata;
- D. Se o competidor perde completamente o equilíbrio e / ou quedas;
- E. Se o competidor anunciar o nome de um katá e executar outro katá.
- F. Se a Faixa do competidor cair totalmente ao solo. (A faixa faz parte da indumentária e deve estar colocada adequadamente.)

SHIAI KUMITE

- No Kumite um dos competidores deve, para fins de identificação, usar uma faixa vermelha(AKA) e o outro uma faixa azul(AO).
- O competidor deve manter as unhas curtas e não pode usar objetos metálicos ou similares em seu corpo que possam causar prejuízo ao seu adversário.
- Luvas (Máximo até 2cm de espessura) são obrigatórios no Kumite Shobu Sanbon.
- Caneleiras com dorso do pé (botinha) são permitidas para todas as categorias.
- Protetores de boca são obrigatórios a partir da categoria Infantil B (12 anos acima). Os protetores poderão ser coloridos.
- No caso das mulheres, uma simples blusa branca deve ser usada por baixo da jaqueta do karatê-gi. Não serão aceitas cores diferentes da branca.
- Na execução de um katá se a faixa do competidor se soltar e chegar cair no chão, o competidor será desclassificado pois a faixa é integrante da vestimenta e deve estar colocada de maneira correta e bem amarrada. No caso de ocorrer o mesmo no shiai kumite, o árbitro deverá parar a luta, pedir para parar o cronômetro e solicitar que o atleta coloque a faixa adequadamente.

SISTEMA DE PONTUAÇÃO:

O sistema de pontuação adotado por este evento será SHOBU NIHON – três pontos (2 Ippon ou 4



wazari) e o placar eletrônico a pontuação irá até 4 pontos, sendo marcando Wazari 1 ponto e Ippon 2 pontos.

O sistema de arbitragem utilizará bandeiras e será composto:

- A. **de 1 árbitro principal:** que deverá se posicionar de frente para os mesários do koto, acompanhando a efetivação de pontos e penalidades, reduzindo assim as possibilidades de erro.
- B. e seus auxiliares, que poderão apresentar dependendo da quantidade de árbitros de acordo com a seguinte composição:
 - **2 bandeiras**- que deverão se posicionar do lado contrário da atuação do árbitro principal
 - **4 bandeiras**- que deverão se posicionar em cada canto do koto, determinados pela área de tatame.
- C. Para a competição de kumite serão adotadas as cores AKA (vermelho) que lutará do lado direito do Árbitro principal e AO (azul) que ficará ao lado esquerdo do Árbitro principal.
- D. Os técnicos deverão ser posicionados do lado do árbitro principal, em seus respectivos lugares.

PARA OS ARBITROS:

- O Árbitro Principal fica na borda externa da Área de competição. À sua esquerda e direita posição dos Árbitros Auxiliares. Após a troca formal de cumprimentos pelos competidores e quadro de Árbitros (Shomen ni Rei - otagai ni Rei), o Árbitro Principal leva um passo para trás, os Árbitros Auxiliares para o interior e todos cumprimentam entre si. O combate inicia-se com o anúncio feito pelo Árbitro Principal de "Shobu sanbon Hajime".
- Suspendendo: Ao anunciar "Yame", o Árbitro Principal deve parar o combate temporariamente e ordena os competidores a voltar para suas posições iniciais. Ao retomar o combate, o Árbitro Principal anuncia "tsuzukete Hajime".
- O primeiro ponto do competidor, tem que ser anunciado a vantagem (SENSHU).
- O cronometrista dará um sinal através de um gongo, campainha ou apito indicando Atoshibaraku, 30 segundos para o final do combate, e dois sinais para o término do combate.
- Fim: Após a suspensão do combate, o Árbitro Principal termina o combate, anunciando "Soremade". Após a troca formal de cumprimentos pelos competidores e quadro de Árbitros (Otagai ni Rei - Shomen ni Rei), o combate será considerado finalizado.

DURAÇÃO DE UM COMBATE:

– O tempo de luta será:

- A. 1/30 minutos para todas as categorias masculinas e femininas até Infantil A (11 anos).
- B. 2 minutos para as categorias acima de 12 anos.
- C. 2 minutos para categoria juvenil feminino e masculino, sênior feminino e masculino e master masculino e feminino,

Após anunciado o **ATO SHIBARAKU** (trinta segundos para o término da luta) o tempo passará a ser cronometrado, evitando-se assim que um atleta que esteja eventualmente vencendo assuma atitudes que possam prejudicar o seu oponente.

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

EXTENSÃO DE COMBATE (PRORROGAÇÃO):

- No caso de empate em um combate individual, poderá haver uma prorrogação (ENCHO-SEN). se nenhum dos atletas tiver feito ponto.
- A prorrogação será decidida pelo escore de primeira pontuação (morte súbita).



- Se ainda não há pontuação, uma decisão deve ser tomada por hantei com base no combate e na extensão.
- Todas as penalidades são transportadas para a prorrogação.
- O tempo de Encho-sen será 1 minuto.
- **Senshu** : No shiai kumite o atleta que pontuar primeiro terá a vantagem se a luta terminar empatada sendo declarado o vencedor (ippon ou wazari).

VITÓRIA OU DERROTA:

- A vitória ou derrota será concedida com base no Sanbon, a vitória por decisão (HANTEI), derrota devido a uma desqualificação, ou desistência.
- **IMPORTANTE:** Hantei, após Encho-Sen, o sinal de HIKIWAKE não pode ser dado. O Árbitro Principal e todos os Árbitros Auxiliares devem decidir e votar Aka ou Ao.

ÁREAS DE PONTUAÇÃO:

As áreas de pontuação serão limitadas ao seguinte:

- Cabeça, face, abdome, tórax, lateral, Costa (Excluindo os ombros). Coluna vertebral e garganta são áreas pontuáveis, mas qualquer leve contato deverá ser punido.
- Uma técnica eficaz aplicada, simultaneamente, com a sinalização da campainha indicando o final do combate, deve ser considerada a pontuação.
- Um ataque, mesmo que eficaz aplicado após a sinalização da campainha indicando o final do combate, não deve ser reconhecido como pontuação, nem deve constituir uma base para a decisão.
- Jogai: Técnica aplicada fora da área de combate deve ser inválida. No entanto, se o competidor aplicar tal técnica dentro do limite da área de combate, quando ele aplicou a técnica, será considerado como válida. O ponto em que “Yame” é chamado será útil para determinar se ocorreu jogai. Se Aka aplica uma técnica bem sucedida e, em seguida sai da área de combate, o “Yame” deve ocorrer no instante da pontuação. A saída, portanto, ocorre fora do tempo do combate e não deve ser sancionado o jogai.
- Se a tentativa de Aka de pontuar é vencida, Yame não será chamado e será aplicado o Jogai. Se Ao sai logo após a pontuação de Aka com um ataque bem-sucedido, então Yame ocorrerá imediatamente na pontuação e não será aplicado Jogai para Ao. Se Ao sair, ou saiu logo após a pontuação de Aka (Com Aka dentro da área de competição) é feita, então a pontuação de Aka e não será aplicado Jogai para Ao.
- As técnicas de pontuação do mesmo valor emitido simultaneamente por ambos competidores não pontuam (Aiuchi).

CRITÉRIOS PARA DECIDIR IPPON E WAZARI

DO IPPON – Um Ippon é concedido com base nos seguintes requisitos:

1) Quando uma técnica precisa e poderosa, que é reconhecido como decisivo, é emitido para as áreas reconhecidas marcando sob as seguintes condições:

Boa forma, boa atitude, vigor forte, Zanshin, o momento adequado, distância correta.

2) Técnicas eficazes aplicadas nas seguintes condições devem ser consideradas como um Ippon:

- A. Quando um ataque é aplicado no tempo perfeito e o adversário começou a se mover para o atacante. (DEAI).
- B. Quando um ataque é aplicado imediatamente ao desequilíbrio do adversário.
- C. Para uso combinado de Tsuki e técnicas de Geri.
- D. Para o uso combinado de tsuki/geri e técnicas de nage.
- E. Quando o adversário perde seu espírito de luta e vira as costas para o atacante.



F. Para técnicas válidas Jodan Geri.

DO WAZARI- O Wazari é atribuído por uma técnica quase comparável ao que precisava de pontuação Ippon. O painel de arbitragem deve procurar Ippon em primeira instância e só aplicar o wazari na segunda instância.

Obs: Um ponto não será concedido se o competidor ferir seu adversário, mesmo que a lesão seja pequena, devendo-se aplicar punição ao atleta que acertou, e se houver sangramento a punição será a desclassificação.

CRITÉRIOS DE DECISÃO (HANTEI)

Na ausência de Sanbon ou derrota por desqualificação (Hansoku) ou desistência (Kiken), durante o tempo previsto do combate, uma decisão (Hantei) é tomada com base nas seguintes considerações:

- A. Se houver ou não wazaris/Ippons
- B. Se houver ou não Advertências.
- C. O número de fugas fora da área de combate.
- D. A excelência comparativa na atitude de combate.
- E. A capacidade e habilidade.
- F. O grau de dinamismo e espírito de luta.
- G. A excelência comparativa na estratégia utilizada.
- H. Combate honesto.
- I. Combate Limpo

Obs: No caso de um competidor marcar pelo menos um Wazari mais do que seu adversário, ele será automaticamente declarado o vencedor (Kachi), e no caso de empate com pontos será utilizado a vantagem (SENSHU)

ATOS E TÉCNICAS PROIBIDAS

Os seguintes atos e técnicas são proibidos:

- Os ataques não controlados.
- As técnicas que fazem contato excessivo, tendo em conta a área de pontuação atacada.
- Os ataques a membros superiores e inferiores.
- Técnicas para o rosto com a mão aberta, Empi Uchi, Hiza Geri e Atama Uchi.
- Os ataques à virilha, à articulação do quadril, nas articulações do joelho e dos cotovelos.
- Agarrando (a não ser imediatamente seguido por uma técnica), fechando o corpo contra o adversário desnecessariamente.
- Lances perigosos.
- Desperdício de tempo.
- Qualquer comportamento anti-desportivo, tais como o abuso verbal, ou provocação desnecessária enunciados.
- Qualquer comportamento susceptível de levar ao descrédito do Karatê **(isso inclui técnicos, dirigentes e qualquer pessoa ligada ao competidor – pai, mãe e outros)**.
- Qualquer ação desrespeitosa e desnecessária é estritamente proibida.
- As ações e reações exageradas são proibidas e serão penalizadas.
- Saídas propositas da área de competição (Jogai).

SANÇÕES E DESQUALIFICAÇÃO

Quando um competidor está a ponto de, ou já cometeu um ato proibido, o Árbitro Principal emitirá



aviso ou anunciará uma penalidade.

- Durante o tempo normal de luta, se os atletas permanecerem sem lutar, caracterizando a anti-luta (passividade), com o intuito de fazer passar o tempo (20 segundos) ambos serão punidos por comportamento. Não existe passividade só para um atleta. Se continuarem com esta atitude, serão punidos novamente na sequência de penalidades.

Quando um competidor comete um ato abaixo descrito, o Árbitro Principal deve anunciar a derrota do competidor infrator:

- A. Desobediência às ordens do Árbitro Principal.
- B. Se um competidor se torna exaltado de tal forma que ele é considerado pelo Árbitro Principal de ser um perigo para o seu oponente.
- C. Se o ato ou os atos de um competidor são considerados maliciosos, intencionalmente para violar as regras proibidas.
- D. Outros atos que são considerados uma violação das regras da competição.

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

As classificações das penalidades estarão em anexo ao final deste documento.

PREMIAÇÃO:

Teremos premiação com medalhas do Campeão ao 3º lugar..

As três primeiras academias na classificação geral receberão troféus.

PONTUAÇÃO INDIVIDUAL:

MEDALHA DE OURO: **10 PONTOS**

MEDALHA DE PRATA: **05 PONTOS**

MEDALHA DE BRONZE: **03 PONTOS**

Divisão de Faixa por cada estilo					
Estilo	Shorin Ryu Seitokan	Shorin Ryu Shinshukan	Shotokan FPKT	Shotokan	Goju Ryu
Br/Lr	Branca Azul celeste Amarela Laranja	Branca Amarela Laranja Azul Escuro	Branca Amarela Laranja Verde Azul Claro	Branca Amarela Vermelha Laranja	Branca Amarela Vermelha Azul Escuro
Vd/Pt	Verde Roxa Marrom Preta	Verde Roxa Marrom Preta	Roxa Azul Escuro Marrom Preta	Verde Roxa Marrom Preta	Verde Roxa Marrom Preta

CATEGORIAS DE KATA

Código	CATEGORIA
01	Sub 8 até 5 anos Br/Pt Masc
02	Sub 8 até 5 anos Br/Pt Fem
03	Sub 8 6/7 anos Br/Pt Masc
04	Sub 8 6/7 anos Br/Pt Fem
05	Sub 10 8/9 anos Br/Lr Masc
06	Sub 10 8/9 anos Vd/Pt Masc
07	Sub 10 8/9 anos Br/Lr Fem
08	Sub 10 8/9 anos Vd/Pt Fem
09	Sub 12 10/11 anos Br/Lr Masc
10	Sub 12 10/11 anos Vd/Pt Masc
11	Sub 12 10/11 anos Br/Lr Fem
12	Sub 12 10/11 anos Vd/Pt Fem
13	Sub 14 12/13 anos Br/Lr Masc
14	Sub 14 12/13 anos Vd/Pt Masc
15	Sub 14 12/13 anos Br/Lr Fem
16	Sub 14 12/13 anos Vd/Pt Fem
17	Cadete 14/15 anos Br/Lr Masc

18	Cadete 14/15 anos Vd/Pt Masc
19	Cadete 14/15 anos Br/Lr Fem
20	Cadete 14/15 anos Vd/Pt Fem
21	Junior 16/17 anos Br/Lr Masc
22	Junior 16/17 anos Vd/Pt Masc
23	Junior 16/17 anos Br/Lr Fem
24	Junior 16/17 anos Vd/Pt Fem
25	Senior 18 anos e acima Br/Lr Masc
26	Senior 18 anos e acima Vd/Pt Masc
27	Senior 18 anos e acima Br/Lr Fem
28	Senior 18 anos e acima Vd/Pt Fem
29	Master 36/44 anos e acima Br/Lr Masc
30	Master 36/44 anos e acima Vd/Pt Masc
31	Master 45 anos e acima Br/Lr Masc
32	Master 45 anos e acima Vd/Pt Masc
33	Master 36 anos e acima Br/Lr Fem
34	Master 36 anos e acima Vd/Pt Fem

CATEGORIAS DE KUMITE

Nº	CATEGORIA
35	Sub 8 até 5 anos Br/Pt Masc
36	Sub 8 até 5 anos Br/Pt Fem
37	Sub 8 6/7 anos Br/Pt Masc
38	Sub 8 6/7 anos Br/Pt Fem
39	Sub 10 8/9 anos Br/Lr Masc
40	Sub 10 8/9 anos Vd/Pt Masc
41	Sub 10 8/9 anos Br/Lr Fem
42	Sub 10 8/9 anos Vd/Pt Fem
43	Sub 12 10/11 anos Br/Lr Masc
44	Sub 12 10/11 anos Vd/Pt Masc
45	Sub 12 10/11 anos Br/Lr Fem
46	Sub 12 10/11 anos Vd/Pt Fem
47	Sub 14 12/13 anos Br/Lr Masc
48	Sub 14 12/13 anos Vd/Pt Masc
49	Sub 14 12/13 anos Br/Lr Fem
50	Sub 14 12/13 anos Vd/Pt Fem
51	Cadete 14/15 anos Br/Lr Masc -55Kg
52	Cadete 14/15 anos Br/Lr Masc +55Kg
53	Cadete 14/15 anos Vd/Pt Masc -55Kg

54	Cadete 14/15 anos Vd/Pt Masc +55Kg
55	Cadete 14/15 anos Br/Lr Fem
56	Cadete 14/15 anos Vd/Pt Fem
57	Junior 16/17 anos Br/Lr Masc -65Kg
58	Junior 16/17 anos Br/Lr Masc +65Kg
59	Junior 16/17 anos Vd/Pt Masc -65Kg
60	Junior 16/17 anos Vd/Pt Masc +65Kg
61	Junior 16/17 anos Br/Lr Fem
62	Junior 16/17 anos Vd/Pt Fem
63	Senior 18/35 anos Br/Lr Masc -70Kg
64	Senior 18/35 anos Br/Lr Masc +70Kg
65	Senior 18/35 anos Vd/Pt Masc -70Kg
66	Senior 18/35 anos Vd/Pt Masc +70Kg
67	Senior 18/35 anos Br/Lr Fem -60Kg
68	Senior 18/35 anos Br/Lr Fem +60Kg
69	Senior 18/35 anos Vd/Pt Fem -60Kg
70	Senior 18/35 anos Vd/Pt Fem +60Kg
71	Master 36/44 anos Br/Lr Masc
72	Master 36/44 anos Vd/Pt Masc
73	Master 45 anos e acima Br/Lr Masc



74	Master 45 anos e acima Vd/Pt Masc
75	Master 36 anos e acima Br/Lr Fem
76	Master 36 anos e acima Vd/Pt Fem

Atenciosamente:

Sensei Nathan Menezes.

Organizador e Realizador do Evento.

Mais informações: (12) 99711-4365 - E-mail: nathan.menezes@cancaonova.com