

ASSOCIAÇÃO DE ARTES MARCIAIS KARATÊ SHUBU-DÔ

Fundada em 26 de janeiro de 2008 Registradas no CNPJ sob o nº10. 345.865/0001-43

Rua: Isaias Regis de Miranda, 3192- CEP: 81670 070-CURITIBA-PR TEL (fax): 41-3284-2437

www.karateshubudo.com.br

Proibida Reprodução

REGULAMENTO DE LUTAS – KARATÊ SHUBU-DÔ

Índice:

- 1 – Objetivo
- 2 – Finalidade
- 3 – Área de competição
- 4 – Uniforme
- 5 – A Luta no Estilo Karatê Shubu-Dô
- 6 – Sistema de competição
- 7 – Tempo de combate
- 8 – Infrações e desclassificações
- 9 – Árbitros centrais
- 10 – Árbitros laterais
- 11 – Mesários e Colaboradores
- 12 – Proibições Gerais
- 13 – Pontuação
- 14 – Premiações
- 15 – Categorias

OBJETIVO:

Art. 1º Este regulamento tem por objetivo padronizar as técnicas de lutas e avaliações, criando assim normas específicas para cada sistema de competição, seja de luta no alto, luta no chão ou mista, bem como estabelecer as regras do funcionamento dos eventos de luta e campeonatos.

FINALIDADE:

Art. 2º Considerando a necessidade de padronização nas competições do estilo de Karatê Shubu-Dô, ficam sujeitos a este regulamento os professores ou organizadores de eventos em nome do estilo, bem como nos treinamentos nas escolas e academias, sob pena de, responder pessoalmente o organizador, ou professor responsável que deliberadamente contrariar as regras aqui expressas.

Parágrafo único. Todos os eventos de luta em nome da Associação de Artes Marciais Karatê Shubu-Dô, necessitam de prévia e expressa autorização do Presidente da Associação.

ÁREA DE COMPETIÇÃO:

Art. 3º A área de competição deverá ser de 4 x 4 metros com uma área de segurança.

UNIFORME:

Art. 4º É obrigatório aos atletas o uso de kimono branco paramentado com os símbolos da Associação de Artes Marciais Karatê Shubu-Dô e também da Federação de Artes Marciais Karatê Shubu-Dô. Os kimonos podem ter os emblemas opcionais nos locais previamente autorizados pela Associação (Ex: Bandeira do Brasil, do estado, símbolo da academia ou escola, brevês de cursos e patrocinadores).

§1º Quanto aos equipamentos de proteção individual:

- I. Na luta de alto será obrigatório aos lutadores o uso de protetor de cabeça, protetor de boca, protetor de peito e luvas (de palma de mão aparente); é recomendado o uso de coquilhas, protetor de seios, caneleira com ou sem proteção de pé, cotoveleira, etc., desde que não sejam de plástico ou de qualquer outro material rígido.
- II. Na luta de chão (absoluto) será obrigatório o uso de protetor de boca; é recomendado o uso de coquilhas e protetor de seios.
- III. Na luta mista (incluindo aqui a Superluta), será obrigatório o uso de protetor de boca e luvas (de palma de mão aparente); é recomendado o uso de coquilhas, protetor de seios e protetor de peito, desde que sejam colocados por baixo do kimono para não atrapalhar a pegada na lapela.

§2º Na hora da luta, os atletas faixas pretas poderão usar kimono preto mediante autorização prévia da Associação ou do Organizador do Evento.

§3º Somente o Supercampeão Titular poderá ostentar a Faixa de Ouro nos eventos oficiais de Luta do Estilo, enquanto for o detentor do Título de Supercampeão. Poderão também, mediante autorização da Associação, utilizar nos demais eventos da Associação.

§4º Poderá ser dispensado o uso de protetor de peito na luta eminentemente no alto para atletas faixas pretas com experiência em lutas, desde que previamente requerido e planejada essa possibilidade pelos organizadores do evento de luta.

A LUTA NO ESTILO KARATÊ SHUBU-DÔ:

Art. 5º As lutas poderão ser no alto, no chão (absoluto) ou mista:

- I. A luta no alto ocorre entre os atletas, partindo de base de luta, em pé, sendo possível que os atletas efetuem golpes de mão sendo alvo o abdômen e peito e chutes variados sendo alvo abdômen, peito e cabeça.
- II. Também podem ser efetuadas, na luta no alto, técnicas de queda visando tirar a base do oponente vindo a derrubá-lo.
- III. A luta eminentemente no alto não prossegue caso um atleta caia ou saia da área de luta.
- IV. A luta no chão (absoluto) ocorre entre atletas, partindo da posição de luta no chão, sendo possível apenas que os atletas efetuem técnicas de quedas, de hiperextensão de articulações de braço e perna, de estrangulamento e imobilizações.
- V. A luta mista é uma integração entre as modalidades de luta de alto e luta de chão. No transcurso da luta, enquanto os atletas estiverem em pé, são aplicadas as regras de luta no alto. A partir da queda de algum dos atletas, a luta é orientada pelas regras de luta no chão. O atleta terá 20 segundos para executar a finalização, havendo, por algum dos atletas, o livramento de técnica e a intenção de retornar à luta no alto, o árbitro comandará o reinício no alto.
- VI. Sempre que paralisada a luta mista por qualquer razão, esta será reiniciada no alto.
- VII. A luta mista pode alternar indefinidamente entre luta no alto e luta no chão durante o tempo da luta.

§1º Todos os atletas, de todas as categorias de idade, poderão lutar no alto, desde que estejam graduados no mínimo na faixa Laranja.

§2º Somente os atletas que estiverem graduados a partir da faixa preta poderão participar da luta mista ou chão (absoluto).

§3º A Superluta, modalidade especial de luta mista, é exclusiva de atletas faixas pretas adultos com alguma experiência de luta em campeonatos anteriores recentes do Estilo. A luta se inicia exclusivamente no alto e após o tempo de 2 (dois) minutos se torna mista. O Supercampeão da Categoria será o detentor da Faixa de Ouro enquanto se mantiver nessa condição, até a próxima defesa do Título. Sempre que paralisada a luta por qualquer razão, esta será reiniciada no alto.

SISTEMA DAS COMPETIÇÕES:

Art. 6º A luta individual será decidida por desistência, falta, eliminação, nocaute ou por contagem de pontos. A competição por equipe será decidida com a soma da equipe que fizer maior número de pontos.

§1º Mediante prévia autorização, a organização do evento poderá estipular sistema diverso de pontuação por equipe.

§2º A Superluta, que definirá o campeão faixa preta adulto de cada categoria, seguirá o mesmo sistema de contagem de pontos para a competição individual, podendo a organização, mediante prévia autorização, estabelecer sistema diverso.

§3º Quando a luta for no alto, o lutador tomará inicialmente a posição de luta (base de luta) e, na luta de chão (absoluto), a posição de luta no chão (um joelho no chão, uma mão na lapela na altura do peito do oponente e a outra na manga do kimono, abaixo do cotovelo).

TEMPO DE COMBATE:

Art. 7º Via de regra as lutas terão a duração de três minutos.

§1º Tempo de luta adulto: O tempo de combate será de 3 (três) minutos (corridos) tanto na luta no alto quanto na luta de chão (absoluto) assim como na luta mista (alto e chão). Excepcionalmente a luta de chão (absoluto) poderá ter até cinco minutos, mediante requerimento prévio à Associação.

§2º Tempo da Superluta – Faixas Pretas Adultos: O tempo total será de 5 (cinco) minutos em uma ou duas etapas com intervalo mínimo de 1 (um) minuto. A luta deve ser iniciada no alto. Somente após 2 (dois) minutos de luta no alto, deverá soar um alarme e a luta se transformará em mista podendo ou não os atletas optarem pela luta de chão ou terminarem o combate no alto até o final do quinto minuto.

§3º Em todas as situações de luta no alto, chão (absoluto) ou mista, caso haja empate o tempo poderá se estender por mais 1'30" (um minuto e meio). Caso ainda termine empatado o árbitro central decidirá o vencedor mediante consulta aos árbitros laterais. Na Superluta não haverá tempo extra. Ocorrendo o empate, o árbitro central decidirá o vencedor mediante consulta aos árbitros laterais.

§4º Tempo de luta infantil. Na faixa etária entre 05 (cinco) e 08 (oito) anos o tempo de combate será de 1'30" (um minuto e meio). Na faixa etária de 09 (nove) a 12 (doze) anos o tempo será de 2" (dois minutos). A partir dos 13 (treze) anos o tempo será de 3" (três minutos) tanto na luta de alto ou mesmo na luta mista (alto e chão). Havendo empate, o tempo poderá se estender por mais a metade do tempo original para a luta. Caso persista o empate, o árbitro central decidirá o vencedor mediante consulta aos árbitros laterais.

INFRAÇÕES E DESCLASSIFICAÇÕES:

Art. 8º - São consideradas infrações ou golpes perigosos com penalidade de Pontos que serão apontados pelo árbitro central:

- I. Na luta de Chão (um ponto para o adversário por infração cometida):
 - a. Usar o maliciosamente o cotovelo na saída de guarda, estrangulamento e outras técnicas;
 - b. Usar o antebraço contra o pescoço do oponente;
 - c. Usar a mão fechada na garganta durante estrangulamentos;
 - d. Usar os joelhos apoiando como forma de imobilização dolorosa do oponente que estará no chão;
 - e. Usar os pés para soltar a mão do oponente que estará fazendo o bloqueio da chave de braço esticado;
 - f. Ficar em pé por tempo superior a 03 (três) segundos, sendo este o tempo suficiente para executar técnica ou trocar base;
 - g. Falar durante a luta, salvo para desistência;
 - h. O lutador que, durante um tempo excessivo, não efetuar técnicas de luta de chão do programa (falta de competitividade);

- i. Usar gravata lateral, torção dos dedos, do punho, tocar com as mãos no rosto do oponente.
- II. Na Luta de Alto (um ponto para o adversário por infração cometida):
 - a. Atingir golpe não intencional, abaixo da linha de cintura (faixa);
 - b. Atingir não intencionalmente e sem sinal de lesão ou dor, as costas do adversário;
 - c. Empurrar o adversário sem que seja com a intenção de aplicar técnica de queda;
 - d. Segurar o oponente e aplicar socos e chutes;
 - e. Fugir deliberadamente da Luta;
 - f. Gesticular debochadamente;
 - g. Praticar ato leve de desrespeito ao oponente.

Art. 8º São considerados desclassificados sumariamente pelo árbitro central os lutadores que:

- I. Na Luta de Chão:
 - a. Levantar o oponente para que bata no chão com as costas;
 - b. Socar, chutar ou golpear com o cotovelo ou joelho;
 - c. O lutador que puxar o oponente por três vezes para fora da área de luta;
 - d. O lutador que cometer, reincidentemente as faltas listadas no item I do artigo 7º.
- II. Na Luta no Alto:
 - a. Desferir e atingir deliberadamente ataque de mão no rosto do oponente;
 - b. Golpear intencionalmente com o joelho ou cotovelo;
 - c. Desferir golpe intencional abaixo da linha de cintura ou faixa, exceto no caso de correta aplicação de técnica de queda;
 - d. Causar lesão ou dor incapacitante no oponente não decorrente de técnica do estilo ou durante a execução desastrosa de alguma delas;
 - e. Por praticar reincidentemente, as faltas listadas no item II do Art. 7º;
 - f. Por deliberadamente fugir da luta ou por destempero emocional de qualquer natureza;
 - g. Praticar ato grave de desrespeito ao oponente.

DOS ÁRBITROS CENTRAIS:

Art. 9º É dever dos árbitros centrais:

- I. Interromper a luta em qualquer momento ou se negar a dar início ao combate, caso entenda necessário, ou verifique inexistência ou mal estado de equipamento obrigatório de proteção individual, eis que a ele cabe primeiramente, zelar pela segurança do competidor;
- II. Decidir o campeão liminarmente, por nocaute técnico ou nocaute, assim como resolver eliminar o adversário por conduta antidesportiva por ter infringido algum dos atos listados no art. 8º, ou desrespeitar deliberadamente este regulamento;
- III. No início ou quando interromper a luta, mesmo que por saída do tatame pelos lutadores, a luta será iniciada ou reiniciada no centro da área em base de luta se no alto ou mista e em postura no chão, no caso do absoluto;

- IV. O árbitro central comanda o início e o fim da luta, quando entender presentes todos os elementos de atendimento às regras, proteção dos atletas e arbitragem, exceto no caso de seu impedimento ou descumprimento de preceito regulamentar suscitado por árbitro lateral;
- V. Durante a competição o juiz central poderá consultar os árbitros laterais bem como os organizadores do evento caso haja necessidade;
- VI. Determinar aos árbitros laterais, a retirada de ponto de competidor por infração;
- VII. Requerer à direção do evento, a substituição de árbitro lateral por impedimento ou por descumprimento de preceito regulamentar;
- VIII. Receber do mesário a dupla escalada para luta em sua área e ao final, devolver ao mesário a informação do vencedor, justificando a causa da vitória ou eliminação para constar em súmula, podendo delegar essa atribuição a ajudante ou árbitro lateral mediante sua responsabilidade;
- IX. Reconhecer-se impedido de arbitrar a luta em que aluno, parente, afeto ou desafeto seu estiver escalado para lutar em sua área de arbitragem e requerer a sua substituição provisória.

DOS ÁRBITROS LATERAIS:

Art. 10º É dever dos árbitros laterais:

- I. Informar ao árbitro central em qualquer momento, o surgimento de condição que coloque em risco algum dos lutadores a fim de que a luta seja interrompida, eis que a ele cabe, subsidiariamente, zelar pela segurança dos competidores;
- II. Auxiliar o árbitro central, sempre que requisitado;
- III. Marcar os pontos, conforme o presente regulamento face à orientação do departamento técnico do estilo;
- IV. Retirar os pontos do lutador faltoso, assim que determinado pelo árbitro central;
- V. Requerer à direção do evento, a substituição do árbitro central ou lateral, por impedimento ou por descumprimento de preceito regulamentar;
- VI. Informar ao mesário, ao final da luta, para constar de súmula, os pontos marcados por cada atleta em sua anotação;
- VII. Reconhecer-se impedido de arbitrar a luta em que aluno, parente, afeto ou desafeto seu estiver escalado para lutar em sua área de arbitragem e requerer a sua substituição provisória.

DOS MESÁRIOS E DEMAIS COLABORADORES:

Art. 11º É dever dos mesários e demais colaboradores:

- I. Os mesários devem zelar pela correta lavratura e preenchimento das súmulas e relatórios das chaves de luta.
- II. Os mesários devem ainda, receber os atletas devidamente equipados, prontos para a luta, e entrega-los, na ordem correta, ao árbitro central, e após eleito o vencedor, receber os atletas e as informações para constar na documentação obrigatória.
- III. Os mesários controlarão o tempo da luta. Assim que o árbitro central comanda o início da luta começa a contagem do tempo, assim como deverá indicar ao

árbitro central o término do tempo através de comunicação sonora ou visual previamente estabelecida.

- IV. O tempo mínimo que deverá ser aguardado para que o atleta lute novamente em sequência, será de 03' (três minutos) a ser respeitado pelos mesários;
- V. Tanto os mesários como os colaboradores deverão informar ao árbitro central a ocorrência de qualquer situação que acarrete risco aos lutadores.
- VI. Os demais colaboradores assim como os mesários quando não estiverem registrando as lutas, poderão acompanhar, registrar e conferir a pesagem dos lutadores.
- VII. Os colaboradores devem auxiliar os mesários, árbitros e coordenadores para o melhor desenvolvimento do evento.

PROIBIÇÕES GERAIS:

Art. 12º Não será permitido, sob pena de suspensão imediata do campeonato e/ou próximos eventos:

- I. Aos lutadores:
 - a. Conversar ou contestar, bem como alterar, com os árbitros durante todo o evento;
 - b. Agredir com palavras ofensivas os árbitros e organizadores do evento;
 - c. Fumar, namorar ou sair da área de luta ou preparação sem autorização prévia;
- II. Aos técnicos, árbitros e colaboradores:
 - a. Qualquer tipo de manifestação de torcida, bem como insurgência manifesta a quaisquer decisões da equipe de arbitragem ou diretoria do evento;
 - b. Acesso prévio a resultados ou informações privilegiadas, fora do momento adequado de divulgação;
- III. Aos professores e demais alunos do estilo que não estejam inscritos como lutadores ou colaboradores de qualquer natureza:
 - a. Invasão à área do evento, sob quaisquer argumentos, salvo mediante prévia autorização;
 - b. Cometer atos contra a honra da Associação, Mestres ou Organizadores, mesmo que da área de arquibancada;
- IV. Demais outras pessoas na condição de assistentes do evento:
 - a. Invasão à área do evento, sob quaisquer argumentos, salvo mediante prévia autorização;
 - b. A venda de qualquer produto ou serviço, exceto mediante prévia autorização;
 - c. Divulgações de qualquer natureza, exceto mediante prévia autorização;
 - d. Cometer atos lesivos aos bons costumes, depredação do patrimônio, sujeira deliberada, atos de vandalismo ou criminosos, independente da adoção das medidas judiciais por parte da organização do evento e/ou Associação de Artes Marciais Karatê Shubu-Dô.

PONTUAÇÃO:

Art. 13º Serão marcados os pontos:

- I. Luta no Alto (somente serão marcados quando houver contato):
 - a) Chute na cabeça – 02 (dois) pontos;
 - b) Chute no abdômen e acima da faixa – 01 (um) ponto;
 - c) Ataque de mão no abdômen e peito – 01 (um) ponto;
 - d) Derrubar o oponente aplicando queda regulamentar – 02 (dois) pontos;
 - e) Cada árbitro lateral cuida dos dois limites à sua direita da área de luta e marcará 01 (um) ponto para o adversário sempre que o atleta ultrapassar inteiramente esses limites;
 - f) Ataques de mão em sequência, somente serão marcados os 02 (dois) primeiros;
- II. Luta no Chão:
 - a) Derrubar o oponente aplicando queda regulamentar – 02 (dois) pontos;
 - b) Puxar para a guarda – 01 (um) ponto;
 - c) Efetuar raspagem / cortada – 01 (um) ponto;
 - d) Efetuar a postura montada – 01 (um) ponto;
 - e) Ir para as costas fechando o gancho – 01 (um) ponto;
 - f) Saída da Guarda – 01 (um) ponto;
 - g) Efetuar quaisquer técnicas do programa de chão sem finalização – 01 (um) ponto (Ex: hiperextensões de articulações, estrangulamentos, imobilizações);

PREMIAÇÕES:

Art. 14º Os lutadores vencedores das competições poderão ser premiados com troféus, medalhas ou certificados. Serão premiados os lutadores de 1º, 2º e 3º lugar nas categorias.

Parágrafo único. A Organização do Evento poderá prever outras premiações através de brindes, prêmios ou remuneração, mediante prévia comunicação à Associação.

CATEGORIAS DE PESO:

ARTIGO 15º - São 09 (nove) as categorias de Pré Mirim a Juvenil do estilo Karatê Shubu-Dô, sendo as nomenclaturas:

- I. Categoria Galo; Categoria Pluma; Categoria Pena; Categoria Leve; Categoria Médio; Categoria Meio Pesado; Categoria Pesado; Categoria Super Pesado e Categoria Pesadíssimo, distribuídas dentro dos grupos etários conforme quadros abaixo:

Grupo etário - Pré-Mirim		
Categoria	Pré-Mirim 1	Pré-Mirim 2
	5 anos	6 anos
Galo	-	-
Pluma	Até 17 Kg	Até 18 Kg
Pena	Até 20 Kg	Até 22 Kg
Leve	Até 24 Kg	Até 25 Kg
Médio	Até 26 Kg	Até 28 Kg
Meio Pesado	Até 29 Kg	Até 31 Kg
Pesado	Até 32 Kg	Até 34 Kg
Superpesado	Até 35 Kg	Até 37 Kg
Pesadíssimo	Acima de 35 kg	Acima de 37 kg

Grupo etário - Mirim		
Categoria	Mirim 1	Mirim 2
	7 anos	8 anos
Galo	-	-
Pluma	Até 21 Kg	Até 24 Kg
Pena	Até 24 Kg	Até 27 Kg
Leve	Até 27 Kg	Até 30 Kg
Médio	Até 30 Kg	Até 33 Kg
Meio Pesado	Até 33 Kg	Até 36 Kg
Pesado	Até 36 Kg	Até 39 Kg
Superpesado	Até 39 Kg	Até 42 Kg
Pesadíssimo	Acima de 39 kg	Acima de 42 kg

Grupo etário - Pré-Infantil		
Categoria	Pré-Infantil 1	Pré-Infantil 2
	9 anos	10 anos
Galo	Até 25 Kg	Até 27 Kg
Pluma	Até 27 Kg	Até 30 Kg
Pena	Até 30 Kg	Até 33 Kg
Leve	Até 33 Kg	Até 36 Kg
Médio	Até 36 Kg	Até 39 Kg
Meio Pesado	Até 39 Kg	Até 42 Kg
Pesado	Até 42 Kg	Até 45 Kg
Superpesado	Até 45 Kg	Até 48 Kg
Pesadíssimo	Acima de 45 kg	Acima de 48 kg

Grupo etário – Infantil		
Categoria	Infantil 1	Infantil 2
	11 anos	12 anos
Galo	Até 30 Kg	Até 32 Kg
Pluma	Até 33 Kg	Até 36 Kg
Pena	Até 36 Kg	Até 40 Kg
Leve	Até 39 Kg	Até 44 Kg
Médio	Até 42 Kg	Até 48 Kg
Meio Pesado	Até 45 Kg	Até 52 Kg
Pesado	Até 48 Kg	Até 56 Kg
Superpesado	Até 51 Kg	Até 60 Kg
Pesadíssimo	Acima de 51 kg	Acima de 60 kg

Grupo etário – Infanto-Juvenil			
Categoria	Infanto-Juvenil 1	Infanto-Juvenil 2	Infanto-Juvenil 3
	13 anos	14 anos	15 anos
Galo	Até 36 Kg	Até 40 Kg	Até 44 kg
Pluma	Até 40 Kg	Até 44 Kg	Até 48 Kg
Pena	Até 44 Kg	Até 48 Kg	Até 52 Kg
Leve	Até 48 Kg	Até 52 Kg	Até 56 Kg
Médio	Até 52 Kg	Até 56 Kg	Até 60 Kg
Meio Pesado	Até 56 Kg	Até 60 Kg	Até 65 Kg
Pesado	Até 60 Kg	Até 65 Kg	Até 69 Kg
Superpesado	Até 65 Kg	Até 69 Kg	Até 73 Kg
Pesadíssimo	Acima de 65 kg	Acima de 69 kg	Acima de 73 kg

Grupo etário – Juvenil		
Categoria	Juvenil 1	Juvenil 2
	16 anos	17 anos
Galo	Até 48 Kg	Até 52 Kg
Pluma	Até 52 Kg	Até 56 Kg
Pena	Até 56 Kg	Até 61 Kg
Leve	Até 61 Kg	Até 66 Kg
Médio	Até 66 Kg	Até 71 Kg
Meio Pesado	Até 71 Kg	Até 75 Kg
Pesado	Até 75 Kg	Até 80 Kg
Superpesado	Até 80 Kg	Até 85 Kg
Pesadíssimo	Acima de 80 kg	Acima de 85 kg

ARTIGO 16º - São 10 (dez) as categorias de Adulto, Master e Sênior do estilo Karatê Shubu-Dô, sendo as nomenclaturas:

- Categoria Galo; Categoria Pluma; Categoria Pena; Categoria Leve; Categoria Meio Médio; Categoria Médio; Categoria Meio Pesado; Categoria Pesado; Categoria Super Pesado e Categoria Pesadíssimo, distribuídas dentro dos grupos etários conforme quadros abaixo:

Grupo etário – Adulto, Master e Sênior			
Categoria	Adulto	Master	Sênior
	A partir – 18 anos	A partir – 33 anos	A partir – 47 anos
Galo	Até 54 Kg	Até 54 Kg	Até 54 Kg
Pluma	Até 58 Kg	Até 58 Kg	Até 58 Kg
Pena	Até 62 Kg	Até 62 Kg	Até 62 Kg
Leve	Até 67 Kg	Até 67 Kg	Até 67 Kg
Meio Médio	Até 73 Kg	Até 73 Kg	Até 73 Kg
Médio	Até 80 Kg	Até 80 Kg	Até 80 Kg
Meio Pesado	Até 88 Kg	Até 88 Kg	Até 88 Kg
Pesado	Até 95 Kg	Até 95 Kg	Até 95 Kg
Super Pesado	Até 105 kg	Até 105 kg	Até 105 kg
Pesadíssimo	Acima de 105 kg	Acima de 105 kg	Acima de 105 kg

§1º Considerando a conveniência da realização das competições, exceto para o Supercampeão, poderão ser criadas categorias especiais, pontuais para determinado evento, mediante a concordância prévia da Associação, bem como dos professores participantes.

§2º Os atletas que tenham idade para integrar as categorias das faixas etárias Master e Sênior poderão se inscrever e disputar campeonato na categoria adulto por sua própria decisão e responsabilidade, assim como o atleta que tenha idade para integrar as categorias da faixa etária Sênior poderá se inscrever e disputar campeonato na categoria Master por sua própria decisão e responsabilidade.

§3º Mesmo que se responsabilizando pelos eventuais riscos, a Organização do Evento pode se negar a inscrever atleta que tenha condição física debilitada.

§4º O atleta que estiver fora da faixa de peso para a qual tenha se inscrito, estará liminarmente eliminado da competição. A pesagem será feita de calça de quimono e camiseta.

§5º Os campeonatos poderão conter lutas especiais, combinadas previamente, que envolvam pessoas com condição física limitada, especiais, ou de categorias diferentes para o único fim de apresentação. Nesses casos poderão ser previstas premiações especiais.

Este trabalho fica sob supervisão desta associação podendo ser alterado a partir da necessidade evolutiva do estilo Shubudô

Grão Mestre Edson Carlos de Oliveira - 12º grau
Diretor Técnico Akzd.

Atualizada no dia 03 de Maio de 2022.