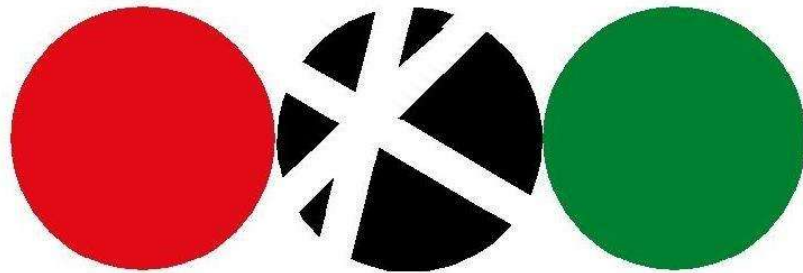


# karate



**federación vasca  
euskal federazioa**

**NORMATIVA DE COMPETICIÓN**

# KUMITE

## CONTENIDOS

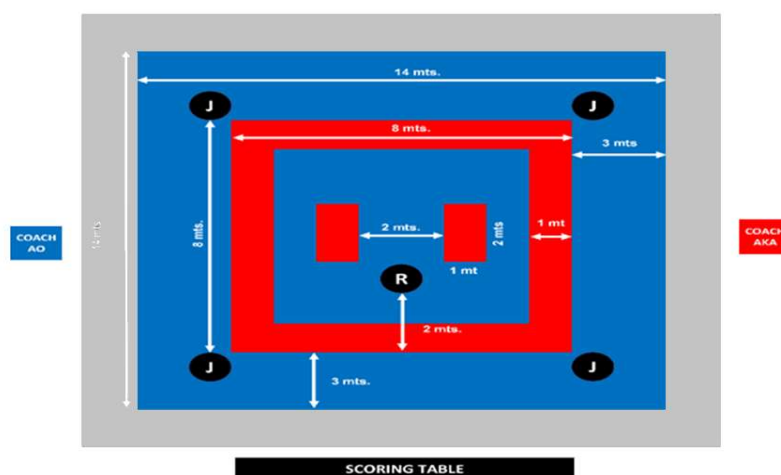
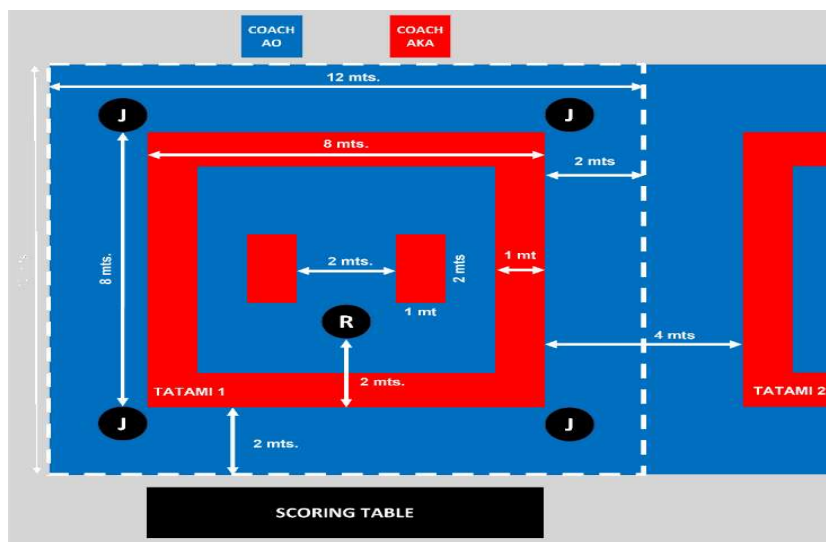
INTRODUCCIÓN.....	3
ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE.....	3
ARTÍCULO 2: VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN.....	4
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE.....	7
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE.....	9
ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.....	9
ARTÍCULO 6: KIKEN (ABANDONO) – NO PRESENTARSE EN EL TATAMI.....	10
ARTÍCULO 7: INICIO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS.....	10
ARTÍCULO 8: PUNTUACIÓN.....	11
ARTÍCULO 9: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO.....	12
ARTÍCULO 10: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES.....	13
ARTÍCULO 11: LESIONES Y ACCIDENTE EN LA COMPETICIÓN.....	15
ARTÍCULO 12: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN.....	16
ARTÍCULO 13: RECLAMACIÓN OFICIAL.....	18
ARTÍCULO 14: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES DE LOS OFICIALES.....	19
ARTÍCULO 15: ADAPTACIÓN DE ESTAS REGLAS PARA EVENTOS FUERA DE LA WKF. PROGRAMA OFICIAL DEL EVENTO.....	21
ARTÍCULO 16: CUESTIONES NO ESPECIFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS NORMAS.....	21
APENDICE 1: TERMINOLOGÍA.....	22
APENDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS.....	24
APENDICE 3: CATEGORÍAS, EDAD Y DIVISIÓN POR PESOS.....	30
APÉNDICE 4: FORMULARIOS DE RECLAMACIÓN OFICIAL (EKF/FVK) - KUMITE.....	31
APÉNDICE 5: SISTEMA ARBITRAL DE DOS JUECES.....	32

## INTRODUCCIÓN

El propósito de las Reglas de Kumite es proporcionar normas estandarizadas para todos los niveles de Campeonatos, promovidos o reconocidos por la Federación Mundial de Karate (WKF), las Federaciones Continentales de la WKF y las Federaciones miembros de la WKF. Las Reglas de Competición tienen como objetivo garantizar que todos los asuntos relacionados con las competiciones se llevan a cabo de manera segura, justa y ordenada.

## ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

- 1.1 El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami homologado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con las colchonetas en el area exterior de un metro en otro color señalizando el perímetro.



- 1.2 El Árbitro (SHUSIN) se posicionará justo entre las dos piezas en las que están situados los contendientes uno frente al otro, a dos metros de la zona de seguridad.
- 1.3 Cada Juez se sentará en las esquinas del área de seguridad. El Árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami, incluyendo el área de seguridad donde están sentados los Jueces. Cada Juez contará con una bandera azul y otra roja o un dispositivo de señal electrónica.
- 1.4 El supervisor del encuentro (KANSA) se sentará en la mesa oficial. Estará equipado con un silbato.
- 1.5 Los entrenadores se sentarán fuera del área de seguridad.

## ARTÍCULO 2: VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN

### 2.1 Árbitros y Jueces

- 2.1.1 El uniforme oficial será el siguiente:
  - a) Chaqueta azul marino con botones sencillos (código de color 19-4023 TPX).
  - b) Pantalón gris claro liso sin dobladillo (código de color 18-0201 TPX).
  - c) Camisa blanca de manga corta.
  - d) Calcetines lisos de color azul oscuro o negro y zapatos negros sin cordones para usar en el área de competición.
  - e) Corbata oficial sin pasador.
  - f) Un silbato negro con un discreto cordón blanco.
- 2.1.2 Se permiten las siguientes adiciones a la vestimenta:
  - a) Una alianza sencilla.
  - b) Prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobadas por la WKF.
  - c) Una horquilla y unos pendientes discretos.
  - d) El cabello debe estar retirado de los hombros y el maquillaje debe ser discreto.
  - e) No se pueden usar tacones de más de 4 cm con el uniforme.

Está estrictamente prohibido que los oficiales utilicen relojes inteligentes y dispositivos electrónicos dentro del área de competición.

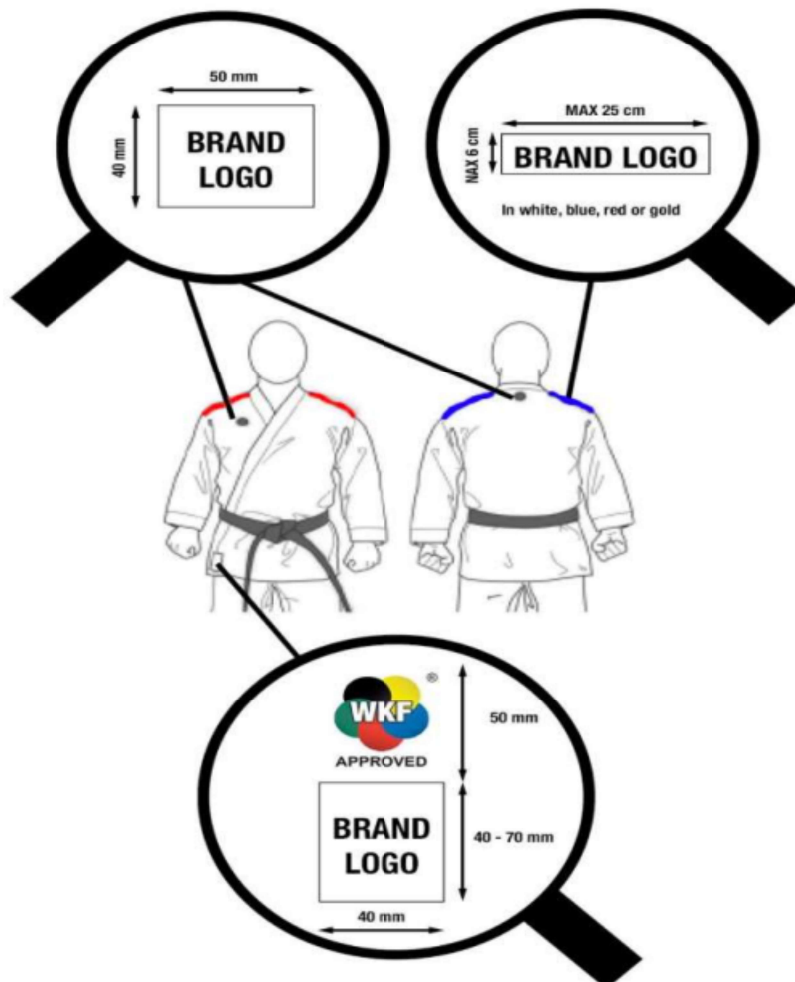
- 2.1.3 Los árbitros y jueces deben usar el uniforme oficial en todos los torneos, sesiones informativas y cursos.
- 2.1.4 Si el Director de Arbitraje está de acuerdo, puede permitir que los árbitros se quiten la chaqueta.
- 2.1.5 La Comisión de Arbitraje o el Árbitro Jefe pueden rechazar la participación de cualquier oficial que no cumple con este reglamento.

### 2.2 Competidores

- 2.2.1 Los competidores deben usar un Karategi blanco aprobado por la WKF/EKF/FVK sin rayas, ribetes o bordados personales además de lo específicamente permitido por la WKF/EKF/FVK. y que se precisará en el boletín de la Competición:

***Nota (EKF/FVK): se podrá usar con las hombreras blancas o las especificadas por la WKF.***

- a) En el Karategi sólo se podrán exhibir las etiquetas originales del fabricante.



- b) El escudo o bandera territorial se llevará en el lado izquierdo del pecho sobre la chaqueta y no puede exceder del tamaño total de 12 cm por 8 cm.

EKF/FVK



- c) Los competidores o equipos deben usar un cinturón rojo (AKA) o un cinturón azul (AO).
  - d) La chaqueta, cuando se ajusta a la cintura con el cinturón, debe tener una longitud mínima que cubra las caderas, pero no debe tener más de tres cuartos de la longitud del muslo.
  - e) Las competidoras femeninas pueden usar una camiseta blanca debajo de la chaqueta de Karategi.
  - f) No se pueden usar chaquetas sin lazos. Los lazos de la chaqueta deben estar anudados desde el comienzo del encuentro. Si se rompen durante el combate, no es necesario que el contendiente se cambie la chaqueta.
  - g) La longitud máxima de las mangas de la chaqueta no debe pasar de la muñeca y no debe ser más corta que la mitad del antebrazo.
  - h) Los pantalones deben ser lo suficientemente largos para cubrir al menos dos tercios de la espinilla y no deben cubrir el tobillo. Los pantalones no se pueden remangar.
- 2.2.2 El Comité Ejecutivo de la WKF/EKF/FVK puede autorizar la exhibición de etiquetas especiales o marcas registradas de patrocinadores aprobados.
- 2.2.3 Los competidores deben mantener su cabello limpio y cortado a una longitud que no perturbe la marcha de los encuentros. No está autorizado el Hachimaki (diadema).
- 2.2.4 Están prohibidos los pasadores o pinzas metálicas para el cabello. Cintas, abalorios y otros adornos están prohibidos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas para sujetar el pelo en una única coleta.
- 2.2.5 Los contendientes podrán usar una prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobada por la WKF: un pañuelo negro liso que cubra el cabello, dejando la zona de la garganta al descubierto.
- 2.2.6 Los competidores deben tener las uñas cortas y no deben usar objetos metálicos o de otro tipo que podría herir a sus oponentes. El uso de aparatos de ortodoncia metálicos debe ser aprobado por el Árbitro y el Doctor del Torneo. El Competidor acepta toda la responsabilidad por cualquier lesión.
- 2.2.7 Es obligatorio el siguiente equipo de protección:
- a) Guantillas aprobadas por la WKF, un competidor de rojo y el otro de azul.

- b) Protector bucal.
- c) Protector corporal aprobado por la WKF/EKF/FVK (diseño masculino y femenino respectivamente según corresponda )
- d) Espinilleras aprobadas por la WKF/EKF/FVK, un competidor de rojo y el otro de azul.
- e) Protección de pie aprobado por la WKF/EKF/FVK, un competidor de rojo y el otro de azul.
- f) Coquilla para hombres aprobada por la WKF/EKF/FVK.

2.2.8 Las gafas están prohibidas. Las lentes de contacto blandas se pueden usar por cuenta y riesgo del competidor.

2.2.9 Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.

2.2.10 Es deber del Supervisor del Encuentro (Kansa) asegurarse, antes de cada encuentro de que los contendientes llevan el equipo homologado. Todo el equipo de protección debe ser aprobado por la WKF.

2.2.11 El uso de vendajes, almohadillas o soportes debido a una lesión debe ser aprobado por el Árbitro, siguiendo el consejo del Doctor del Torneo.

2.2.12 Los contendientes que se presenten al área de competición con equipo no autorizado o Karategi tendrán dos minutos para corregirlo.

### **2.3 Entrenadores**

2.3.1 Los entrenadores deben, en todo momento durante el torneo, usar el chándal oficial de su Federación.

2.3.2 Además, se permiten los siguientes objetos a la vestimenta:

- a) Una alianza sencilla.
- b) Prenda (voluntaria) que cubra la cabeza por mandato religioso aprobada por la WKF.

2.3.3 El Supervisor de la Competición de la WKF/EKF/FVK, o la Comisión Organizadora, podrá permitir a los Entrenadores que, en vez de la parte superior del chándal, usen una camiseta oficial del equipo de su Federación o una camiseta de color liso sin logotipos.

## **ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE**

### **3.1 Procedimiento de pesaje**

#### **3.1.1 Pesaje oficial:**

##### **a) Tolerancia:**

Las tolerancias admitidas son de 0,2 kg para todas las categorías masculinas y de 0,5 kg para todas las categorías femeninas. La misma tolerancia se aplica a los límites superior e inferior de una categoría de peso.

### **3.2 Formatos de Competición**

3.2.1 La competición de Karate kumite toma la forma de competición individual dividida por género, grupos de edad y categorías de peso y/o competición por equipos dividida por género sin categorías de peso, y se pueden organizar en varios formatos:

- a) Sistema de eliminación con repesca, individual o por Equipos. (Se utiliza a menos que se indique lo contrario especificado para la competición)
- b) Round-robin en grupos, seguido de eliminación individual o por Equipos.

3.2.2 Se aplicará el sistema de eliminación con repesca a menos que se determine lo contrario para una competición o una serie de torneos específica.

### 3.3 Composición Equipos de Kumite (WKF)

TABLA COMPOSICIÓN EQUIPO	ENCUENTROS RONDA INICIAL	ENCUENTROS RONDAS SIGUIENTES	MIEMBROS OBLIGATORIOS DE RESERVA	TOTAL MIEMBROS DEL EQUIPO
Equipo Masculino Eliminatorias	5	Mínimo 3	0	7 a 5
Equipo Femenino Eliminatorias	5 3	Mínimo 3 Mínimo 2	2 1	7 4

3.3.1 En una competición de kumite por equipos, el equipo puede elegir de entre cualquiera de sus miembros para participar en cada encuentro. Para un encuentro de desempate, el equipo puede presentar un solo nombre como normalmente se hace para una nueva ronda.

*NOTA: En eventos de la EKF/FVK los equipos masculinos que participen en el encuentro serán de cinco competidores, y femeninos 3 o 5. Podrán participar con un mínimo de 3 competidores en masculino y 2 en femenino en cualquiera de las rondas*

### 3.4 Orden de combate para Equipos

3.4.1 Los participantes pueden ser seleccionados para cada ronda de entre el Equipo completo. Su orden de combate puede cambiarse para cada ronda siempre que el nuevo orden de combate se notifique antes de la ronda, pero una vez notificado; no se puede cambiar hasta que se complete esa ronda.

3.4.2 El Equipo será descalificado (SHIKKAKU) si alguno de sus miembros o su Entrenador cambia la composición del equipo u orden de combate sin notificación escrita antes de la ronda.

3.4.3 Si, debido a un error, compiten los competidores equivocados, independientemente del resultado, ese encuentro se declarará nulo y sin efecto. Para reducir tales errores, el Supervisor de la puntuación debe confirmar el Competidor/Equipo ganador con el técnico del software inmediatamente después del encuentro.

3.4.4 En encuentros por equipos donde un competidor pierde por recibir KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU, la puntuación para el Competidor descalificado se fijará en cero y una puntuación de 8-0. (contando como YUKO) se registrará para ese combate a favor del otro equipo.



## ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE

### 4.1 Composición

4.1.1 El Panel de Arbitraje para cada combate consistirá de un Árbitro (SHUSHIN), cuatro Jueces (FUKUSHIN), y un Supervisor del Encuentro (KANSA), un Supervisor de la puntuación.

4.1.2 Es deber de cualquier oficial de informar sobre cualquier posible conflicto de intereses antes de que comience el encuentro.

**EKF/FVK: sólo aplicable en términos de conflicto de intereses siempre que sea posible.**

### 4.2 Oficiales de apoyo

4.2.1 Antes del inicio de cada encuentro, los Asistentes de Kansa se asegurarán de que los Competidores tengan la equipación y Karategi de acuerdo con las reglas de competición de la WKF/EKF/FVK. En competiciones cuando no se requiere Asistentes del Kansa, es responsabilidad de KANSA garantizar que el equipo está de acuerdo con las reglas antes de cada encuentro.

### 4.3 Formalidades y Cambio de Jueces

4.3.1 En los encuentros por equipos, siempre que todo el panel posea la titulación requerida, las posiciones de Árbitro y Jueces debe rotarse entre cada combate. Si uno o más oficiales no tienen la titulación requerida como Árbitro, permanecerán como Jueces en funciones y serán omitidos de la rotación.

## ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

5.1 La duración del combate de Kumite es:

- Categorías Senior Masculino y Femenino: 3 minutos de tiempo efectivo
- Categorías Sub 21 Masculino y Femenino: 3 minutos de tiempo efectivo
- Categorías Cadete y Junior Masculino y Femenino: 2 minutos de tiempo efectivo

Nota: En estas últimas categorías nos remitimos a la Normativa específica de la EKF/FVK y DA.

5.2 El cronometraje del combate comienza cuando el Árbitro da la señal de inicio y se detiene cada vez que el árbitro indica "YAME" o a la señal de fin de tiempo del encuentro.

5.3 El cronometrador hará sonar una señal o timbre, indicando "quedan 15 segundos" con una ráfaga corta con el zumbador. La señal de "fin de tiempo" será con dos ráfagas cortas con el zumbador e indicará el final del encuentro.

5.4 Los competidores tienen derecho a un período de descanso entre combates, igual al tiempo de duración del encuentro, exceptuando cuando tengan que cambiar el color de las protecciones, en cuyo caso se prolongará hasta cinco minutos.

## **ARTÍCULO 6: KIKEN (ABANDONO) – NO PRESENTARSE EN EL TATAMI**

- 6.1 KIKEN es la decisión que se toma cuando un competidor o competidores no se presentan cuando son llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o se retiran por orden del Árbitro. Los motivos de abandono pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.
- 6.2 Los Competidores Individuales o Equipos que no se presenten cuando sean llamados serán descalificados (KIKEN) de esa categoría. En los encuentros por equipos, la puntuación del combate no disputado se establecerá entonces en 8-0 (contado como YUKO) a favor del otro equipo.
- 6.3 Los puntos obtenidos como resultado de la descalificación del oponente siempre se cuentan como YUKO.
- 6.4 La Descalificación por parte de KIKEN significa que los Competidores quedan descalificados de esa categoría, aunque no afecta la participación en otra categoría.
- 6.5 Al anunciar la descalificación por KIKEN, el Árbitro señalará con el dedo hacia el lado del Competidor o Equipo que abandona, anunciando “AKA/AO KIKEN”, y luego “AKA/AO no KACHI” dando la señal de KACHI (victoria) para el oponente.

## **ARTÍCULO 7: INICIO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS**

- 7.1 El Árbitro anunciará “SHOBU HAJIME” y el combate comenzará.
- 7.2 En el caso de otorgar una puntuación, el Árbitro identifica al Competidor (AKA o AO), el área atacada (JODAN o CHUDAN), la técnica (TSUKI, UCHI o KERI), y luego otorga la puntuación correspondiente (YUKO, WAZA-ARI o IPPON) usando el gesto prescrito. El Árbitro luego reinicia el encuentro indicando “TSUZUKETE HAJIME”.
- 7.3 Cuando un contendiente haya obtenido una diferencia de ocho puntos durante un encuentro, el Árbitro dirá “YAME”. Entonces anunciará “AO (AKA) NO KACHI”.
- 7.4 En el caso de un empate en la puntuación al final de un combate inconcluso, el Panel de Árbitros (el Árbitro y los cuatro Jueces) decidirán el combate por HANTEI. Los cuatro jueces darán inmediatamente la decisión después de que el Árbitro pida “HANTEI” y haga sonar el silbato. El Árbitro después levantará su brazo y declarará al ganador; “AO (AKA) NO KACHI”, y si fuera necesario señalaría su decisión para deshacer en caso de empate.
- 7.5 En las siguientes situaciones el Árbitro indicará “¡YAME!” y parará temporalmente el encuentro:
  - a) Cuando uno o ambos Competidores se encuentren fuera del área de Competición, pero con excepción a permitir que un competidor anote inmediatamente sobre un oponente que ha salido de la zona de competición.
  - b) Cuando el Árbitro ordene al competidor ajustar el KARATEGI o su equipo de protección.
  - c) Cuando un competidor haya infringido las reglas
  - d) Cuando el Árbitro considere que uno o ambos Competidores no pueden continuar el encuentro debido a lesiones, indisposición u otras causas. Después de oír la opinión del médico del torneo, el Árbitro decidirá si continuar o no el encuentro
  - e) Cuando un competidor agarra al oponente y no realice inmediatamente técnica o derribo alguno.

- f) Cuando uno o ambos Competidores caen o son derribados y ninguno de los Competidores realice inmediatamente una técnica válida.
- g) Cuando ambos competidores se agarran o traban entre sí sin inmediatamente realizar un derribo o técnica puntuable o no atienden a la orden de WAKARETE.
- h) Cuando ambos competidores se paran pecho con pecho sin intentar inmediatamente un derribo u otra técnica y no atender a la orden de WAKARETE
- i) Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.
- j) Cuando una puntuación es indicada por dos o más Jueces para el mismo Competidor.
- k) Cuando, a juicio del Árbitro, se haya cometido una falta o la situación requiere detener el combate por razones de seguridad.
- l) Cuando así lo solicite el KANSA o el Jefe de Tatami.
- m) Por cualquier otro motivo que el Árbitro considere necesario.

## ARTÍCULO 8: PUNTUACIÓN

- 8.1 Se otorga una puntuación a un competidor cuando dos o más jueces indican una puntuación.
- 8.2 Solo la primera técnica correctamente ejecutada de un intercambio puntuará con la excepción de una combinación eficaz de técnicas, en cuyo caso se contará la técnica con la puntuación más alta independientemente de la secuencia de técnicas en la combinación.
- 8.3 Las áreas de puntuación son el cuerpo por encima de la pelvis, hasta e incluyendo la clavícula (CHUDAN), excluyendo los propios hombros y el área por encima de la clavícula (JODAN).
- 8.4 Para ser considerada una puntuación, la técnica debe tener el potencial de ser efectiva, debiendo además cumplir con los criterios de:
- 1) Buena forma (Técnica correctamente ejecutada).
  - 2) Actitud deportiva (Realizar la técnica sin intención de causar lesión).
  - 3) Aplicación vigorosa (Realizar la técnica con velocidad y potencia).
  - 4) ZANSHIN - Mantener el estado de alerta hacia el oponente tanto durante como después de la ejecución de la técnica.  
(No darse la vuelta o caerse después de completar una técnica, a menos que la caída sea causada por una falta del adversario).
  - 5) Buen timing (Realizar la técnica en el momento correcto).
  - 6) Distancia correcta (Realizar a una distancia donde la técnica sería efectiva).
- 8.5 La siguiente escala se utiliza para otorgar puntos:
- YUKO (1 punto) se otorga por Tsuki (golpe directo) o Uchi (golpe indirecto) en un área puntuable.
  - WAZA-ARI (2 puntos) se otorga por patadas CHUDAN
  - IPPON (3 puntos) se otorga por patadas JODAN o cualquier técnica contra un oponente cuya parte del cuerpo que no sean los pies esté en contacto con el tatami, con excepción de **Hiza-Gamae** (Una rodilla tocando la colchoneta mientras se ejecuta una técnica) .
- 8.6 Las técnicas en el área CHUDAN se pueden realizar con impacto controlado sin causar lesión del oponente. La pérdida de aliento por parte del receptor de un golpe no indica, en sí misma, falta de control.
- 8.7 Las técnicas JODAN puede puntuar cuando se detienen a **5 cm** del objetivo para técnicas de pierna y **2 cm** para técnicas de puño, y se pueden aceptar con un toque ligero (toque de piel) sin causar impacto, con excepción del área de la garganta donde no es permitido el contacto.

- 8.8 Para Cadetes, las técnicas JODAN pueden puntuar cuando se detienen dentro de los **10 cm** del objetivo para técnicas de pierna y **5 cm** para técnicas de puño.
- 8.9 Se permite el toque superficial (skin touch) en categorías Junior, Sub-21 y Senior.  
Para Categorías 14 y 15 años de edad (Cadetes) se permite el contacto superficial en la piel solo para técnicas de pierna. El contacto en la piel se define como tocar el objetivo sin transferir energía a la cabeza o al cuerpo.
- 8.10 Son válidas las técnicas correctamente ejecutadas y eficaces en el momento en que finaliza el tiempo.
- 8.11 Una técnica no es válida:
- a) Si es ejecutada después de la señal de fin de tiempo o el Árbitro indica “YAME”.
  - b) Si es ejecutada entre la orden de "WAKARETE" antes de que se haya indicado "TSUZUKETE".
  - c) Si se realiza cuando el que ejecuta la técnica está fuera del área de competición (JOGAI).
  - d) Seguida de una falta – con la excepción de JOGAI.
  - e) Si un competidor da la espalda al oponente después de una técnica (falta de zanshin).
  - f) Si se realiza cuando se produce una violación de las reglas (como contacto excesivo, sujetar, agarrar, etc.).

## ARTÍCULO 9: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

### 9.1 Tipos de Comportamiento Prohibido

#### 9.1.1 Están prohibidos los siguientes comportamientos:

- 1) Técnicas que hacen un contacto excesivo, teniendo en cuenta el área de puntuación atacada, y técnicas que hacen contacto con la garganta.
- 2) Ataques a los brazos o piernas, ingles, articulaciones o empeine.
- 3) Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.
- 4) Técnicas ejecutadas después de “WAKARETE” antes de que se haya indicado “TSUZUKETE HAJIME”
- 5) Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.
- 6) Fingir o exagerar una lesión.
- 7) Salida del área de competición (JOGAI) no provocada por el contrario o seguido a una puntuación del Contrario .
- 8) Ponerse en peligro a sí mismo al permitirse un comportamiento que exponga al competidor a lesiones por el oponente, o no tomar las medidas adecuadas para su autoprotección, (MUBOBI).
- 9) Evadir el combate como medio de impedir que el oponente tenga la oportunidad de puntuar.
- 10) Pasividad: no intentar participar en el combate (no se puede dar después de que queden menos 15 segundos del combate o alguien que tiene una ventaja por punto o SENSHU).
- 11) Abrazar, luchar, empujar o quedarse pecho con pecho sin intentar anotar técnica o derribo.
- 12) Agarrar al oponente con ambas manos por cualquier otra razón que no sea ejecutar un derribo al atrapar la pierna del oponente cuando éste realiza una patada.
- 13) Agarrar el brazo del oponente o Karategi con una mano sin inmediatamente intentar una técnica de puntuación o un derribo.
- 14) Técnicas que, por su naturaleza, no pueden ser controladas para la seguridad del oponente y ataques peligrosos y descontrolados.
- 15) Ataques reales o simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
- 16) Hablar o incitar al oponente, desobedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los oficiales de Arbitraje, u otras violaciones de etiqueta.

9.1.2 Además, un Árbitro puede, basándose únicamente en su propio Juicio, prohibir estar en la pista de competición a cualquier Entrenador que no cumpla con la conducta adecuada, o que en la opinión del Árbitro interfiere con la conducción ordenada del combate, y pospondrá la continuación del combate hasta que el Coach obedezca. La misma autoridad del Árbitro se extiende al cumplimiento de otros miembros del entorno del competidor presentes en el área de competición.

9.1.3 Las instrucciones y comentarios del Entrenador no deben interferir con los procedimientos. **de video.**

## ARTÍCULO 10: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES

### 10.1 Advertencias informales

10.1.1 Hay dos tipos de Advertencias Informales:

**TSUZUKETE:** Instar a los competidores a iniciar la actividad.  
Para incentivar la actividad

**WAKARETE:** Cuando los competidores están cuerpo a cuerpo, para detener temporalmente la acción sin parar el reloj. Los competidores deben separarse, tras lo cual se da la orden de “TSUZUKETE” para reanudar la acción.  
Para deshacer un agarre

10.1.2 Cuando se dice “WAKARETE” cuando un competidor está arrinconado, el Árbitro debe asegurarse de que el otro competidor se retira lo suficiente como para separarse antes de que se de la orden “TSUZUKETE”.

10.1.3 TSUZUKETE, a menos que esté precedido por WAKARETE, no se utiliza si quedan menos de 15 segundos el combate

10.1.4 Una técnica ejecutada correctamente no recibirá una puntuación si se ejecuta al mismo tiempo que se haya indicado WAKARETE y no se penalizará. Una técnica descontrolada será objeto de amonestación o penalización en la forma normal.

### 10.2 Advertencias oficiales

10.2.1 Hay dos grados de advertencias oficiales; CHUI y HANSOKU CHUI:

**CHUI** Se da, hasta tres veces, por infracciones que no disminuyan las posibilidades de ganar del oponente  
Advertencia

**HANSOKU CHUI** Se da por infracciones más graves que reducen las posibilidades de ganar  
Advertencia de descalificación en el caso de más infracciones

### 10.3 Penalizaciones

10.3.1 Hay dos tipos de Penalizaciones que son dos niveles diferentes de descalificación:

**HANSOKU** Esta es una penalización de descalificación por una acción muy grave o cuando

Descalificación del combate se ha sancionado con HANSOKU CHUI.

**SHIKKAKU**

Descalificación de torneo.

Esta es una descalificación de todo el torneo incluyendo cualquier categoría posterior en la que el infractor se haya registrado.

Se puede aplicar SHIKKAKU cuando un competidor no obedece las órdenes del Árbitro, actúa maliciosamente o comete un acto que perjudica el prestigio y el honor del Karate.

10.3.2 Una grave violación por mala conducta, disciplina o comportamiento malintencionado dentro o fuera del área de competición por parte del competidor o su entorno puede causar sanciones disciplinarias por parte de la Comisión Disciplinaria.

10.3.3 Cuando una situación parezca, posiblemente, justificar una descalificación, el Árbitro puede llamar al panel para una breve consulta (SHUGO) antes de anunciar cualquier decisión.

**10.4 Aplicación de advertencias y penalizaciones**

10.4.1 **Contacto excesivo:** Cuando el árbitro considera que el contacto no disminuye las posibilidades de ganar del Competidor, se sancionará con una advertencia (CHUI).

10.4.2 **Contacto que causa lesión:** Cualquier técnica que cause una lesión puede, a menos que sea causada por el receptor, ser sancionada con una advertencia o penalización.

10.4.3 **Observación después del contacto:** El Árbitro debe continuar observando al competidor lesionado hasta que se reanude el combate.

10.4.4 **Reacción exagerada al contacto:** una reacción exagerada leve recibirá un CHUI. Una muestra obvia de exageración recibirá un HANSOKU CHUI. Una exageración más seria como tambalearse, caer al suelo, levantarse y volver a caer, y así sucesivamente, puede recibir HANSOKU directamente.

10.4.5 **Fingir una lesión:** Cualquier situación en la que se finja una lesión, por muy leve que sea, recibirá una advertencia mínima de CHUI, mientras que una muestra obvia de exageración recibirá un HANSOKU CHUI. Una exageración más grave, como tambalearse, caerse al suelo, levantarse y caer de nuevo, y así sucesivamente, recibirá SHIKKAKU directamente. Cualquier simulación de una lesión de una técnica que de hecho ha sido señalizada por los jueces como un punto resultará, como mínimo, en HANSOKU CHUI.

10.4.6 **Contacto a la garganta:** Cualquier contacto con la garganta, a menos que sea provocado por el receptor, debe dar lugar a una advertencia o penalización.

10.4.7 **Las técnicas de derribo** se dividen en dos tipos. Las técnicas de karate “convencionales” de barrido de piernas como de *Ashi barai*, *ko uchi gari*, etc., donde el oponente es desequilibrado o derribado sin ser agarrado previamente y aquellos derribos que para su ejecución requieren que el oponente sea agarrado con una mano o sujetado. Ambos están permitidos.

10.4.8 **El punto de pivote del lanzamiento** no debe estar por encima del nivel de la cadera del que derriba. Se debe sujetar al oponente en todo momento, para que pueda realizarse una caída segura.

10.4.9 **Atrapar una patada:** el único caso en el que se puede realizar un derribo mientras se sujeta al oponente con ambas manos es cuando se atrapa la pierna del oponente que realiza una patada.

10.4.10 **Agarrar las piernas:** Está prohibido agarrar al oponente por debajo de la cintura, levantarlo y tirarlo, o agacharse para tirar de las piernas hacia arriba, En caso de lesión como consecuencia del derribo, el Árbitro decidirá si advertir o penalizar ambas acciones (agarre y/o contacto).

10.4.11 **Agarrar con una mano:** El competidor puede agarrar el brazo o Karategi del oponente con una mano para realizar una técnica válida o un derribo, sin embargo, no podrá continuar agarrándolo para técnicas consecutivas.

10.4.12 **Agarrarse para amortiguar una caída con una mano está permitido.**

10.4.13 **Salida del área de competición: JOGAI** se refiere a una situación en la que el pie o cualquier otra parte del cuerpo del competidor (por iniciativa propia), toca el suelo fuera del área de competición. Una excepción es cuando el competidor es empujado físicamente o arrojado fuera del área por el oponente o está saliendo después de haber anotado.

10.4.14 **Ponerse en peligro a sí mismo:** Se da una advertencia o penalización por MUBOBI cuando un Competidor se lesiona por su propia culpa o negligencia.

Si a un Competidor se le ha preguntado antes de que comience el combate y este confirma que usa la coquilla y posteriormente se demuestra que no es así, el Competidor recibirá SHIKKAKU. Si al competidor no se le ha preguntado, pero se descubre que el Competidor no usa protector de ingule (coquilla), el competidor tendrá dos (2) minutos para corregir y colocarsela y recibirá automáticamente una advertencia para MUBOBI.

10.4.15 **Pasividad:** se refiere a situaciones en las que ningún competidor intenta anotar, o un solo competidor no intenta puntuar a pesar de estar en desventaja en la puntuación o el oponente lleve ventaja por SENSHU. No se puede dar Pasividad durante los primeros 15 segundos de un encuentro y el ATO SHIBARAKU.

10.4.16 **Evitar el Combate:** se refiere a una situación en la que un Competidor intenta evitar que el oponente tenga la oportunidad de puntuar. Evadir el combate durante los últimos 15 segundos del combate (ATO SHIBARAKU) se sancionará, como mínimo, HANSOKU CHUI y pérdida de SENSHU.

10.4.17 **No seguir instrucciones:** Un Competidor que se niegue a seguir las instrucciones del Árbitro o muestre un mal comportamiento recibirá automáticamente SHIKKAKU. Esta sanción puede imponerse antes, durante o después del combate.

## 10.5 Descalificación de un Competidor en encuentros por equipos

10.5.1 HANSOKU o SHIKKAKU: En los encuentros por equipos, la puntuación del Competidor ofendido se fijará en ocho puntos y la puntuación del infractor se pondrá a cero.

## ARTÍCULO 11: LESIONES Y ACCIDENTE EN LA COMPETICIÓN

### 11.1 Competidores declarados no aptos para combatir

11.1.1 Un competidor lesionado que gana un encuentro por descalificación por lesión no podrá seguir compitiendo sin permiso del médico del torneo. Tal permiso no le será concedido a un Competidor que haya perdido el conocimiento o que tenga cualquier síntoma de conmoción cerebral.

11.1.2 Un Competidor lesionado, al que se le permita continuar, también puede ganar un segundo combate por descalificación debido a una lesión, pero es inmediatamente retirado de futuras competiciones de Kumite en ese torneo.

### 11.2 Procedimiento a utilizar en caso de lesiones

11.2.1 Cuando un Competidor se lesiona, el Árbitro detendrá inmediatamente el encuentro y llamará al médico, levantando la mano y diciendo verbalmente “doctor”.

#### 11.2.2 Regla de los 10 segundos:

Cualquier competidor que se caiga, sea derribado o noqueado:

YAME + “Doctor” + Contar de 1 a 10 (con los dedos) + examen obligatorio del médico (en el tatami)..

Si la cuenta llega a 10s: no puede volver a competir en todo el evento.

Si la cuenta no llega a 10s: el panel decidirá si es falta o penalización.

11.2.3 El médico del torneo solo está autorizado a dar una opinión sobre el estado físico del Competidor lesionado y si puede continuar. El Árbitro decidirá el ganador sobre la base de HANSOKU, KIKEN o SHIKKAKU según sea el caso, **siempre que la cuenta llegue a 10s.**

### 11.3 Lesión de ambos Competidores

Si dos Competidores se lesionan mutuamente o sufren los efectos de una lesión anterior y son declarados por el Doctor del Torneo como incapaces de continuar, el encuentro se decidirá como se haría normalmente a tiempo completado

## ARTÍCULO 12: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

### 12.1 Generalidades

12.1.1 Cuando dos o más Jueces señalan una puntuación para el mismo Competidor, el Árbitro detendrá el encuentro y tomará la decisión en consecuencia.

12.1.2 En caso de que ambos Competidores tengan una puntuación señalada por dos Jueces, ambos Competidores recibirán sus respectivos puntos.

12.1.3 Si un Competidor tiene una puntuación indicada por más de un Juez y la puntuación es diferente entre los Jueces, se aplicará la puntuación más alta. Lo mismo se aplica si hay dos jueces para cada Competidor con puntuaciones diferentes.

12.1.4 Si hay mayoría, pero en desacuerdo, entre los Jueces para un nivel de puntuación, la opinión de la mayoría prevalecerá siempre sobre el principio de aplicar la puntuación más alta.

### 12.2 Criterios para decidir el ganador de un encuentro

12.2.1 El resultado de un encuentro lo determina un Competidor que obtiene una clara ventaja de ocho puntos, al acabar el tiempo el que tenga el mayor número de puntos; a igual puntuación el que tenga el primer punto de



ventaja sin oposición (SENSHU); al obtener una decisión por HANTEI o; por un HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN impuesto contra un Competidor.

12.2.2 En los casos en que ambos Competidores anotan antes de la señal, y hay indicación de la puntuación por parte de dos jueces para cada uno de los dos Competidores, sin "primera puntuación sin oposición" se otorga la ventaja y ambos Competidores conservan la posibilidad de SENSHU más adelante en el combate.

12.2.3 En cualquier encuentro individual, cuando ningún Competidor haya obtenido puntuación, o la puntuación es igual sin que ningún competidor tenga SENSHU, el resultado se decidirá en base a los siguientes criterios en orden de aplicación:

- a) El mayor número de Ippon anotados en el combate.
- b) El mayor número de Waza Ari anotados en el combate.

12.2.4 Si también el número de Ippon y Waza Ari es igual, la decisión será de HANTEI, voto mayoritario de los cuatro Jueces, cada uno emitiendo su voto basado en su juicio individual de qué competidor mostró **“Superioridad de tácticas y técnicas”**.

12.2.5 La única vez que se aplica HANTEI a un encuentro de una Competición por equipos es para un combate adicional para deshacer un empate.

12.2.6 En caso de que un Competidor que haya obtenido SENSHU reciba una advertencia por evitar el combate por los siguientes incidentes: JOGAI, evadir, agarre, lucha, empujón o estar pecho contra pecho, cuando quedan menos de 15 segundos del combate: el Competidor perderá automáticamente esta ventaja. El árbitro mostrará primero el tipo de infracción y tipo de advertencia o penalización que hizo el Competidor, luego mostrará la señal de SENSHU seguido por la señal de anulación (TORIMASEN) y al mismo tiempo anunciará **“AKA/AO SENSHU TORIMASEN”**.

12.2.7 Si se retira SENSHU cuando quedan menos de 15 segundos para que termine el encuentro, NO se puede volver a conceder SENSHU a ninguno de los contendientes.

12.2.8 Si AKA y AO reciben HANSOKU:

Si el combate no es para medalla, ambos quedan fuera de la liguilla (es decir, el siguiente contrincante avanza por “bye”).

Si es para medalla se mirará: 1/ N° puntos, 2/SENSHU, 3/N° Ippon, 4/N° Waza-Ari, 5/HANTEI.

No se puede otorgar ninguna medalla a un Competidor descalificado por SHIKKAKU.

### **12.3 Criterios para decidir el ganador de un encuentro por equipos Sistema Eliminatoria**

12.3.1 El equipo ganador es el que tiene más victorias en los encuentros, incluidas las ganadas por SENSHU. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias en combates, entonces el equipo ganador será el que tenga la mayor cantidad de puntos, teniendo en cuenta tanto los combates ganados como los perdidos.

12.3.2 Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias y puntos en el combate, entonces se celebrará un combate decisivo. Cada equipo puede nominar a cualquier competidor de su equipo.

12.3.3 El combate extra se resolverá de la misma forma que un individual, y el resultado dará el ganador del encuentro por equipos.

12.3.4 En encuentros por equipos, cuando un equipo haya obtenido suficientes victorias en el encuentro o haya anotado suficientes puntos como para ser el ganador establecido, entonces el encuentro se declara terminado y no se realizarán más combates.

12.3.5 En encuentros por equipos, si un miembro del equipo es descalificado (HANSOKU o SHIKKAKU), su puntuación para ese combate, si lo hubiere, se pondrá a cero y la puntuación del oponente se fijará en ocho puntos.

## 12.6 Supervisor de la Puntuación

El supervisor de la puntuación utilizará los siguientes símbolos para el registro de puntos:

3	IPPON	TRES PUNTOS
2	WAZAARI	DOS PUNTOS
1	YUKO	UN PUNTO
✓	SENSHU	Primer punto de ventaja sin oposición
■	KACHI	Ganador
X	MAKE	Perdedor
▲	HIKIWAKE	Empate
IC	CHUI (primera instancia)	1er. Aviso
2C	CHUI (segunda instancia)	2º Aviso
3C	CHUI (tercera instancia)	3er. Aviso
HC	HANSOKU CHUI	Advertencia de Descalificación
H	HANSOKU	Descalificación del encuentro
Kk	KIKEN	Abandono
S	SHIKKAKU	Descalificación de todo el torneo

## ARTÍCULO 13: RECLAMACIÓN OFICIAL

### 13.1 Disposiciones generales

13.1.1 *Nadie puede reclamar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.*

13.1.2 Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.

13.1.3 La reclamación tomará la forma de un informe escrito enviado inmediatamente después del encuentro en que se generó la protesta. La única excepción es cuando la protesta se refiere a un mal funcionamiento administrativo.

13.1.4 Si la protesta involucra a los competidores en una categoría en curso, entonces la siguiente ronda que podría involucrar al competidor debe posponerse hasta que se decida la reclamación.

13.1.5 El entrenador o representante de la FT solicitará el formulario de Reclamación Oficial al Jefe de Tatami y se espera que lo completen, firmen y sin demora se lo entreguen al Jefe de Tatami con la Tarifa correspondiente. Seguidamente, se decidirá si es Aceptada o Rechazada (y en su caso de la aplicación de las medidas correctivas pertinentes).

- 13.1.6 En caso de un mal funcionamiento administrativo durante un encuentro en progreso, el entrenador puede notificar al Jefe de Tatami directamente. A su vez, el Jefe de Tatami lo notificará al Árbitro principal.
- 13.1.7 El Reclamante debe depositar una cantidad económica por la protesta, establecida por las normas del Comité de Competición de la EKF/FVK y DA que junto con el formulario de la reclamación será entregado por el Jefe de Tatami a un representante del Comité de Competición.
- 13.1.8 La protesta escrita debe completarse, y la tarifa de protesta presentada, dentro de los 5 minutos posteriores una vez anunciada la intención de realizar una Reclamación Oficial..

### 13.2 Composición del Comité de Competición:

13.2.1 El Comité de Competición se compondrá de los siguientes miembros con derecho a voz y voto:

1. El Director Técnico de la EKF/FVK que ejercerá la presidencia y representatividad de dicho Comité de Competición.
2. El Director del Departamento de Arbitraje de la EKF/FVK.
3. Un Deportista que no intervenga, como tal en el campeonato de que se trate, nombrado al efecto por el Presidente de la EKF/FVK.
4. Un Árbitro que teniendo la titulación requerida para arbitrar el tipo de campeonato que se esté celebrando, no actúe como tal, nombrado por el Presidente de la EKF/FVK.

## ARTÍCULO 14: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES DE LOS OFICIALES

### 14.1 Jefes de Tatami y Asistentes de Jefe de Tatami

14.1.1 Los poderes y deberes de los Jefes de Tatami serán los siguientes:

- 1) Delegar, nombrar y supervisar a los Árbitros y Jueces, para todos los encuentros en el área bajo su control.
- 2) Supervisar el desempeño de los Árbitros y Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los Oficiales designados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
- 3) Supervisar que el KANSA detenga el combate para instruir al Árbitro sobre una infracción de las Normas de Competición.
- 4) Elaborar un informe diario, por escrito, sobre el desempeño de cada oficial bajo su supervisión, junto con sus recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.
- 5) Designar dos árbitros con Titulación de Árbitro A de la WKF/EKF/FVK para actuar como Supervisores del Video Review. (VRS).

### 14.2 Árbitros

14.2.1 Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

- 1) El Árbitro ("SHUSHIN") dirigirá los encuentros individuales o por equipos anunciando el inicio, la suspensión y el final de los mismos.
- 2) El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
- 3) Otorgar puntos en base a la decisión de los Jueces.
- 4) Detener el combate cuando se advierta una lesión, enfermedad o incapacidad de un competidor para continuar.
- 5) Detener el combate cuando, a juicio del Árbitro, se haya cometido una falta, o para garantizar la seguridad de los competidores.

- 6) Llamar a FUKUSHIN SHUGO (convocar a los jueces) cuando a juicio del Árbitro sea necesario, para dar SHIKKAKU, aplicando la regla de los 10 segundos, cuando el médico decide que el competidor no puede continuar el combate, o cuando se vaya a penalizar directamente por HANSOKU.
- 7) Señalar las faltas observadas, e imponer las advertencias y penalizaciones que establezca el reglamento.
- 8) Explicar al Jefe de Tatami, Comisión de Arbitraje o al Comité de Competición, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
- 9) Anunciar y comenzar un combate extra cuando sea requerido en los encuentros por equipos.
- 10) Anunciar la votación de los Jueces (HANTEI), en caso de empate, y si es necesario, incluso su propio voto para desempatar.
- 11) Anunciar al ganador.
- 12) La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta, incluyendo la conducta de entrenadores, otros contendientes o cualquier parte implicada del entorno del contendiente presente en el área de competición.

### 14.3 Jueces

14.3.1 Los poderes de los Jueces (FUKUSHIN) serán los siguientes:

- 1) Señalar los puntos anotados por iniciativa propia.
- 2) Ejercer su derecho de voto en cualquier decisión a tomar.
- 3) Aconsejar al Árbitro si son llamados por FUKUSHIN SHUGO, sobre posibles descalificaciones.

14.3.2 Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los competidores y señalar al Árbitro una opinión cuando se observa una puntuación.

### 14.4 Supervisores del Encuentro (KANSA)

14.4.1 El Supervisor del Encuentro (KANSA) asistirá al Jefe de Tatami supervisando el encuentro en curso. En caso de que las decisiones del Árbitro y/o Jueces no estén de acuerdo con las Reglas de Competición, el Supervisor del Encuentro hará una señal inmediatamente haciendo sonar su silbato.

14.4.2 Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Supervisor del Encuentro.

14.4.3 Antes del comienzo de cada encuentro individual o equipo, el Supervisor del Encuentro se asegurará de que la equipación y el Karategi de los competidores están de acuerdo con las reglas de competición de la WKF/EKF/FVK. Incluso si el Asistente del Kansa hace un chequeo de la equipación antes de la alineación, sigue siendo responsabilidad de KANSA asegurarse de que el equipo esté de acuerdo con las reglas antes de cada encuentro. El Supervisor del Encuentro no rotará durante los encuentros de los equipos.

En competiciones donde no esté el Asistente del Kansa es responsabilidad de KANSA asegurarse de que el equipo esté de acuerdo con las reglas antes de cada encuentro

14.4.4 En las siguientes situaciones, el Supervisor del Encuentro hará sonar su silbato:

- 1) El Árbitro se olvida de indicar SENSHU.
- 2) El Árbitro olvida quitarse el SENSHU.
- 3) El Árbitro da una puntuación al competidor equivocado.
- 4) El Árbitro advierte/sanciona al competidor equivocado.
- 5) El Árbitro otorga una puntuación a un Competidor y advierte al otro por exageración.
- 6) El Árbitro da puntuación a un competidor y MUBOBI al otro.
- 7) El Árbitro da una puntuación por una técnica realizada después de YAME o después de que se acabe el tiempo.
- 8) El Árbitro da una puntuación hecha por un competidor cuando el competidor está fuera del Tatami.
- 9) El Árbitro da una advertencia o sanción por pasividad durante Ato Shibaraku.
- 10) El Árbitro da una advertencia o penalización incorrecta durante Ato Shibaraku.

- 11) El Árbitro no detiene el combate y hay dos o más jueces señalando el punto anotado.
- 12) El Árbitro no detiene el combate cuando un entrenador solicita una revisión de video.
- 13) El Árbitro no sigue la mayoría de las puntuaciones señaladas por los jueces.
- 14) El Árbitro no llama al médico en una situación de la Regla de 10 segundos.
- 15) El Árbitro indica HANTEI/HIKIWAKE, pero se ha obtenido SENSHU.
- 16) Un Juez está sosteniendo las banderas o el dispositivo electrónico en la mano equivocada.
- 17) El marcador no muestra la información correcta.
- 18) La técnica solicitada por el Entrenador se realizó después de YAME o después de que se acabó el tiempo.
- 19) El Árbitro no observó un JOGAI.
- 20) Por cualquier otra situación imprevista que razonablemente requiera la suspensión del encuentro.
- 21) En los casos en que el Kansa tenga dudas sobre un veredicto, tiene derecho a comprobar la grabación de revisión de vídeo

14.4.5 En las siguientes situaciones, el Supervisor del Encuentro no se involucrará en la decisión del Panel de Árbitros.

- 1) Los Jueces no señalan una puntuación.
- 2) El KANSA no tiene voto ni autoridad en asuntos de juicios, como si una puntuación fue válida o no, a menos que haya habido un error en la aplicación de las reglas

#### 14.5 Supervisores de la Puntuación

14.5.1 El Supervisor de la Puntuación mantendrá un registro separado de las puntuaciones otorgadas por el Árbitro y al mismo tiempo supervisar las acciones de los anotadores/cronometradores.

14.5.2 En caso de que el Árbitro no escuche la señal de fin de tiempo, el Supervisor de la Puntuación hará sonar su silbato, no el KANSA

### ARTÍCULO 15: ADAPTACIÓN DE ESTAS REGLAS PARA EVENTOS FUERA DE LA WKF. PROGRAMA OFICIAL DEL EVENTO

Las Federaciones Territoriales pueden modificar estas reglas con el objetivo de competiciones territoriales u otras competiciones que no están en el programa oficial de la WKF siempre que no se hagan modificaciones a las reglas pertinentes para la seguridad de los Competidores, puntuación, comportamiento prohibido, advertencias y penalizaciones, lesiones y accidentes en competición, o criterios de decisión.

### ARTÍCULO 16: CUESTIONES NO ESPECIFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS NORMAS

De vez en cuando pueden ocurrir situaciones en las que las reglas no llegan a dar instrucciones específicas a resolver un problema. En tales casos, cuando esto ocurra en competición o durante un evento, el Jefe de Árbitros de la competición tiene la autoridad para resolver el problema aplicando soluciones analógicas a casos similares encontrados en las reglas y/o su mejor criterio. En aquellos casos donde un problema necesita resolverse fuera de competición, la cuestión se dirigirá a la *Comisión Técnica* a consultar antes de tomar una decisión.

## APENDICE 1: TERMINOLOGÍA

<b>SHOBU HAJIME</b>	Inicio del Encuentro	Después del anuncio, el árbitro da un paso atrás.
<b>ATO SHIBARAKU</b>	Queda poco más de tiempo	El cronometrador dará una señal audible 15 segundos antes del final real del combate y el Árbitro anunciará "Ato Shibaraku".
<b>YAME</b>	Parada	Interrupción, o fin del encuentro. El Árbitro hace el anuncio y un movimiento de corte hacia abajo con su mano.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Posición original	Competidores y Árbitro regresan a sus posiciones iniciales.
<b>TSUZUKETE</b>	Continuar combate	Reanudación del combate después de la orden de WAKARETE, cuando ocurre una interrupción no autorizada, o cuando el Árbitro da una orden informal para comenzar a combatir debido a falta de actividad.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Reanudar el combate	El árbitro se sitúa en posición adelantada, dirá "Tszukete" él / ella extiende sus brazos, palmas hacia afuera hacia los Competidores. Mientras dice "Hajime", gira las palmas de las manos y los lleva rápidamente uno hacia el otro, al mismo tiempo da un paso atrás.
<b>FUKUSHIN SHUGO</b>	Llamar a los Jueces	El Árbitro llama a los Jueces a reunirse.
<b>HANTEI</b>	Decisión	El Árbitro pide una decisión al final de un combate no inconcluso. Después un pitido corto de dos tonos del silbato, los jueces señalan sus votos, y el Árbitro indica al ganador levantando el brazo.
<b>HIKIWAKE</b>	Empate	En caso de empate en un encuentro, el Árbitro cruza los brazos, luego extiende ellos con las palmas mirando hacia el frente.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Rojo (Azul) gana	El Árbitro levanta el brazo del lado del ganador.
<b>AKA (AO) IPPON</b>	Rojo (Azul) anota tres puntos	El Árbitro levanta su brazo a 45 grados del lado que puntuó
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Rojo (Azul) anota dos puntos	El Árbitro extendiendo su brazo a la altura del hombro del del lado del competidor que puntuó
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Rojo (Azul) anota un punto	El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45 grados del del lado del competidor que puntuó
<b>CHUI</b>	Advertencia	El Árbitro muestra la señal para el tipo de infracción hacia el ofensor seguido de mostrar 1 a 3 dedos dependiendo si esto es el 1er., 2do o 3er aviso.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Advertencia descalificación	El Árbitro muestra la señal para el tipo de infracción hacia el ofensor seguido de señalar con un dedo hacia el cinturón del ofensor.

<b>HANSOKU</b>	Descalificación	El Árbitro señala la cara del infractor y anuncia una victoria para el oponente.
<b>JOGAI</b>	Salida de área de Competición no causada por el oponente	El Árbitro señala con su dedo índice hacia el lado del infractor para indicar que el competidor ha salido fuera del área, seguido de la advertencia o penalización que corresponda.
<b>SENSHU</b>	Primer punto de ventaja sin oposición	Después de otorgar el punto de la forma habitual, el Árbitro indicará “AKA (AO) SENSHU” mientras levanta su brazo doblado con la palma frente a la cara del Árbitro.
<b>SHIKKAKU</b>	Descalificación del torneo	El Árbitro señala la cara del infractor, luego fuera del área de competición y anuncia una victoria para el oponente.
<b>TORIMASEN</b>	Cancelación	Se anula una decisión. El Árbitro cruza sus manos en un movimiento descendente.
<b>KIKEN</b>	Renuncia	El Árbitro apunta hacia abajo a 45 grados en la dirección del lado del tatami del competidor o del equipo.
<b>MUBOBI</b>	Ponerse en peligro a sí mismo	El Árbitro se toca la cara y luego gira el borde de la mano adelante, lo mueve adelante y atrás para indicar que el Competidor se puso en peligro a sí mismo.
<b>WAKARETE</b>	“Separensé”	El Árbitro indica a los competidores que se separen de un clinch, o permanecer pecho con pecho, separando las manos con un movimiento con las palmas hacia afuera mientras da la orden verbal, los competidores detienen la acción y se separan hasta que se indica “Tsuzukete”.

## APENDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS

### COMENZAR Y DETENER EL ENCUENTRO



SOMENI REI (1/3)



SOMENI REI (2/3)



SOMENI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)



**PUNTOS Y CANCELACIÓN**



YUKO (1 / 2)



YUKO (2 / 2)



WAZA ARI (1 / 2)



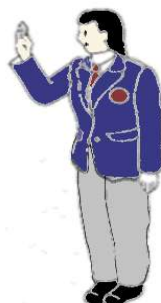
WAZA ARI (2 / 2)



IPPON (1 / 2)



IPPON (2 / 2)



SENSHU



TORIMASEN (1)  
CANCELACIÓN



TORIMASEN (2)  
CANCELACIÓN

**ADVERTENCIAS**



TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1 / 2)



WAKARETE (2 / 2)



PASIVIDAD ( 1 / 2 ) A UN COMPETIDOR PASIVIDAD ( 2 / 2 ) A UN COMPETIDOR



CONTACTO EXCESIVO  
DERRIBO PELIGROSO

EXAGERACIÓN  
LESIÓN

SIMULACIÓN LESIÓN

JOGAI



MUBOBI

EVADIR EL COMBATE

EMPUJAR

AGARRAR



ATAQUE  
DESCONTROLADO



ATAQUE SIMULADO  
(CODO)



ATAQUE SIMULADO  
(CABEZA)



ATAQUE SIMULADO  
(RODILLAS)



PROVOCAR Y HABLAR



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2.)



HANSOKU CHUI (1/2.)

**PENALIZACIONES**



HANSOKU  
(1/2)



HANSOKU  
(2/2)



SHIKKAKU  
(1/3)



SHIKKAKU  
(2/3)



SHIKKAKU  
(3/3)

**DECISIÓN**



FUKUSHIN SHUGO  
(1/2)



FUKUSHIN SHUGO  
(2/2)



AKA (AO) KIKEN



HANTEI



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI  
(1/2)



AKA (AO) NO KACHI  
(2/2)

**SEÑALES CON BANDERAS**



POSICIÓN SENTADO



YUKO



WAZA ARI



IPPON

**APENDICE 3: CATEGORÍAS, EDAD Y DIVISIÓN POR PESOS**

<b>Seniors Masculino (18+ años)</b>	- 60 kg - 67 kg - 75 kg - 84 kg + 84 kg	<b>Seniors Masculino (18+ años)</b>	- 50 kg - 55 kg - 61 kg - 68 kg + 68 kg
<b>Sub 21 Masculino (&lt; 21 años)</b>	- 60 kg - 67 kg - 75 kg - 84 kg + 84 kg	<b>Sub 21 Masculino (&lt; 21 años)</b>	- 50 kg - 55 kg - 61 kg - 68 kg + 68 kg
<b>Juniors Masculino (16 – 17 años)</b>	- 55 kg - 61 kg - 68 kg - 76 kg + 76 kg	<b>Juniors Masculino (16 – 17 años)</b>	- 48 kg - 53 kg - 59 kg - 66 kg + 66 kg
<b>Cadetes Masculino (14 – 15 años)</b>	- 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg + 70 kg	<b>Cadetes Masculino (14 – 15 años)</b>	- 47 kg - 54 kg - 61 kg + 61 kg
<b>Masculino U14 (12 – 13 años)</b>	- 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg + 70 kg	<b>Masculino U14 (12 – 13 años)</b>	- 42 kg - 47 kg - 52 kg + 52 kg

**NOTA: Las categorías de < 14 años son exclusivamente en WKF en eventos de la Youth League**

**APÉNDICE 4: FORMULARIOS DE RECLAMACIÓN OFICIAL (EKF/FVK) - KUMITE**

**FORMULARIO RECLAMACIÓN OFICIAL (KUMITE)**



La protesta debe ser pagada por adelantado

FECHA	COMPETICIÓN	LUGAR
...../...../.....		

FEDERACIÓN DEL COMPETIDOR	
AO	AKA

DESCRIPCIÓN DE LA RECLAMACIÓN
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Para continuar en el otro lado de la página

<b>NOMBRE COACH:</b>	Válido como recibo por la EKF/FVK
<b>FIRMA</b>	

	TATAMI Nº		MS / KANSA:		
PANEL	ÁRBITRO	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4
<b>NOMBRE</b>					
<b>FEDERACIÓN</b>					

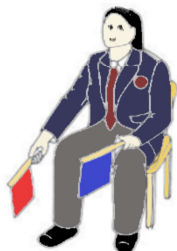
## APÉNDICE 5: SISTEMA ARBITRAL DE DOS JUECES

### PROCEDIMIENTO PARA ARBITRAR KUMITE CON DOS JUECES

- 1 Cuando se utilice el sistema de 2 jueces, los jueces y el árbitro tendrán responsabilidad compartida para los puntos. Los jueces utilizarán las banderas para señalar.
- 2 Además de mostrar los puntos, los jueces ayudarán al árbitro marcando jogai, contacto excesivo y skin touch (toque de piel) para **todas las categorías** donde se contravengan estas reglas, aunque el árbitro permanece con autonomía y es su responsabilidad para aplicar advertencias y penalizaciones.
- 3 Se otorgan puntos si dos jueces o un juez más el árbitro están de acuerdo en la puntuación.
- 4 Para poder cubrir todos los ángulos de visión, el árbitro no deberá colocarse en el mismo lado que los jueces.
- 5 Los coaches deben estar colocados frente al árbitro y no detrás.
- 6 El árbitro puede mostrar y solicitar el apoyo para puntos que hayan sido por su lado. En este caso, las señales del árbitro para yuko, waza ari e ippon son las mismas que para las normas de kumite ordinarias con la excepción de que el codo del árbitro estará tocando el torso mientras indica la señal respectiva. Una vez que el árbitro ha recibido el apoyo, las señales, al otorgar los puntos, serán iguales a las que se hacen en los encuentros con normas ordinarias.
- 7 Si un juez señala punto y el otro juez advertencia o penalización, el árbitro tomará una decisión final apoyando a uno de los jueces.
- 8 Si los dos jueces o un juez y el árbitro muestran un nivel de punto diferente para el mismo competidor, se otorgará el punto más alto.
- 9 Si ambos jueces señalizan punto pero para competidores diferentes, el árbitro otorgará ambos puntos.
- 10 Para categoría (Cadetes) se permite skin touch (toque de piel) solamente para técnicas de pierna. El toque de piel se define como llegar al objetivo sin transferir energía a la cabeza o cuerpo.



## SEÑALES DE BANDERA ADICIONALES PARA EL SISTEMA DE DOS JUECES



**JOGAI**  
Tocando el suelo en el sitio



**CONTACTO**  
Cruzando las banderas al costado de la cara

## DISPOSICIÓN DEL AREA DE COMPETICIÓN

