

REGLAMENTOS



ARTICULO 1º AREA DE COMPETICIÓN

El área de competición deberá ser plana y sin obstáculos. El área de competición no tiene medidas fijas, sin embargo, tendrá que ser lo suficientemente grande como para permitir la correcta realización de la FORMA.

ARTICULO 2º VESTIMENTA OFICIAL DE LOS JUECES Y ARBITROS

Los árbitros y jueces deberán llevar el uniforme oficial que constará de:

- CHAQUETA AZUL MARINO
- CAMISA BLANCA (de manga corta o larga).
- CORBATA o PAJARITA OFICIAL
- PANTALÓN GRIS O AZUL
- CALCETINES NEGROS
- ZAPATILLAS NEGRA

ARTICULO 3º ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

Se dividirán en MASCULINO o FEMENINO

La correcta formula en la estructuración de las categorías vendrá determinada por sexo y esta a su vez por edad y grados.

Se entenderán dos grados estandar, hasta obi azul y desde obi marrón, pudiendo darse por las características del evento dos nuevas categorías especiales, hasta obi naranja, y desde obi San Dan.

Las edades se dividirán en los siguientes grupos – 6, -8, -10, -12, -14, -18, +18, +35.

Indistintamente a la forma estándar podrá alterarse las categorías de conformidad con los representantes de los atletas, con el fin de agrupar categorías y evitar la comparecencia de menos de 3 atletas en cada categoría.-

En caso de quedar “colgado” un atleta en determinada categoría deberá inscribirse en la inmediata superior.-

Existen 8 modalidades de competición en FORMAS:

1. FORMAS (mano vacía), individual o por equipos
2. FORMAS (armas), individual o por equipos
3. FORMAS MUSICALES (mano vacía) individual o por equipos

4. FORMAS MUSICALES (armas) individual o por equipos
5. FORMAS LENTAS (mano vacía), individual o por equipos
6. FORMAS LENTAS (armas), individual o por equipos
7. FORMAS LENTAS MUSICALES (mano vacía) individual o por equipos
8. FORMAS LENTAS MUSICALES (armas) individual o por equipos

EQUIPOS: Formados mínimo por tres personas (masculinas o femeninas).

Dentro de la categoría kata por equipos se encuentra la subdivisión de esta en Kata duo, bajo el mismo criterio que la kata por equipos.

Como Modalidad especial dentro del Kata se encuentra la modalidad de Kata creativa, aquella, de propia creación, con o sin música, que tendrá idéntica valoración al resto de katas.

ARTICULO 4º EL PANEL DE ARBITRAJE

El panel estará compuesto de cinco jueces para cada competición y será designado por el Departamento Nacional de Arbitraje antes del encuentro.

La colocación de los jueces será de 1 m. en el centro (fuera del área de competición) y 4 jueces en las respectivas esquinas.

ARTICULO 5º PUNTUACIÓN

El resultado final del encuentro de FORMAS, será determinado por la suma de los puntos conseguidos en la FORMA.

La competición de FORMAS se realiza a una vuelta.

Cada juez de FORMAS enseña la puntuación mediante cartulinas. Estas cartulinas que señalan los puntos se mantienen en la mano derecha.

El baremo de puntuación otorgada por los jueces oscilará entre: 6 y 9 puntos.

Cuando los anotadores sumen las puntuaciones, para cada competidor en una vuelta, las puntuaciones máximas y mínimas se anulan. En el caso de empate se suma la puntuación mínima. Si persiste el empate se sumará la puntuación máxima. En caso de mantenerse el empate se realizará de nuevo otra FORMA.

FORMAS DE PUNTUAR

- 6 a 7 puntos MAL-REGULAR
- 7 a 8 puntos NORMAL-BIEN
- 8 a 9 puntos BIEN-MUY BIEN

En caso de que un competidor se quede la mente en blanco se le puntuará la mínima o sea 6 puntos.

Los niños se les volverán a dar otra oportunidad para realizar otra vez el KATA.

ARTICULO 6º CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

En el asesoramiento de la realización de un contendiente o equipo, los siguientes criterios tendrán que ser adoptados:

La FORMA deberá ser realizada con competencia y deberá demostrar un claro entendimiento de los principios que contiene.

La realización de la FORMA deberá demostrar concentración, potencia, equilibrio y apropiada respiración.

En FORMAS LENTAS deberá demostrar concentración, equilibrio, estética y apropiada respiración.

Si duda o se olvida de alguna técnica, se le restarán los puntos en base al siguiente criterio:

Se penalizaran dos tipos de faltas: LEVES y GRAVES.

LEVE: Será aquella falta que afecte a la mejor o peor realización de las técnicas de la FORMA.

GRAVE: Será aquella falta que omita alguna técnica, la modifique o afecte ostensiblemente en la realización de la FORMA.

Las faltas LEVES nunca rebasarán las cinco décimas de penalización por falta. Las faltas GRAVES rebasarán obligatoriamente estas cinco décimas.

NOTA: Puntos fundamentales en la ejecución de la FORMA.

Factores esenciales de la FORMA:

- Concentración.
- Fluidez en el desarrollo del movimiento.
- Control de la velocidad.
- Desarrollo de la FORMA en su línea de realización.
- Comprensión y expresión del significado de cada técnica.
- Corrección, espíritu y sensación final.
- **Actitud correcta.**
- Realización de la FORMA dentro del área de competición.

ARTICULO 7º OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

El competidor al completar la FORMA esperará en la línea dentro del área de competición, retirándose a posteriori.

El árbitro pedirá la decisión y dará un pitido largo y otro corto de silbato. Los jueces al unísono elevarán las puntuaciones de forma que sean visibles para el apuntador.

Con otro pitido corto girarán las cartulinas 180° y con un último pitido bajarán los marcadores.

NOTA IMPORTANTE: Este es el mismo reglamento para competidores que presenten FORMAS LENTAS, como es el caso del TAICHI CHUAN, TSHITE SHU, VIET-SAO, ETC

SEMI y LIGH CONTACT

1

REGLAMENTO DE KUMITE KOBUDO

ARTICULO 1: EL AREA DE COMPETICION DE KUMITE

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
2. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con dos metros adicionales en todo el perímetro como zona de seguridad. Estos dos metros de zona de seguridad deberán estar despejados de todo obstáculo. El área podrá estar elevada a una altura de un metro sobre el nivel del suelo. La plataforma elevada debe tener unas dimensiones mínimas de doce metros de lado, para incluir tanto la superficie de competición como la zona de seguridad
3. Para el posicionamiento de los competidores se señalarán dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una, en ángulo recto con la línea del árbitro y situadas a metro y medio del centro del área de competición.
4. Para el posicionamiento del árbitro se debe señalar una línea de medio metro de longitud a dos metros del centro del área de competición.
5. Los jueces se sentarán en el área de seguridad, cada uno en una esquina o bien uno mirando directamente al árbitro y uno detrás de cada competidor, estarán equipados con una bandera roja y una azul, una en cada mano, mirando directamente a los competidores, esta forma clásica podrá cambiarse por la hoy mas habitual de un juez de tatami y un auxiliar, cada uno de ellos frente a frente.

6. El arbitrador se sentará junto a una mesa justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda del árbitro. Estará equipado con una bandera roja o una señal, y un zumbador.

7. El supervisor de la puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador.

8. El borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami.

EXPLICACIÓN:

I. No debe haber anuncios, muretes, etc. dentro del metro del perímetro exterior al área de seguridad.

*II. Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo y por contra deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. No deben ser tan gruesas como las de Judo pues éstas dificultan los movimientos de kárate. El árbitro debe asegurarse que las piezas del tatami **no** se separen entre sí durante la competición pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Deben ser del tipo homologado por la WTKA.*

ARTICULO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Los competidores y sus entrenadores deben vestir el uniforme oficial, de forma decorosa..

2. El Comité de Arbitraje puede descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumpla con ésta norma.

ARBITROS

Los árbitros y jueces deben vestir el uniforme oficial definido por el Comité de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones y cursos, (el designado por la dirección de FIAM).

COMPETIDORES

1. Los competidores deben llevar el GI de su escuela; en él, solo se puede llevar el emblema de su escuela y la bandera del país, en la parte izquierda del pecho y no excediendo el tamaño de un cuadrado de 10 cm. (100mm x100mm). En el GI solo puede aparecer la marca del fabricante, que debe estar situada en los lugares generalmente aceptados, tales como la esquina inferior derecha de la chaqueta o la parte oculta del pantalón. Además se llevará un dorsal identificativo con un número suministrado por el Comité de Organización. Un competidor debe llevar un cinturón rojo y el otro uno azul. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5cm y tener la longitud suficiente como para que sobren 15cm a cada lado del nudo.

2. No obstante lo citado en el párrafo anterior, el Comité Director puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.

3. La chaqueta, al cogerse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas pero debe tener una longitud tal que no llegue a más de tres cuartos de la longitud de muslo. Las competidoras femeninas deben llevar una camiseta normal debajo de la chaqueta del GI.

4. La longitud máxima de las mangas debe ser tal que no sobrepase el doblar del puño, y la mínima no más corta que la mitad del antebrazo. Las mangas de la chaqueta no deben ir dobladas.

5. La longitud de los pantalones debe ser tal que cubra al menos los dos tercios de la pantorrilla; los pantalones no deben ir doblados.

6. Los competidores deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la marcha de los combates. No está autorizado el

Hachimaki (banda en la frente). Si el árbitro considera que un competidor tiene el pelo demasiado largo o sucio, puede descalificar a dicho competidor. En kumite están prohibidas las pinzas para el pelo, así como cualquier pieza metálica. En kata está permitido llevar pinzas de pelo discretas.

No obstante a lo citado, el Comité Director puede autorizar la utilización de camiseta manga larga o corta o cualquier otra uniformidad derivada de los deportes de contacto, siempre de forma decorosa y no lesiva para el contrincante.

Los competidores deben llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el árbitro y el médico oficial. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.

7. Son obligatorias las guantillas aprobadas por la FIAM o un vendaje con venda oficial; es recomendable pero no obligatorio que un competidor las lleve de color rojo y el otro de color azul.

8. Es recomendable el protector bucal.

9. Se permiten los protectores de tibia y de vaina o los protectores de tibia con protector de empeine.

10. Están prohibidas las gafas. Los competidores pueden llevar lentillas blandas a su propio riesgo.

11. Está prohibida la utilización de prendas y de equipo no autorizados. Las mujeres pueden llevar el equipo de protección adicional autorizado tal como el protector de pecho.

12. Todos los elementos de protección deberán ser en su caso, del tipo o tipos homologados por la FIAM

13. Es obligatorio el uso de casco con careta o con protección frontal, estando prohibido el casco de esgrima o escrima.

14. El entrenador, durante todo el torneo, deberá llevar visible su identificación oficial.

15. Es obligatorio el uso de coquilla.

EXPLICACION:

1. El competidor debe llevar un solo cinturón, el cual será rojo para AKA y azul para SHIRO. Durante los combates no se deben llevar los **cinturones** degradado.

II. Los protectores bucales deben ajustar adecuadamente. No se permiten las coquillas que utilizan un plástico de quita y pon que se introduce en un suspensorio y aquellos que los utilicen cometerán una infracción.

III. Por cuestiones religiosas puede haber personas que deseen llevar elementos tales como turbantes o amuletos. Las personas que por motivos religiosos deseen llevar prendas que en circunstancias normales no estarían autorizadas deberán notificarlo al Comité de Arbitraje antes del torneo. El Comité de Arbitraje examinará cada solicitud No se tendrán en cuenta aquellos casos de quienes se presentan a participar en el mismo día sin aviso previo.

IV. IV Si un competidor se presenta en el area de competición vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.

V. Si el Comité de Arbitraje lo acuerda así, los árbitros se podrán quitar la chaqueta.

ARTICULO 3: ORG. DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE

. La competición de Kumite se puede dividir a su vez en individual o por equipos. El individual se puede subdividir en categorías de grado y open.

Las categorías de grado y open se componen de combates. El término "combate" describe también las competiciones que oponen a dos componentes de un equipo de Kumite.

1. Ningún competidor puede ser remplazado por otro en un encuentro individual.

3. Los competidores individuales o equipos que no se presenten al ser llamados serán descalificados (Kiken) en la categoría correspondiente.

4. En competición por equipos, cada equipo debe tener un número

impar de competidores. Los equipos se compondrán de tres miembros los cuales competirán en cada eliminatoria.

5. Los competidores son todos miembros del equipo. No hay reservas fijos.

6. Antes de cada encuentro, un representante del equipo presentará en la mesa oficial un escrito definiendo los nombres y el orden de combate de los miembros competidores del equipo. Los participantes seleccionados de entre los tres miembros del equipo y el orden de combate se pueden cambiar en cada vuelta, pero una vez comunicado no se podrá cambiar hasta que la vuelta esté completada.

7. Un equipo será descalificado si uno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o el orden de combate sin notificación por escrito antes de la eliminatoria de la que se trate.

EXPLICACION:

I. Una "vuelta" es una fase discreta en una competición que lleva a la obtención de los finalistas. En Kumite, una vuelta elimina el 50% de los competidores.- El concepto vuelta se puede aplicar también a las repescas .En el sistema de liguilla, una vuelta es cuando todos los competidores de la liguilla han combatido una vez.

II. La utilización de los nombres de los competidores causa problemas de pronunciación e identificación. Se deben asignar, utilizar números.

III. Al alinearse antes de un encuentro, un equipo debe presentar el número real de competidores. Los competidores no utilizados y el entrenador no serán incluidos _y se sentarán en una zona designada aparte.

IV. El orden de combate puede ser presentado por el entrenador o por un competidor designado del equipo. Si es el entrenador, debe ser claramente identificable como tal, pues si no, será rechazado. La lista debe incluir el nombre del país o club, el color del cinturón asignado al equipo para el encuentro y el orden de combate de los miembros del equipo. Se deben incluir los nombres de los competidores y su número de dorsal, el escrito debe ser firmado por el entrenador o por la persona nominada.

V. Si debido a un error en los cuadros compite el competidor erróneo, entonces

el combate será declarado nulo independientemente del resultado. Para reducir este tipo de errores el ganador de cada combate debe confirmar la victoria a la mesa de control antes de abandonar el área de competición.

ARTICULO 4: EL PANEL DE ARBITROS

1. El panel de árbitros para cada encuentro consistirá en un Arbitro (SHUSHIN), un juez auxiliar, pudiendo ser dos, (FUKUSHIN) y un arbitrador (KANSA).

2. Además, para facilitar la operación de los encuentros, se nombrarán cronometradores, personal para controlar las puntuaciones, anunciadores y supervisores de la puntuación.

EXPLICACION:

1. Al comenzar un encuentro, el árbitro estará situado en el borde exterior del área de competición. A la izquierda del árbitro se situará el juez 1 y a la derecha el arbitrador y el juez 2, en el caso que haya cuatro jueces estos se sentarán en las esquinas del tatami, los jueces 1 y 2 a la izquierda del árbitro y los jueces 3 y 4 junto con el arbitrador a la derecha.

II. Después del intercambio formal de saludos entre los competidores y el panel de árbitros, el árbitro dará un paso atrás, los jueces y el arbitrador se girarán hacia él y se saludarán. Después todos ocuparán sus posiciones.

III. Cuando se cambia todo el panel de árbitros, los salientes dan un paso adelante, se giran y se quedan mirando hacia el panel entrante. Se saludarán a indicación del panel entrante, abandonarán el área de competición marchando en línea.

IV. Cuando solo cambian uno o varios jueces, el juez entrante se dirige hacia el saliente, se saludan e intercambian posiciones.

ARTÍCULO 5: DE LOS COMBATES

1. Cada ronda constará de dos combates.
2. La duración de un combate es de dos minutos para senior masculino, tanto individual como por equipos, y de un minuto para senior femenino y para las categorías junior y cadete.
3. El tiempo del combate comienza a contar cuando el árbitro da la señal de empezar y se para cada vez que el árbitro dice "YAME" o STOP.
4. El cronometrador hará sonar un gong claramente audible indicando que faltan 30 segundos o que ha finalizado el tiempo, o en su defecto será indicado por el arbitro a los competidores mediante una voz bien audible "30 segundos" (en lengua inglesa si es de carácter internacional).

ARTICULO 6: PUNTUACION

1. Las puntuaciones son las siguientes:
 2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:
 - a) Buena forma
 - b) Actitud deportiva
 - c) Aplicación vigorosa.
 - d) Zanshin
 - e) Buen timing
 - f) Distancia correcta
 3. 3 puntos
 - a) Golpe permitido de pie a la cabeza.
 - b) Por encadenamiento de mas de dos golpes permitidos de

puntuación inferior.

2 Puntos

- a) Golpe permitido de pie al abdomen y costados
- b). Puño permitido a la cabeza

1 punto.

- a) Puño permitido al abdomen

8. Los ataques están limitados a las zonas:

- a) cabeza
- b) cara
- c) abdomen
- d) pecho
- e) laterales del rostro
- f) lateral abdomen

9. ACCIONES PROHIBIDAS No se otorga ninguna puntuación:

- a) Golpe a las piernas por debajo de las caderas.
- b) Golpe a la espalda
- c) Golpes en general sin forma
- d) Golpe a la cara

10. Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del combate. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización contra el infractor.

11. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea técnicamente correcta, que sea realizada cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo si uno de los dos contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el árbitro diga "YAME", o STOP dicha técnica será puntuada.

12. Se puntuarán técnicas eficaces realizadas simultáneamente por los dos competidores, el uno sobre el otro (AIUCHI), dando a cada uno la puntuación que corresponda.

13. El árbitro central indicará la puntuación lograda por cada competidor después del yame y dará la voz de moto no ichi señalando a quien corresponde la acción (shiro – Aka/ Red-Blue), y llevándose la mano a la zona sobre la que se ha puntuado indicando la voz que corresponda a los puntos conseguidos señalando nuevamente a favor de quien, una vez confirmado por la mesa pasará a la puntuación de contraataque si existiera.-

EXPLICACION:

.1 Buen Timing significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.

II. Una técnica con "Buena Forma" debe tener características que le confieran eficacia probable dentro del marco deportivo.

III. Actitud Deportiva es un componente de la buena forma, se refiere a una clara actitud no malintencionada de gran concentración durante la realización de la técnica puntuable.

IV. Aplicación Vigorosa define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que ésta tenga éxito.

V. Zanshin es un criterio que se olvida a menudo al evaluar un punto. Es el estado de compromiso continuado en el cual el contendiente mantiene

total concentración, observación y conciencia de la potencialidad del oponente para contraatacar. No vuelve la cabeza durante la 'ejecución de la técnica y se mantiene después mirando al oponente.

. Distancia Correcta significa de la misma forma el desarrollar una técnica a la distancia precisa en la que ésta tiene el mayor efecto potencial. Si la técnica se ejecuta sobre un oponente que se está alejando rápidamente, en ese caso se reduce el efecto potencial del golpe.

IX. Distanciamiento se refiere también al punto en el cual la técnica completada llega a su destino o cerca de éste. Un golpe o un pinchazo que se quedan entre el toque superficial y 2-3 cm del rostro o el abdomen, etc, deben ser considerados que tienen distancia correcta. Los golpes que llegan a una distancia razonable del objetivo y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo deben ser puntuados, siempre que la técnica cumpla los otros criterios. Por el contrario si la causa de que los golpes se queden a cierta distancia del objetivo, aunque esta sea razonable, es que el oponente a echo una esquiva o bloqueo la tecnica no podra sera puntuable.

X. Una técnica sin validez es una técnica sin validez independientemente de donde y como se ejecute. Una técnica a la cual le falta buena forma o no tiene suficiente potencia, no se puntuará.

XI. La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el combate, aunque el árbitro, inadvertidamente, no pare el combate inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones. Estas pueden ser impuestas por el panel de árbitros mientras los contendientes no hayan abandonado el arca de competición, después de haber acabado el combate. A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte del Comité de Arbitraje.

ACCIONES DEFENSIVAS PERMITIDAS

1.- Serán consideradas acciones defensivas las técnicas de interposición de los brazos en la trayectoria del ataque o el contraataque,

ARTICULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISION

El resultado de un combate queda definido cuando un contendiente obtiene una ventaja de ocho puntos, o al transcurrir el tiempo del combate cuando tenga ventaja de 'puntos, o por decisión (HANTEI), o cuando el oponente reciba HANSOKU, SHIKAKU O KIKEN.

1. Cuando un combate finaliza con las puntuaciones igualadas, o sin puntuaciones, el ganador será decidido por votación del panel de arbitros (HANTEI). La decisión estará basada en lo siguiente:

- a) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
- b) La superioridad de las técnicas y tácticas desplegadas.
- c) Cual de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.

2. En combates *Individuales*, caso de haber un empate, se combatirá una extensión de un minuto (ENCHO-SEN). Un ENCHO-SEN es una prolongación del combate, y se acumulan todas las penalizaciones y las advertencias del combate inicial. El primer competidor que puntue será declarado vencedor. En el caso de que ningún competidor puntue durante el Encho Sen, la decisión se tomará por una votación final del panel de arbitros (Hantei). Es obligatoria una decisión para uno u otro competidor.

3. En la competición por equipos, no habrá extensión (Encho Sen) en el caso de combate empatado.

4. El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias. Caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias, entonces el equipo vencedor será aquel que tenga más puntos, sumando los obtenidos tanto en los combates perdidos como ganados.

5. Si los equipos tienen el mismo número de victorias y puntos, entonces se celebrará un combate decisivo. Caso de continuar el empate, habrá una extensión (Encho Sen) de un minuto. Ganará el primero que puntue. Caso de no puntuar ninguno, se decidirá por votación (HANT EI).

6. Un equipo será declarado vencedor en el momento en que obtenga tres victorias, en categoría masculina y dos victorias en categoría femenina.

EXPLICACION.

L Al decidir el resultado de un combate por votación (Hantei), el árbitro se dirigirá al perímetro del área de competición y pedirá 'HANTEI'; seguido de un pitido de dos tonos del silbato. Los jueces indicarán sus opiniones por medio de sus banderas. El árbitro, al mismo tiempo, indicará su propio voto levantando su brazo hacia el lado del competidor preferido. El árbitro dará un silbato corto, volverá a su posición original, anunciará la decisión.

II. En el caso de igualdad, el árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE) y comenzará, en su caso, el Encho-Sen.

III. En el caso de un Encho Sen empatado, al volver a su posición original, el árbitro colocará un brazo a lo largo del pecho, y luego levantará su brazo doblado hacia el lado del competidor preferido para indicar que está utilizando su voto de calidad Después anunciará el ganador de la forma habitual.

ARTICULO 8: **COMPORTAMIENTO PROHIBIDO**

Hay dos categorías de comportamiento prohibido:

Categoría 1 y Categoría 2.

CATEGORIA 1.

1. Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el area puntuable atacada, y técnicas que contactan la garganta.
2. Ataques a las piernas por debajo de las caderas, a la ingle, a las articulaciones.
3. Golpes al frontal de la cara.
4. Técnicas de derribo.

CATEGORIA 2.

1. Simular o exagerar una lesión.
2. Salidas repetidas del area de competición (JOGAI).
3. Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas (MUBOBI).
4. Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.
5. Agarrar e intentar derribar al oponente.
6. Innecesarios cuerpo a cuerpo, empujones o agarres, sin intentar una técnica de golpe.
7. Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados, lleguen o no a su objetivo.
8. Ataques con la cabeza, las rodillas o los codos.
9. Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del árbitro, comportamiento descortés hacia los árbitros u otras faltas de comportamiento.

EXPLICACION:

Las técnicas bien ejecutadas a plena potencia pueden causar lesiones extremadamente graves, incluso la muerte. La competición es una modalidad deportiva, y por esa razón están prohibidas las técnicas mas peligrosas y todas las técnicas deben ser controladas. Los competidores entrenados pueden absorber golpes relativamente potentes en areas musculadas tales como el abdomen, pero la cabeza, la cara, el cuello, la ingle, las articulaciones siguen siendo particularmente susceptibles a las lesiones. Por tanto cualquier técnica que cause lesión debe ser penalizada a menos que haya sido causada por el receptor. Los contendientes deben realizar todas las técnicas con control y buena forma. Si esto no es así, entonces, independientemente de la técnica mal utilizada, debe darse un aviso o una penalización.

X. Cualquier técnica a la cabeza, cara o cuello que cause lesión, no importa lo ligera que sea esta, será advertida o penalizada a menos que sea causada por el receptor.

XI. El arbitro no debe de perder de vista el competidor lesionado. Una pequeña espera en el enjuiciamiento permite que aparezca síntoma de la lesión tales como la hemorragia nasal. La observación revelará tambien cualquier esfuerzo de los contendientes por agravar lesiones leves para obtener ventaja tactica. Ejemplo de esto es soplar violentamente a traves de la nariz lesionada o frotarse la cara violentamente.

XII. Una pequeña lesión anterior puede causar un desproporcionado resultado en un segundo contacto por lo que el arbitro debe estar al corriente de las lesiones o contactos producidos con anterioridad.-

XIII. No se permitira, penalizando o advirtiendo la mala conducta en caso de exagerarla reacción ante un contacto ligero.

XIV. Deberemos dar Shikkaku al competidor que simule una lesión

inexistente (es corriente ver competidores rodar por el suelo y mas tarde levantarse como si nada hubiese ocurrido).

XV. Los competidores que reciban Shikkaku por simular una lesion deben de ser apartados del area de competición y puestos en manos de la comisión medica, la cual le realizará un examen. Enviará un informe a la comisión de arbitraje antes de la finalización del campeonato. Si es reincidente se podrá expulsar, excluir o suspender de por vida en la competición.

XVI. JOGAI se produce cuando un pie, o cualquier otra parte del cuerpo de un contendiente toca la parte exterior del area de competición. Una excepción a esto es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado fuera del area por el oponente .

XVII. Para determinar si se ha producido Jogai es útil considerar el momento en que se ha dado "Yame" Si Aka realiza una técnica eficaz y se sale inmediatamente después, el "Yame" se produce en el momento de marcar" por tanto la salida está fuera del tiempo de combate y no debe ser penalizada. Si el intento de Aka por marcar es infructuoso, no se dará "Yame" y por tanto se tendrá en cuenta la salida. Si Shiro se sale justo después de que Aka puntue, entonces se producirá "Yame" inmediatamente después de marcar y no se contará la salida de Shiro. Si Shiro se sale, o se ha salido cuando Aka puntua (con Aka permaneciendo dentro del area), entonces se darán tanto el punto de Aka como el Jogai de Shiro.

XVIII. El contendiente que retroceda constantemente sin hacer frente al contrario, no dando a éste la oportunidad de marcar, debe ser advertido o penalizado. Esto ocurre frecuentemente durante los últimos segundos de un combate. Si ocurre cuando quedan diez o más segundos de combate, el Arbitro advertirá al infractor. Si ha habido previamente una o más infracciones de Categoría 2, se impondrá una penalización. Sin embargo, si quedan menos de diez segundos, el Arbitro penalizará al infractor con Keikoku y concederá un Ippon al oponente. Si ha habido previamente una o más infracciones de Categoría 2, el contendiente recibirá la penalización superior en la escala. No obstante, el Arbitro debe asegurarse de que el competidor no retrocede a causa del comportamiento temerario o peligroso de su oponente, en cuyo caso habría que advertir o penalizar

al atáccante.

XIX. Un ejemplo de Mubobi es el caso en que un contendiente realiza un ataque sin tener en cuenta su propia seguridad personal. Algunos contendientes se lanzan contra su oponente de forma que son incapaces de bloquear una contra. Estos ataques abiertos son un ejemplo de Mubobi y no pueden ser puntuadas. Como una acción táctico/teatral, algunos se dan la vuelta inmediatamente con una actitud que pretende demostrar el punto marcado. Baján su guardia y dejan de estar pendientes de su oponente. El propósito de darse la vuelta es atraer la atención del Arbitro hacia su técnica. Esto es otro caso claro de Mubobi. Si el infractor sufre una lesión y esta se considera que es debida al receptor, el Arbitro no penalizará al oponente.

XX. Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una delegación oficial puede llevar a la descalificación del torneo de un competidor, de todo el equipo, o de la delegación.

ARTICULO 9: PENALIZACIONES

ADVERTENCIA

CHUKOKU: Puede ser impuesta por infracciones menores concomitantes o por la primera vez de una infracción menor.

KEIKOKU: En esta penalización se añade IPPON a la puntuación del oponente. KEIKOKU se impone por infracciones menores para las cuales se ha dado ya una advertencia en ese combate, o por infracciones no lo suficientemente graves como para merecer HANSOKU-CHUI.

HANSOKU CHUI: En esta penalización se añade NIHON (dos puntos) a la puntuación del oponente. HANSOKU-CHUI se impone normalmente por infracciones para las cuales se ha dado previamente

KEIKOKU en ese combate. También se puede imponer directamente por infracciones graves que no merezcan Hansoku.

HANSOKU: Se impone como consecuencia de una infracción muy grave o cuando ya se ha dado un Hansoku Chui .Supone la descalificación del contendiente. En encuentros por equipos el competidor lesionado recibirá ocho puntos adicionales a la puntuación del oponente siempre que esto resulte en una puntuación mayor que la que tenía.

SHIKKAKU: Supone la descalificación del torneo, competición o encuentro. Para definir el límite de SHIKKAKU debe consultarse al Comité de Arbitraje. SHIKKAKU debe darse cuando un contendiente actúa malintencionadamente, no obedece las órdenes del árbitro o cuando comete un acto que daña al prestigio y al honor del Karate-do, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo. En encuentros por equipos, si un miembro del equipo recibe Shikkaku, el oponente recibirá ocho puntos adicionales a la puntuación del otro competidor siempre que esto resulte en una puntuación mayor que la que tenía.

EXPLICACION:

1. Las penalizaciones de Categoría 1 y Categoría 2 no son acumulables entre sí.

17. Una penalización se puede imponer directamente por una infracción al reglamento, pero una vez dada ,la reincidencia en esa categoría de infracción debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la penalización impuesta. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia o penalización por contacto excesivo y después dar una advertencia por un nuevo caso de contacto excesivo.

III. Los avisos (Chukoku) se dan cuando se ha producido de forma clara una infracción menor del reglamento, pero no se ha reducido el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Arbitras) debido a la falta del oponente.

IV'. Un Keikoku se puede imponer directamente, sin dar una advertencia previa. Keikoku se impone normalmente cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Árbitros) se ha reducido ligeramente debido a la falta del oponente.

V. Un Hansoku Chui se puede imponer directamente o después de una advertencia o un Keikoku y se utiliza cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Árbitros) se ha reducido sensiblemente debido a la falta del oponente.

VI. Un Hansoku se impone por la acumulación de faltas pero se puede imponer también directamente por infracciones graves al reglamento. Se utiliza cuando en opinión del Panel de Arbitras el potencial del contendiente para ganar se ha reducido virtualmente a cero debido a la falta del oponente.

VII. Cualquier competidor que reciba Hansoku por causar lesión, y que en opinión del Panel de Arbitras y el Jefe de Tapiz haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición WKF, será reportado al Comité de Arbitraje, el cual decidirá si dicho competidor debe ser suspendido para el resto de la competición y/o para competiciones posteriores.

VIII. Un Shikkaku se puede imponer directamente, sin avisos de ningún tipo. El competidor no necesita hacer nada para merecerlo — es suficiente que el entrenador o los miembros no combatientes de la delegación del contendiente se comporten de forma que dañen el prestigio y el honor del Karate-Do. Si el Arbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, entonces Shikkaku y no Hansoku es la penalización correcta.

IX. Shikkaku se debe anunciar públicamente.

ARTICULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICION

1. KIKEN es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del árbitro. Las razones del abandono pueden incluir las lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.

2. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el doctor del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. Si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión se tomará por HANTEI.

3. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el doctor del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.

4. Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación debida a lesión no podrá combatir de nuevo en la competición sin permiso del doctor. Si es lesionado, podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será retirado inmediatamente de la competición de kumite en dicho torneo.

4. Cuando un contendiente se lesiona, el árbitro debe parar

el combate y al tiempo llamar al doctor, el cual está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.

5. A un competidor que se lesiona en el transcurso de un combate y requiere tratamiento médico se la darán tres minutos para recibirlo. Si el tratamiento no se ha completado dentro de dicho tiempo, el árbitro decidirá si el competidor no está en condiciones para combatir (Artículo 13, Párrafo 9e), o si se le debe dar más tiempo para el tratamiento.

6. Cualquier competidor que caiga, sea derribado, o noqueado, y no recupere totalmente su posición en diez segundos, será considerado que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente de todos los eventos de Kumite del torneo. En el caso de que un competidor caiga, sea derribado o noqueado y no recobre inmediatamente la posición, el árbitro señalará al crono el comienzo de la cuenta de diez segundos mediante un pitido con su silbato, llamando al mismo tiempo al doctor si fuera necesario.

EXPLICACION:

I. Cuando el doctor considera que un competidor no está en condiciones, se debe hacer la anotación correspondiente en la tarjeta del competidor. Se debe dejar claro a otros Paneles de Arbitras cual es el grado de incapacidad

II. Un contendiente puede ganar por descalificación del oponente por la acumulación de infracciones menores de Categoría 1. Puede ocurrir que el ganador no haya sufrido lesiones significativas. Una segunda victoria por los mismos motivos llevará a la retirada aunque el contendiente esté en condiciones físicas de continuar.

III. El árbitro solo debe llamar al doctor cuando un contendiente esté lesionado y precisa tratamiento médico.

IV. El doctor está obligado a hacer recomendaciones de seguridad solo en lo referente a los temas médicos de un determinado competidor lesionado.

1! Al aplicar la regla de los "Diez segundos" el tiempo será contado por un cronometrador nombrado específicamente para este fin. A los siete segundos debe sonar una advertencia de aviso, seguida de la campanada final a los diez segundos. El crono solo comenzará la cuenta a la señal del árbitro, y la parará cuando el competidor recupere totalmente su posición.

VI. El panel de árbitros decidirá si da KIKEN, HANSOKU, o SHIKKAKU según sea el caso.

VII. En encuentros por equipos, si un componente de un equipo recibe Kiken, el oponente recibirá ocho puntos adicionales a la puntuación del otro competidor, caso de que así sea superior a la puntuación que tenía.

ARTICULO 11: PROTESTA OFICIAL

1. Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del Panel de Árbitros.

2. Si un arbitraje parece haber infringido el reglamento, el Presidente de la Federación o el representante oficial correspondiente son los únicos autorizados para presentar una protesta.

3. La protesta se realizará en la forma de informe escrito presentado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la protesta (la única excepción a esto es cuando la protesta se refiere a una falta administrativa. El jefe de tapiz debe ser informado inmediatamente después de detectarse dicha falta).

4. La protesta debe ser presentada a un representante del Jurado de Apelación. En su debido momento dicho Jurado revisará las circunstancias que produjeron la protesta. Habiendo tenido en cuenta todos los hechos disponibles, emitirá un informe, y podrá tomar las acciones que considere oportunas.

5. Cualquier protesta que se refiera a la aplicación del reglamento debe realizarse de acuerdo al procedimiento definido por el Comité Director de la FIAM. Debe ser presentada por escrito y firmada por el representante oficial del equipo o competidor(es).

6. El reclamante debe depositar la cantidad establecida por FIAM; y junto con la protesta, debe ser entregada a un representante del Jurado de Apelación.

7. El Jurado de Apelación está compuesto por un representante del Comité de Arbitraje, uno de la Comisión Técnica, y uno de la Comisión Médica.

EXPLICACION:

I. La protesta debe incluir los nombres de los contendientes, del Panel de Arbitros actuante" los detalles precisos de que es de lo que se protesta. No se aceptarán como protesta válida quejas generales sobre normas generales. Corresponde al reclamante probar la validez de su protesta.

II. La protesta será revisada por el Jurado de Apelación' como parte de esta revisión el Jurado estudiará la evidencia proporcionada en apoyo de la protesta. El Jurado estudiará también videos oficiales' preguntará a los Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la protesta.

111. Si el Jurado de Apelación considera que la protesta es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. La Tesorería devolverá el depósito pagado.

II/ Si el Jurado de Apelación considera que la protesta no es válida, ésta será rechazada y no se devolverá el depósito .

V. No se demorarán los combates subsiguientes, aún cuando se esté preparando una protesta oficial. Es de la responsabilidad del Arbitrador que el encuentro se haya realizado de acuerdo al reglamento de competición.

VI. En el caso de una falta administrativa en el transcurso de un encuentro, el entrenador puede notificarlo directamente al Jefe de Tapiz. A su vez el Jefe de Tapiz se lo notificará al Arbitro.

ARTICULO 12: PODERES Y DEBERES

COMITÉ DE ARBITRAJE

Los poderes y deberes del Comité de Arbitraje serán los siguientes:

1. Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con el Comité de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc
2. Nombrar y desplegar a los Jefes de Tapiz (Árbitros Jefe) en sus áreas respectivas y emprender las acciones oportunas según se desprenda de los informes de los Jefes de Tapiz.
3. Supervisar y coordinar el comportamiento general de los árbitros.

5. Nombrar sustitutos allí donde sea necesario.
6. Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no estén estipuladas en el reglamento.

JEFES DE TAPIZ

Los poderes y deberes del Jefe de Tapiz serán los siguientes:

1. Delegar en, nombrar y supervisar a árbitros y jueces, para todos los encuentros bajo su control.
2. Vigilar el comportamiento de árbitros y jueces en sus áreas, y asegurarse de que los oficiales nombrados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
3. Ordenar al árbitro parar el combate cuando el arbitrador señala una infracción al reglamento de competición.
4. Preparar un informe diario por escrito sobre el comportamiento de cada oficial bajo su supervisión, junto con las recomendaciones que pueda tener para el Comité de Arbitraje.

ARBITROS

Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

1. El Arbitro ("SHUSHIN") dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, la suspensión y el final de los mismos.
2. Otorgar puntos.
3. Explicar al Jefe de Tapiz, al Comité de Arbitraje, o al Jurado de Apelación, caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
4. Imponer penalizaciones y dar avisos antes, durante o después de un encuentro.
5. Obtener la(s) opiniones) de los jueces y actuar en base a ellas.
6. Anunciar prolongaciones.
7. Realizar votaciones del Panel de Árbitros (Hantei) y anunciar

el resultado.

8. Anunciar al ganador.
9. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta.
10. El Arbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

JUECES

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

1. Asistir al Árbitro mediante gestos con las banderas.
2. Ejercer el derecho de voto en las decisiones a tomar.

Los jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalar al Árbitro su opinión en los siguientes casos:

- a) Cuando vean que se ha marcado un punto.
- b) Cuando parezca que un contendiente ha cometido un acto y/o una técnica prohibidos.
- c) Cuando adviertan una lesión o indisposición de un contendiente.
- d) Cuando uno de los contendientes, o ambos, se salen del área de competición JOGAI).
- e) En otros casos en los que consideren necesario llamar la atención del Arbitro.

ARBITRADORES

El Arbitrador (Kansa) ayudará al Jefe de Tapiz a supervisar el desarrollo de los encuentros. Caso de que las decisiones del Arbitro y/o los Jueces no estén de acuerdo con el reglamento de competición, el Arbitrador levantará inmediatamente la bandera roja, y hará sonar el zumbador. El Jefe de Tapiz indicará al Arbitro que pare el combate o encuentro y corrija la

irregularidad. Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Arbitrador.

SUPERVISORES DE LA PUNTUACION

El Supervisor de la puntuación guardará un registro separado de los puntos concedidos por el Arbitro y al mismo tiempo vigilará a los cronometradores y a los encargados de la puntuación.

EXPLICACION:

1. Cuando los tres jueces dan la misma señal, o indican punto para el mismo competidor, el árbitro parará el combate y dará la decisión mayoritaria. Caso de que el árbitro no pare el combate, el arbitrador levantará la bandera roja o la señal y hará sonar su Zumbador.

II.

Cuando dos jueces dan la misma señal, o indican punto para el mismo competidor, el árbitro considerará estas, aunque podrá no detener el combate si considera que dichas opiniones están erradas.

111. Sin embargo, si se para el combate prevalecerá la decisión de la mayoría. El árbitro podrá pedir a los jueces que reconsideren, pero no podrá dar una decisión contra dos jueces a menos que tenga el apoyo positivo del otro juez

IV.

El

árbitro podrá pedir a los jueces que reconsideren cuando crea que están equivocados, o cuando adoptar su decisión sería una violación del reglamento, como por ejemplo cuando una técnica ha hecho

contacto excesivo, cuando se ha señalado un punto para un competidor que estaba fuera del area de competición (jógai), o cuando el árbitro considera que la puntuación señalada es demasiado alta o demasiado baja.

V. Cuando tres jueces tienen opiniones diferentes, el árbitro puede dar una decisión que esté apoyada por uno de los jueces.

VI. En el caso de Hantei el árbitro y los jueces tendrán un voto cada uno. En el caso de un Encho Sen empatado el árbitro tendrá voto de calidad

VII. Los jueces solo pueden puntuar lo que realmente ven. Si no están seguros de que una técnica ha alcanzado una zona puntuable, deberán señalar que no vieron nada (Mienai).

VIII. El papel del Arbitrador es asegurar que el combate o encuentro se conduzca de acuerdo al reglamento de competición. Su misión no es la de un juez más. No tiene voto ni autoridad alguna en cuestiones de enjuiciamiento tales como si la puntuación fue válida o hubo Jogai. Su única responsabilidad es en cuestiones de procedimiento.

IX. En el caso de que el Arbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el supervisor de puntuación hará sonar su silbato.

X. Al explicar las bases para la decisión después del encuentro, el Panel de Arbitras hablará con el Jefe de Tapiz, el Comité de Arbitraje o el Jurado de Apelación. No lo explicará a nadie más.

ARTICULO 13:COMIENZO, SUSPENSION Y FINAL DE LOS ENCUENTROS

Los términos y gestos que utilizarán el Arbitro y los Jueces durante los encuentros serán los mismos que habitualmente se utilizan en las Competiciones de Kumite Karate, salvo que por necesidades lingüísticas en los open se deba utilizar la lengua inglesa para arbitrar, si bien los gestos seguiran siendo los habituales del kumite.

1. El Arbitro y los Jueces ocuparán sus posiciones y siguiendo a un intercambio de saludos entre los contendientes, el Arbitro anunciará "SHOBU HAJIME!" y comenzará el combate.

2.El Arbitro parará el combate anunciando "YAME" cuando vea una técnica puntuable. El Arbitro ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones originales (MOTO NO ICHI).

3.El Arbitro volverá a su posición y los Jueces indicarán su opinión por medio de una señal. En el caso de otorgar un punto, el Arbitro: identificará al contendiente (Aka o Shiro), la zona atacada nombrando la puntuación que corresponda, y después dará el punto utilizando el gesto prescrito. El Arbitro a continuación recomenzará el combate diciendo "TSUZUKETE HAJIME".

4.Cuando un contendiente haya obtenido una diferencia de ocho puntos durante un combate, el Arbitro dirá "YAME" y ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones de salida, haciendo el lo mismo. Entonces anunciará al ganador levantando la mano hacia el lado de éste y diciendo "SHIRO (AKA) NO KACHI". En este momento finaliza el combate.

5. Al acabar el tiempo, el contendiente con más puntos será declarado ganador, y el Arbitro lo indicará levantando una mano hacia el lado del ganador, y diciendo "SHIRO (AKA) NO KACHI". En este momento finaliza el combate.

7. Cuando se acaba el tiempo y las puntuaciones son iguales, o no se han concedido puntos, el Árbitro dirá "YAME" y volverá a su posición. Después se dirigirá al perímetro del área de competición y pedirá "HANTEI" con un pitido de dos tonos de su silbato. El Arbitro y los

Jueces indicarán sus opiniones, los Jueces levantando dos banderas y el Arbitro levantando su brazo. En el caso de empate a votos, el Árbitro anunciará un empate (Hikiwake) y el comienzo en su caso del Encho Sen.

8. Los Jueces y el Arbitro tienen cada uno un voto en Hantei, excepto al final de un Encho Sen no concluyente, cuando el Arbitro utilizará su voto de calidad para deshacer la igualdad.

9. En las siguientes situaciones, el Arbitro anunciará "YAME" y parará temporalmente el combate:

a. Cuando uno o los dos contendientes estén fuera del área de competición.

b. Cuando el Arbitro ordene a los contendientes ajustar su gi o su equipo de protección..

c. Cuando un contendiente ha infringido el reglamento.

d. Cuando el Arbitro considere que uno o ambos competidores no pueden continuar el combate debido a lesión, indisposición u otras causas. Después de oír la opinión del doctor del torneo, el Arbitro decidirá si continuar o no el combate.

e. Cuando un contendiente agarre a su oponente y no realice técnica inmediata alguna en dos o tres segundos.

f. Cuando uno o los dos contendientes caiga o sea derribado y no se realice técnica efectiva alguna en dos o tres segundos.

g. Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.

h. Cuando los tres jueces den la misma señal, o indiquen un punto para el mismo competidor.

EXPLICACION:

i. Al comenzar un combate, el Arbitro llamará antes a los contendientes a sus líneas de salida. Si un contendiente entra en el área antes de tiempo, debe ser retirado de la misma. Los contendientes deben saludarse el uno al

otro adecuadamente —una rápida inclinación de cabeza es descortés e insuficiente. El árbitro puede ordenar el saludo moviéndose de la forma indicada en el Apéndice 2 del reglamento.

II. Al recomenzar el combate, el Árbitro debe cerciorarse de que ambos competidores están en sus líneas y en la postura adecuada. Los competidores que estén saltando o fintando deben ser parados antes de recomenzar el combate. El Árbitro debe recomenzar el combate con la mínima demora posible.

ARTICLE 14: MODIFICACIONES

Solo la Comisión Deportiva de la WTKA, con la aprobación del Comité Director de la WTKA, puede alterar o modificar este reglamento.

AREA DE COMPETICIÓN

El área de competición será de superficie lisa, preferentemente tatami, debe tener una medida exacta de 8 X 8 m. y tendrá marcadas las posiciones del Juez Central y de los competidores , una línea paralela será trazada a 1 m. por el interior del área de competición, diseñada para mantener a los contendientes dentro de esa área.

REQUISITOS PARA LOS COMPETIDORES

Los competidores tienen que llevar el uniforme y las protecciones homologadas por OEAM-FIAM

Todos los competidores menores de 18 años necesitarán una autorización paterna. expresa para esta modalidad.-

CATEGORIAS

PROTECCIONES OBLIGATORIAS Y OPCIONALES

Los competidores deberán llevar sus propias protecciones (marcas homologadas).

PROTECCIONES OBLIGATORIAS

- Peto opcional hasta los 12 años inclusive y exclusivamente para todas las categorías femeninas (protector pecho).
- Casco (azul- negro o rojo)
- Coquilla
- Guantes o guantillas
- Bucal para los mayores de 14 años

PROTECCIONES OPCIONALES

Para todas las categorías:

- Antebrazos
- Bucal
- Botines y espinillera

UNIFORME COMPETIDORES

Gi de su escuela o en su defecto:

Pantalón largo (con su cinturón correspondiente)

Camiseta del gimnasio (no camisetas publicitarias).

HIGIENE DE LOS COMPETIDORES

Los competidores se presentarán a la competición limpios y aseados y con las uñas de los pies y manos cortadas. No estará permitido llevar objetos metálicos, pendientes, anillos, pulseras, piercing o lentes de contacto ya que pueden suponer un riesgo para los competidores.

DURACIÓN DE LOS COMBATES

Menores de 14 años.....2 asaltos de 1 minuto (1 minuto descanso)

Finales.....2 asaltos de 2 minutos (1 minuto descanso)

Mayores de 14 años.....2 asaltos de 2 minutos (1 minuto descanso)

Finales.....3 asaltos de 2 minutos (1 minuto descanso)

NOTA IMPORTANTE: En caso de haber un gran número de participantes los tiempos se reducirán según las necesidades de la competición.

NORMAS DE PUNTUACIÓN

Semi-contact

La puntuación la determina la técnica sin necesidad de contacto por lo que este sólo está permitido de forma leve, el exceso de contacto puede causar la eliminación del competidor, de ahí la no necesidad en algunos casos de protecciones excepto guantilla, debe entenderse que cada competidor conoce la modalidad en la que compete.

El sistema utilizado será de punto-stop

Puño al pecho y laterales 1 punto

Puño a la cabeza 2 puntos

Pateo al pecho y laterales 2 puntos

Pateo a la cabeza 3 puntos

No hay plus por salto en la técnica.

Ligh-contact

- IGUALDAD: Ninguno de los dos se mostró superior al otro, en ninguna de las apreciaciones arbitrales.
- DOMINACIÓN: Indica que un competidor se ha mostrado superior al otro durante el asalto. Esta puntuación se usa corrientemente indicando una evidente diferencia entre los contendientes.
- DOMINACIÓN Y UNA CUENTA: Indica que un competidor ha sido inferior al otro y además ha sufrido una cuenta de protección, varias salidas de zona, etc....

CRITERIOS DE JUICIO

Al ser el nuestro un deporte de combate puño y pierna el criterio será:

EFICACIA - TÉCNICA - OFENSIVO

Se valorará el trabajo de encadenamientos puño, pierna y pierna, puño.

Se valorará el sistema ofensivo del competidor.
Por último se valorará el sistema defensivo del competidor.

Respecto a la categoría de Ligh-contact un competidor que solo realice ataques de pierna o solo de puño recibirá una puntuación inferior frente al que realiza más encadenamientos de pie-puño, puño-pie.

Se trata de ganar el combate con la mayor calidad técnica.

Voces:

- TIME Señal de comienzo, TIME OVER, final del asalto.
- BOX Recomenzar el asalto interrumpido.
- STOP Detención del combate.
- BREAK Separar a los competidores, estos dan un paso atrás y siguen peleando sin esperar ninguna voz.
- OUT Señala el fin de cuenta de un competidor y su estado fuera de combate.

TÉCNICAS PUNTUABLES

Menores de 14 años:

Los ataques de puño se realizarán al cuerpo y a la cabeza con excepción de el frontal de la cara (el rostro), es decir solo se permite los laterales y frente.
No está permitido los golpes diculares o ascendentes.

Las patadas estarán permitidas de las siguientes maneras:

Frontal, lateral y circular.

Queda prohibido atacar con contacto de puño total a la cara.

Las técnicas sin control que impacten de puño en la cara causando un claro daño serán PENALIZADAS con deducción de puntos e incluso con la descalificación del competidor que las realice.

TÉCNICAS PROHIBIDAS

Ataques a la garganta. Agarrar al contrario.

Ataques con la mano abierta, interior del puño, revés del puño en giro, o antebrazo.

Proyecciones peligrosas.

Ataque a las piernas (LOW KICK).

Atacar al oponente caído.

Atacar después de la parada del combate (por el árbitro o por la campana).

Golpes a las articulaciones, columna, nuca, genitales.

Atacar con los codos y las rodillas.

Dar cabezazos.

Golpear con excesivo contacto

Simular lesión.

Mal comportamiento, indisciplina, utilizar lenguaje abusivo o cualquier acto antideportivo.

Salidas repetidas del área de competición.

Dar signos de excesiva excitación y violencia descontrolada.

SALIDAS DEL AREA DE COMPETICIÓN

Salidas: El competidor sale de la zona de competición voluntariamente, sin ser golpeado, empujado por las técnicas del oponente (salidas para rehuir el combate).

1ª salida se le amonestará verbalmente.

2ª salida se le penalizará con la deducción de un punto.

La 3ª salida, se le penalizará con dos puntos

Una salida más supondrá la descalificación.

No obstante será el criterio del árbitro el que decidirá la intencionalidad de las salidas.

DEDUCCIÓN DE PUNTOS

El árbitro podrá castigar a un competidor que cometa cualquiera de las faltas anteriores con la deducción de 1, 2 o 3 puntos (esta última supone la descalificación).

Si la falta es grave se le descalificará y se declarará ganador al otro competidor.

Si el árbitro lo cree necesario podrá amonestar verbalmente o advertir al competidor que cometa alguna falta antes de castigarle con la deducción de puntos.

DESCALIFICACIÓN

La descalificación se producirá cuando un competidor cometa 3 faltas una vez amonestado.

En caso de dejar K.O. al oponente con un ataque a las zonas prohibidas.

En caso de lesionar al oponente con un ataque a las zonas prohibidas.

EL COACH

Los competidores estarán asistidos por un coach desde el inicio del combate hasta el final. La vestimenta del coach será un chándal y zapatillas deportivas o en su defecto traje y corbata.

No se permitirá que haya ninguna persona más en la zona asistiendo al competidor

NEWAZA

ARTICULO 1º PROPOSITO

1.1 Los dos competidores empiezan de pie siendo el objetivo aplicar técnicas al adversario para derribarlo y someterlo.

ARTICULO 2º AREA DE COMPETICIÓN

2.1 El área de competición es un tatami de área delimitada.

ARTICULO 3º PANEL ARBITRAL

3.1 La competición constará con un árbitro principal y dos jueces de mesa.

3.2 El árbitro principal se encargará de otorgar los puntos y de sancionar. También iniciará y detendrá la competición.

3.3 Los jueces de mesa se encargarán de anotar las puntuaciones en las fichas de resultados, controlar el tiempo y anotar en el marcador los puntos.

ARTICULO 4º TECNICAS PUNTUABLES

4.1 PROYECCIÓN (2 puntos). Puntuará cuando uno de los luchadores derribe al otro mediante cualquier técnica de proyección.

4.2 INVERSIÓN (2 puntos). Movimiento mediante el cual cambiamos completamente la situación del combate (la invertimos) pasando de estar sometido a someter.

4.3 POSICIÓN DE MONTADA (4 puntos). Posición de montada es aquella en la que nos subimos montados encima del adversario mientras este tiene la espalda completamente en el suelo.

Todas las técnicas anteriormente mencionadas deberán (menos la proyección) aguantarse un mínimo de 3 segundos para que puntúen.

4.4 VENTAJA: Es toda llave o movimiento de puntuación realizado pero no aguantado el suficiente tiempo como para puntuar o finalizar al adversario.

4.5 En caso de empatar por puntos al final del combate vencerá quien haya conseguido el mayor número de ventajas.

ARTICULO 5º ACCIONES PROHIBIDAS

5.1 Las siguientes acciones están prohibidas:

- MORDER
- ATACAR A LOS OJOS
- AGARRAR EL PELO
- AGARRAR LOS DEDOS
- GOLPEAR VOLUNTARIAMENTE
- LUXAR
- EXTRANGULAR
-

5.1.1 Estas acciones serán sancionadas con la exclusión.

5.2 Las acciones que denoten reiterada poca deportividad en alguno de los competidores podrán ser sancionadas con la pérdida de puntos al segundo aviso.

- RECHAZAR EL COMBATE (-2 puntos).
- INTENTAR SALIR DEL AREA DE COMBATE (-2 puntos).
- ESTRANGULAR (-2 puntos)

La tercera amonestación supondrá la pérdida del combate.

- FALTA DE RESPETO AL ADVERSARIO O AL ARBITRO (expulsión)
- GOLPES INVOLUNTARIOS (- 2 puntos, y al tercer aviso expulsión).
- GOLPE VOLUNTARIO (expulsión).

ARTICULO 6º DURACIÓN DEL COMBATE

6.1 Los combates serán dos de 1 minuto de duración para los menores de 14 años, y 2 de dos minutos para los mayores de 14 años.

6.2 En caso de empate sin una posible decisión arbitral, se hará una prórroga de 1 minuto.

ARTICULO 7º CATEGORÍAS DE PESOS

Las categorías de pesos son las siguientes:

(Adjuntos)

ARTICULO 8º EQUIPAMIENTO DE LOS DEPORTISTAS

8.1 La vestimenta que utilizarán los deportistas será el Gi correspondiente a su escuela.-

8.2 Se autoriza a los deportistas a utilizar camiseta tanto de manga corta como larga.

8.2.1 No será sancionado el hecho de agarrar de la camiseta.

8.3 Quedan prohibidos los objetos metálicos o rígidos que puedan dañar al adversario y las grasas que dificulten el agarre.

DEFENSA PERSONAL

CRITERIO:

Se valorará en la misma forma que la categoría de Kata.

El tiempo para la realización de la misma será de 1 minuto, el exceder en mas de 10 segundos el tiempo será motivo de penalización de 1 punto en el resultado final.

El excederse mas de 20 segundos llevará consigo la descalificación.-

Se tendrá en cuenta la variedad técnica, la real aplicación a la defensa personal sea cual sea su modalidad o forma, y la correcta aplicación de las técnicas y coordinación en su realización.

Kumite Kobudo

1

REGLAMENTO DE KUMITE KOBUDO

ARTICULO 1: EL AREA DE COMPETICION DE KUMITE

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
9. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con dos metros adicionales en todo el perímetro como zona de seguridad. Estos dos metros de zona de seguridad deberán estar despejados de todo obstáculo. El área podrá estar elevada a una altura de un metro sobre el nivel del suelo. La plataforma elevada debe tener unas dimensiones mínimas de doce metros de lado, para incluir tanto la superficie de competición como la zona de seguridad
10. Para el posicionamiento de los competidores se señalarán dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una, en ángulo recto con la línea

del árbitro y situadas a metro y medio del centro del área de competición.

11. Para el posicionamiento del árbitro se debe señalar una línea de medio metro de longitud a dos metros del centro del área de competición.

12. Los jueces se sentarán en el área de seguridad, cada uno en una esquina o bien uno mirando directamente al árbitro y uno detrás de cada competidor, estarán equipados con una bandera roja y una azul, una en cada mano, mirando directamente a los competidores.

13. El arbitrador se sentará junto a una mesa justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda del árbitro. Estará equipado con una bandera roja o una señal, y un zumbador.

14. El supervisor de la puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente,

entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador.

15. El borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami.

EXPLICACIÓN:

I. No debe haber anuncios, muretes, etc. dentro del metro del perímetro exterior al área de seguridad.

*II. Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo y por contra deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. No deben ser tan gruesas como las de Judo pues éstas dificultan los movimientos de kárate. El árbitro debe asegurarse que las piezas del tatami **no** se separen entre sí durante la competición pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Deben ser del tipo homologado por la WTKA.*

ARTICULO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Los competidores y sus entrenadores deben vestir el uniforme oficial tal como se define a continuación.

2. El Comité de Arbitraje puede descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumpla con ésta norma.

ARBITROS

1. Los árbitros y jueces deben vestir el uniforme oficial definido por el Comité de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones y cursos.

2. El uniforme oficial será el siguiente:

Una chaqueta azul marino,.

Una camisa blanca de manga corta.

Una corbata oficial sin sujetacorbata.

Pantalón gris claro sin vueltas.

Calcetines azul oscuro o negros normales y zapatillas negras para el tatami.

Árbitros y jueces femeninos pueden llevar un sujetador para el pelo.

COMPETIDORES

16. Los competidores deben llevar el GI de su escuela; en él, solo se puede llevar el emblema de su escuela y la bandera del país, en la parte izquierda del pecho y no excediendo el tamaño de un cuadrado de 10 cm. (100mm x100mm).En el GI solo puede aparecer la marca del fabricante, que debe estar situada en los lugares generalmente aceptados, tales como la esquina inferior derecha de la chaqueta o la parte oculta del pantalón. Además se llevará un dorsal identificativo con un número suministrado por el Comité de Organización. Un competidor debe llevar un cinturón rojo y el otro uno azul.

Los cinturones deben tener una anchura de unos 5cm y tener la longitud suficiente como para que sobren 15cm a cada lado del nudo.

17. No obstante lo citado en el párrafo anterior, el Comité Director puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.

18. La chaqueta, al cogerse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas pero debe tener una longitud tal que no llegue a más de tres cuartos de la longitud de muslo. Las competidoras femeninas deben llevar una camiseta normal debajo de la chaqueta del GI.

19. La longitud máxima de las mangas debe ser tal que no sobrepase el doblez del puño, y la mínima no más corta que la mitad del antebrazo. Las mangas de la chaqueta no deben ir dobladas.

20. La longitud de los pantalones debe ser tal que cubra al menos los dos tercios de la pantorrilla; los pantalones no deben ir doblados.

21. Los competidores deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la marcha de los combates. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el árbitro considera que un competidor tiene el pelo demasiado largo o sucio, puede descalificar a dicho competidor. En kumite están prohibidas las pinzas para el pelo, así como cualquier pieza metálica. En kata está permitido llevar pinzas de pelo discretas.

22. Los competidores deben llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el árbitro y el médico oficial. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.

23. Son obligatorias las guantillas aprobadas por la WTKA o un vendaje con venda oficial; es recomendable pero no obligatorio que un competidor las lleve de color rojo y el otro de color azul.

24. Es recomendable el protector bucal.

25. Se permiten los protectores de tibia y de vaina o los protectores de tibia con protector de empeine.

26. Están prohibidas las gafas. Los competidores pueden llevar lentillas blandas a su propio riesgo.

27. Está prohibida la utilización de prendas y de equipo no autorizados. Las mujeres pueden llevar el equipo de protección adicional autorizado tal como el protector de pecho.

28. Todos los elementos de protección deberán ser en su caso, del tipo o tipos homologados por la WTKA

29. Es obligatorio el uso de casco con careta o con protección frontal, estando prohibido el casco de esgrima o esgrima.

30. El entrenador, durante todo el torneo, deberá llevar visible su identificación oficial.

31. Es obligatorio el uso de coquilla.

EXPLICACION:

1. El competidor debe llevar un solo cinturón, el cual será rojo para AKA y azul para SHIRO. Durante los combates no se deben llevar los **cinturones** degradado.

VI. Los protectores bucales deben ajustar adecuadamente. No se permiten las coquillas que utilizan un plástico de quita y pon que se introduce en un suspensorio y aquellos que los utilicen cometerán una infracción.

VII. Por cuestiones religiosas puede haber personas que deseen llevar elementos tales como turbantes o amuletos. Las personas que por motivos religiosos deseen llevar prendas que en circunstancias normales no estarían autorizadas deberán notificarlo al Comité de Arbitraje antes del torneo. El Comité de Arbitraje examinará cada solicitud No se tendrán en cuenta aquellos casos de quienes se presentan a participar en el mismo día sin aviso previo.

VIII. IV Si un competidor se presenta en el area de competición vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.

IX. Si el Comité de Arbitraje lo acuerda así, los árbitros se podrán quitar la chaqueta.

ARTICULO 3: ORG. DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE KOBUDO.

2. En un torneo de Kobudo puede haber competición de Kumite y/o competición de Kata. La competición de Kumite se puede dividir a su vez en individual o por equipos. El individual se puede subdividir en categorías de grado y open. Las categorías de grado y open se componen de combates. El término "combate" describe también las competiciones que oponen a dos componentes de un equipo de Kumite.

3. Ningún competidor puede ser remplazado por otro en un encuentro individual.

3. Los competidores individuales o equipos que no se presenten al ser llamados serán descalificados (Kiken) en la categoría correspondiente.

4. En competición por equipos, cada equipo debe tener un número impar de competidores. Los equipos se compondrán de tres miembros los cuales competirán en cada eliminatoria.

8. Los competidores son todos miembros del equipo. No hay reservas fijos.

9. Antes de cada encuentro, un representante del equipo presentará en la mesa oficial un escrito definiendo los nombres y el orden de combate de los miembros competidores del equipo. Los participantes seleccionados de entre los tres miembros del equipo y el orden de combate se pueden cambiar en cada vuelta, pero una vez comunicado no se podrá cambiar hasta que la vuelta esté completada.

10. Un equipo será descalificado si uno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o el orden de combate sin notificación por escrito antes de la eliminatoria de la que se trate.

EXPLICACION:

VI. Una "vuelta" es una fase discreta en una competición que lleva a la obtención

de los finalistas. En Kumite, una vuelta elimina el 50% de los competidores.- El concepto vuelta se puede aplicar también a las repescas .En el sistema de liguilla, una vuelta es cuando todos los competidores de la liguilla han combatido una vez.

VII. La utilización de los nombres de los competidores causa problemas de pronunciación e identificación. Se deben asignar, utilizar números.

VIII. Al alinearse antes de un encuentro, un equipo debe presentar el número real de competidores. Los competidores no utilizados y el entrenador no serán incluidos _y se sentarán en una zona designada aparte.

IX. El orden de combate puede ser presentado por el entrenador o por un competidor designado del equipo. Si es el entrenador, debe ser claramente identificable como tal, pues si no, será rechazado. La lista debe incluir el nombre del país o club, el color del cinturón asignado al equipo para el encuentro y el orden de combate de los miembros del equipo. Se deben incluir los nombres de los competidores y su número de dorsal, el escrito debe ser firmado por el entrenador o por la persona nominada.

X. Si debido a un error en los cuadros compite el competidor erróneo, entonces el combate será declarado nulo independientemente del resultado. Para reducir este tipo de errores el ganador de cada combate debe confirmar la victoria a la mesa de control antes de abandonar el área de competición.

ARTICULO 4: EL PANEL DE ARBITROS

3. El panel de árbitros para cada encuentro consistirá en un Arbitro (SHUSHIN), dos o cuatro jueces (FUKUSHIN) y un arbitrador (KANSA).

4. Además, para facilitar la operación de los encuentros, se nombrarán cronometradores, personal para controlar las puntuaciones, anunciadores y supervisores de la puntuación.

EXPLICACION:

1. Al comenzar un encuentro, el árbitro estará situado en el borde exterior del área de competición. A la izquierda del árbitro se situará el juez 1 y a la derecha el

arbitrador y el juez 2, en el caso que haya cuatro jueces estos se sentarán en las esquinas del tatami, los jueces 1 y 2 a la izquierda del árbitro y los jueces 3 y 4 junto con el arbitrador a la derecha.

V. Después del intercambio formal de saludos entre los competidores y el panel de árbitros, el árbitro dará un paso atrás, los jueces y el arbitrador se girarán hacia él y se saludarán. Después todos ocuparán sus posiciones.

VI. Cuando se cambia todo el panel de árbitros, los salientes dan un paso adelante, se giran y se quedan mirando hacia el panel entrante. Se saludarán a indicación del panel entrante, abandonarán el área de competición marchando en línea.

VII. Cuando solo cambian uno o varios jueces, el juez entrante se dirige hacia el saliente, se saludan e intercambian posiciones.

ARTÍCULO 5: DE LOS COMBATES

5. Cada ronda constará de dos combates.

6. La duración de un combate de Kumite - Kobudo es de dos minutos para senior masculino, tanto individual como por equipos, y de un minuto para senior femenino y para las categorías junior y cadete.

7. El tiempo del combate comienza a contar cuando el árbitro da la señal de empezar y se para cada vez que el árbitro dice "YAME".

8. El cronometrador hará sonar un gong claramente audible indicando que faltan 30 segundos o que ha finalizado el tiempo, o en su defecto será indicado por el arbitro a los competidores mediante una voz bien audible "30 segundos" en lengua inglesa.

9.

ARTICULO 6: PUNTUACION

1. Las puntuaciones son las siguientes:

a) GOHON Cinco puntos

- b) YONHON Cuatro puntos
- c) SANBON Tres puntos
- d) NIHON Dos puntos
- e) IPPON Un punto

2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

- f) Buena forma
- g) Actitud deportiva
- h) Aplicación vigorosa.
- i) Zanshin
- j) Buen timing
- f) Distancia correcta

3. GOHON se otorga por:

- c) Golpe a la cabeza.
- d) Por encadenamiento de mas de dos golpes de puntuación inferior.

4. YONHON se otorga por:

- a) Golpe en la espalda.

5. SANBON se otorga por:

- a) Pinchazo chundan al fontal o costados.
- b) Golpe cundan al frontal o costados..

6. NIHON se otorga por:

- a) Golpe a los brazos.

7. IPPON se otorga por:

- a) Golpe a las piernas.

8. Los ataques están limitados a las zonas:

- a) cabeza
- b) cara
- c) abdomen
- d) pecho
- e) espalda
- f) lateral abdomen
- g) brazos
- h) piernas por encima de las rodillas

9. ACCIONES PROHIBIDAS No se otorga ninguna puntuación:

- a) Golpe a las piernas por debajo de las rodillas.
- b) Lanzar el arma.
- c) En el caso de armas asidas con dos manos, el soltar el arma con una de ellas.
- d) Pinchazo a la cabeza

10. Se considera válida una tecnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del combate. Una tecnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no sera puntuada y

sí podrá suponer una penalización contra el infractor.

11. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea técnicamente correcta, que sea realizada cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo si uno de los dos contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el árbitro diga "YAME", dicha técnica será puntuada.

12. Se puntuarán técnicas eficaces realizadas simultáneamente por los dos competidores, el uno sobre el otro (AIUCHI), dando a cada uno la puntuación que corresponda.

13. El árbitro central indicará la puntuación lograda por cada competidor después del yame y dará la voz de moto no ichi señalando a quien corresponde la acción (shiro – Aka), y llevándose la mano a la zona sobre la que se ha puntuado indicando la voz que corresponda a los puntos conseguidos (Gohon, Yonhon, Sanbon, Nihon o Ippon) señalando nuevamente a favor de quien, una vez confirmado por la mesa pasará a la puntuación de contraataque si existiera.-

EXPLICACION:

.1 Buen Timing significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.

VI. Una técnica con "Buena Forma" debe tener características que le confieran eficacia probable dentro del marco de los conceptos del kobudo tradicional

VII. Actitud Deportiva es un componente de la buena forma, se refiere a una clara actitud no malintencionada de gran concentración durante la realización de la técnica puntuable.

VIII. Aplicación Vigorosa define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que ésta tenga éxito.

IX. Zanshin es un criterio que se olvida a menudo al evaluar un punto. Es el estado de compromiso continuado en el cual el contendiente mantiene total concentración, observación y conciencia de la potencialidad del oponente para contraatacar. No vuelve la cabeza durante la ejecución de la técnica y se mantiene después mirando al oponente.

1/111. Distancia Correcta significa de la misma forma el desarrollar una técnica a la distancia precisa en la que ésta tiene el mayor efecto potencial. Si la técnica se ejecuta sobre un oponente que se está alejando rápidamente, en ese caso se reduce el efecto potencial del golpe.

XII. Distanciamiento se refiere también al punto en el cual la técnica completada llega a su destino o cerca de éste. Un golpe o un pinchazo que se quedan entre el toque superficial y 2-3 cm del rostro o el abdomen, etc, deben ser considerados que tienen distancia correcta. Los golpes que llegan a una distancia razonable del objetivo y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquivar o bloquear deben ser puntuados, siempre que la técnica cumpla los otros criterios. Por el contrario si la causa de que los golpes se queden a cierta distancia del objetivo, aunque esta sea razonable, es que el oponente ha echo una esquivar o bloquear la técnica no podrá ser puntuable.

XIII. Una técnica sin validez es una técnica sin validez independientemente de donde y como se ejecute. Una técnica a la cual le falta buena forma o no tiene suficiente potencia, no se puntuará.

XIV. La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el combate, aunque el árbitro, inadvertidamente, no pare el combate inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones. Estas pueden ser impuestas por el panel de árbitros mientras los contendientes no hayan abandonado el arca de competición, después de haber acabado el combate. A partir de este momento también se

pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte del Comité de Arbitraje.

12. CONTRAATAQUE

a) GOHON se otorga por:

1. Golpe a la cabeza
2. Por encadenamiento de mas de dos golpes de puntuación inferior

b) YONHON se otorga por:

1. Golpe a la espalda

c) SANBON se otorga por:

1. Golpe a la zona chundan
2. Golpe al costado
3. Pinchazo a la zona chundan

d) NIHON se otorga por:

1. Golpe a los brazos

e) IPPON se otorga por:

1. Golpe a las piernas

EXPLICACION:

1. Se entenderá como contraataque la acción defensiva-ofensiva efectuada dentro del segundo siguiente al ataque, es decir de forma continua a un ataque.-

2. Cuando esta acción esta interrumpida del ataque inicial que la causa se considerará inválida.-

3. Estas técnicas efectuadas simultáneamente o de forma consecutiva al ataque inicial serán consideradas técnicas de contraataque y puntuarán según lo expuesto anteriormente.-

4. En caso de que el ataque inicial puntué como Gohon, inutiliza cualquier ataque posterior, excepto un aiuchi de esta misma puntuación;

- a esto debe el arbitro prestar total atención ya que no es normal el verdadero aiuchi y en este caso puede hacer variar en gran medida la puntuación, en caso de duda será dado el punto a aquel que tomo la iniciativa en el ataque o en la acción que le llevó a tal.

5. Si el contraataque da lugar a Gohon si puntuará la acción inicial de ataque, repartiendo a cada competidor sus puntos

- Obsérvese la diferencia en que el ataque sea Gohon, que no puntua otra acción, a que lo sea el contraataque, que si puntuarian las acciones anteriores.

6. Tras las acciones de ataque y en su caso contraataque no se contemplará acción alguna posterior, sea cual sea su naturaleza, aun en el caso de que el arbitro no hubiese dado Yame a los competidores.-

ACCIONES DEFENSIVAS PERMITIDAS

1.- Serán consideradas acciones defensivas las técnicas de interposición de los brazos en la trayectoria del ataque o el contraataque, puntuando esta a favor del atacante como Nihon.

2.- Se considerará acción defensiva el envolver, atrapando el arma del atacante, siendo así que puntuará la técnica de ataque como Sanbon, y posteriormente la del contraataque si la hubiera o hubiese.

3. Queda terminantemente prohibida la acción de asir con la mano el arma del contrario, siendo motivo de Mubobi, y si esta acción fuera repetida el competidor será descalificado.-

4.- Podrá de forma extraordinaria soltarse el arma si esta es atrapada por el contrario, para defenderse y evitar así una puntuación mayor en su contra.

ARTICULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISION

El resultado de un combate queda definido cuando un contendiente obtiene una ventaja de ocho puntos, o al transcurrir el tiempo del combate cuando tenga ventaja de 'puntos, o por decisión (HANTEI), o cuando el oponente reciba HANSOKU, SHIKAKU O KIKEN.

1. Cuando un combate finaliza con las puntuaciones igualadas, o sin puntuaciones, el ganador será decidido por votación del panel de arbitros (HANTEI). La decisión estará basada en lo siguiente:

- d) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
- e) La superioridad de las técnicas y tácticas desplegadas.
- f) Cual de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.

2. En combates *Individuales*, caso de haber un empate, se combatirá una extensión de un minuto (ENCHO-SEN). Un ENCHO-SEN es una prolongación del combate, y se acumulan todas las penalizaciones y las advertencias del combate inicial. El primer competidor que puntue será declarado vencedor. En el caso de que ningún competidor puntue durante el Encho Sen, la decisión se tomará por una votación final del panel de arbitros (Hantei). Es obligatoria una decisión para uno u otro competidor.

3. En la competición por equipos, no habrá extensión (Encho Sen) en el caso de combate empatado.

4. El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias. Caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias, entonces el equipo vencedor será aquel que tenga más puntos, sumando los obtenidos tanto en los combates perdidos como ganados.

5. Si los equipos tienen el mismo número de victorias y puntos, entonces se celebrará un combate decisorio. Caso de continuar el empate, habrá una extensión (Encho Sen) de un minuto. Ganará el primero que puntue. Caso de no puntuar ninguno, se decidirá por votación (HANT EI).

6. Un equipo será declarado vencedor en el momento en que obtenga tres victorias, en categoría masculina y dos victorias en categoría femenina.

EXPLICACION.

L Al decidir el resultado de un combate por votación (Hantei), el árbitro se dirigirá al perímetro del área de competición y pedirá 'HANTEI'; seguido de un pitido de dos tonos del silbato. Los jueces indicarán sus opiniones por medio de sus banderas. El árbitro, al mismo tiempo, indicará su propio voto levantando su brazo hacia el lado del competidor preferido. El árbitro dará un silbato corto, volverá a su posición original, anunciará la decisión.

IV. En el caso de igualdad, el árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE) y comenzará, en su caso, el Encho-Sen.

V. En el caso de un Encho Sen empatado, al volver a su posición original, el árbitro colocará un brazo a lo largo del pecho, y luego levantará su brazo doblado hacia el lado del competidor preferido para indicar que está utilizando su voto de calidad Después anunciará el ganador de la forma habitual.

ARTICULO 8: **COMPORTAMIENTO PROHIBIDO**

Hay dos categorías de comportamiento prohibido:
Categoría 1 y Categoría 2.

CATEGORIA 1.

5. Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el area puntuable atacada, y técnicas que contactan la garganta.

6. Ataques a las piernas por debajo de las rodillas, a la ingle, a las articulaciones.

7. Pinchazos a la cara.

8. Técnicas de derribo.

CATEGORIA 2.

10. Simular o exagerar una lesión.

11. Salidas repetidas del area de competición (JOGAI).

12. Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas (MUBOBI).

13. Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.

14. Agarrar e intentar derribar al oponente.

15. Innecesarios cuerpo a cuerpo, empujones o agarres, sin intentar una técnica de golpe.

16. Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados, lleguen o no a su objetivo.

17. Ataques con la cabeza, las rodillas o los codos.

18. Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del árbitro, comportamiento descortés hacia los árbitros u otras faltas de comportamiento.

EXPLICACION:

Las técnicas tradicionales de kobudo ejecutadas a plena potencia pueden causar lesiones extremadamente graves, incluso la muerte. La competición de kobudo es un arte, y por esa razón están prohibidas las técnicas mas peligrosas y todas las técnicas deben ser controladas. Los competidores entrenados pueden absorber golpes relativamente potentes en arcas musculadas tales como el abdomen, pero la cabeza, la cara, el cuello, la ingle, las articulaciones siguen siendo particularmente susceptibles a las lesiones. Por tanto cualquier técnica que cause lesión debe ser penalizada a menos que haya sido causada por el receptor. Los contendientes deben realizar todas las

técnicas con control y buena forma. Si esto no es así, entonces, independientemente de la técnica mal utilizada, debe darse un aviso o una penalización.

XXI. Cualquier técnica a la cabeza, cara o cuello que cause lesión, no importa lo ligera que sea esta, será advertida o penalizada a menos que sea causada por el receptor.

XXII. El arbitro no debe de perder de vista el competidor lesionado. Una pequeña espera en el enjuiciamiento permite que aparezca síntoma de la lesión tales como la hemorragia nasal. La observación revelará también cualquier esfuerzo de los contendientes por agravar lesiones leves para obtener ventaja táctica. Ejemplo de esto es soplar violentamente a través de la nariz lesionada o frotarse la cara violentamente.

XXIII. Una pequeña lesión anterior puede causar un desproporcionado resultado en un segundo contacto por lo que el arbitro debe estar al corriente de las lesiones o contactos producidos con anterioridad.-

XXIV. No se permitira, penalizando o advirtiendo la mala conducta en caso de exagerarla reacción ante un contacto ligero.

XXV. Deberemos dar Shikkaku al competidor que simule una lesión inexistente (es corriente ver competidores rodar por el suelo y mas tarde levantarse como si nada hubiese ocurrido).

XXVI. Los competidores que reciban Shikkaku por simular una lesion deben de ser apartados del area de competición y puestos en manos de la comisión medica, la cual le realizará un examen. Envió un informe a la comisión de arbitraje antes de la finalización del campeonato. Si es reincidente se podrá expulsar, excluir o suspender de por vida en la competición.

XXVII. JOGAI se produce cuando un pie, o cualquier otra parte del cuerpo de un contendiente toca la parte exterior del area de competición. Una excepción a esto es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado

fuera del area por el oponente .

XXVIII. Para determinar si se ha producido Jogai es útil considerar el momento en que se ha dado "Yame" Si Aka realiza una técnica eficaz y se sale inmediatamente después, el "Yame" se produce en el momento de marcar" por tanto la salida está fuera del tiempo de combate y no debe ser penalizada. Si el intento de Aka por marcar es infructuoso, no se dará "Yame" y por tanto se tendrá en cuenta la salida. Si Shiro se sale justo después de que Aka puntue, entonces se producirá "Yame" inmediatamente después de marcar y no se contará la salida de Shiro. Si Shiro se sale, o se ha salido cuando Aka puntua (con Aka permaneciendo dentro del area), entonces se darán tanto el punto de Aka como el Jogai de Shiro.

XXIX. El contendiente que retroceda constantemente sin hacer frente al contrario, no dando a éste la oportunidad de marcar, debe ser advertido o penalizado. Esto ocurre frecuentemente durante los últimos segundos de un combate. Si ocurre cuando quedan diez o más segundos de combate, el Arbitro advertirá al infractor. Si ha habido previamente una o más infracciones de Categoría 2, se impondrá una penalización. Sin embargo, si quedan menos de diez segundos, el Arbitro penalizará al infractor con Keikoku y concederá un Ippon al oponente. Si ha habido previamente una o más infracciones de Categoría 2, el contendiente recibirá la penalización superior en la escala. No obstante, el Arbitro debe asegurarse de que el competidor no retrocede a causa del comportamiento temerario o peligroso de su oponente, en cuyo caso habría que advertir o penalizar al atácnate.

XXX. Un ejemplo de Mubobi es el caso en que un contendiente realiza un ataque sin tener en cuenta su propia seguridad personal. Algunos contendientes se lanzan contra su oponente de forma que son incapaces de bloquear una contra. Estos ataques abiertos son un ejemplo de Mubobi y no pueden ser puntuadas. Como una acción táctico/teatral, algunos se dan la vuelta inmediatamente con una actitud que pretende demostrar el punto marcado. Baján su guardia y dejan de estar pendientes de su oponente. El propósito de darse la vuelta es atraer la atención del Arbitro hacia su técnica. Esto es otro caso claro de Mubobi. Si el infractor sufre una lesión y esta se considera que es debida al receptor, el Arbitro no penalizará al oponente.

XXXI. Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una delegación oficial puede llevar a la descalificación del torneo de un competidor, de todo el equipo, o de la delegación.

ARTICULO 9: PENALIZACIONES

ADVERTENCIA

CHUKOKU: Puede ser impuesta por infracciones menores concomitantes o por la primera vez de una infracción menor.

KEIKOKU: En esta penalización se añade IPPON a la puntuación del oponente. KEIKOKU se impone por infracciones menores para las cuales se ha dado ya una advertencia en ese combate, o por infracciones no lo suficientemente graves como para merecer HANSOKU-CHUI.

HANSOKU CHUI: En esta penalización se añade NIHON (dos puntos) a la puntuación del oponente. HANSOKU-CHUI se impone normalmente por infracciones para las cuales se ha dado previamente KEIKOKU en ese combate. También se puede imponer directamente por infracciones graves que no merezcan Hansoku.

HANSOKU: Se impone como consecuencia de una infracción muy grave o cuando ya se ha dado un Hansoku Chui .Supone la descalificación del contendiente. En encuentros por equipos el competidor lesionado recibirá ocho puntos adicionales a la puntuación del oponente siempre que esto resulte en una puntuación mayor que la que tenía.

SHIKKAKU: Supone la descalificación del torneo, competición o encuentro. Para definir el límite de SHIKKAKU debe consultarse al Comité de

Arbitraje. SHIKKAKU debe darse cuando un contendiente actúa malintencionadamente, no obedece las órdenes del árbitro o cuando comete un acto que daña al prestigio y al honor del Karate-do, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo. En encuentros por equipos, si un miembro del equipo recibe Shikkaku, el oponente recibirá ocho puntos adicionales a la puntuación del otro competidor siempre que esto resulte en una puntuación mayor que la que tenía.

EXPLICACION:

1. Las penalizaciones de Categoría 1 y Categoría 2 no son acumulables entre sí.

17. Una penalización se puede imponer directamente por una infracción al reglamento, pero una vez dada, la reincidencia en esa categoría de infracción debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la penalización impuesta. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia o penalización por contacto excesivo y después dar una advertencia por un nuevo caso de contacto excesivo.

III. Los avisos (Chukoku) se dan cuando se ha producido de forma clara una infracción menor del reglamento, pero no se ha reducido el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Arbitras) debido a la falta del oponente.

IV'. Un Keikoku se puede imponer directamente, sin dar una advertencia previa. Keikoku se impone normalmente cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Árbitros) se ha reducido ligeramente debido a la falta del oponente.

X. Un Hansoku Chui se puede imponer directamente o después de

una advertencia o un Keikoku y se utiliza cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Árbitros) se ha reducido sensiblemente debido a la falta del oponente.

XI. Un Hansoku se impone por la acumulación de faltas pero se puede imponer también directamente por infracciones graves al reglamento. Se utiliza cuando en opinión del Panel de Arbitras el potencial del contendiente para ganar se ha reducido virtualmente a cero debido a la falta del oponente.

XII. Cualquier competidor que reciba Hansoku por causar lesión, y que en opinión del Panel de Arbitras y el Jefe de Tapiz haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición WKF, será reportado al Comité de Arbitraje, el cual decidirá si dicho competidor debe ser suspendido para el resto de la competición y/o para competiciones posteriores.

XIII. Un Shikkaku se puede imponer directamente, sin avisos de ningún tipo. El competidor no necesita hacer nada para merecerlo — es suficiente que el entrenador o los miembros no combatientes de la delegación del contendiente se comporten de forma que dañen el prestigio y el honor del Karate-Do. Si el Arbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, entonces Shikkaku y no Hansoku es la penalización correcta.

XIV. Shikkaku se debe anunciar públicamente.

ARTICULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICION

5. KIKEN es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del árbitro. Las razones

del abandono pueden incluir las lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.

6. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el doctor del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. Si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión se tomará por HANTEI.

7. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el doctor del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.

8. Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación debida a lesión no podrá combatir de nuevo en la competición sin permiso del doctor. Si es lesionado, podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será retirado inmediatamente de la competición de kumite en dicho torneo.

7. Cuando un contendiente se lesiona, el árbitro debe parar el combate y al tiempo llamar al doctor, el cual está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.

8. A un competidor que se lesiona en el transcurso de un combate y requiere tratamiento médico se le darán tres minutos para recibirlo. Si el tratamiento no se ha completado dentro de dicho tiempo, el árbitro decidirá si el competidor no está en condiciones para combatir (Artículo 13, Párrafo 9e), o si se le debe dar más tiempo para el tratamiento.

9. Cualquier competidor que caiga, sea derribado, o noqueado, y no recupere totalmente su posición en diez segundos, será considerado que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente de todos los eventos de Kumite del torneo. En el caso de que un competidor caiga, sea derribado o noqueado y no recobre inmediatamente la posición, el árbitro señalará al crono el comienzo de la cuenta de diez segundos mediante un pitido con su silbato, llamando al mismo tiempo al doctor si fuera necesario.

EXPLICACION:

1. Cuando el doctor considera que un competidor no está en condiciones, se debe hacer la anotación correspondiente en la tarjeta del competidor. Se debe dejar claro a otros Paneles de Arbitras cual es el grado de incapacidad

V. Un contendiente puede ganar por descalificación del oponente por la acumulación de infracciones menores de Categoría 1. Puede ocurrir que el ganador no haya sufrido lesiones significativas. Una segunda victoria por los mismos motivos llevará a la retirada aunque el contendiente esté en condiciones físicas de continuar.

VI. El árbitro solo debe llamar al doctor cuando un contendiente esté lesionado y precisa tratamiento médico.

VII. El doctor está obligado a hacer recomendaciones de seguridad solo en lo referente a los temas médicos de un determinado competidor lesionado.

1! Al aplicar la regla de los "Diez segundos" el tiempo será contado por un cronometrador nombrado específicamente para este fin. A los siete segundos debe sonar una advertencia de aviso, seguida de la campanada final a los diez segundos. El crono solo comenzará la cuenta a la señal del árbitro, y la parará cuando el competidor recupere totalmente su posición.

VIII. El panel de árbitros decidirá si da KIKEN, HANSOKU, o SHIKKAKU según

sea el caso.

IX. En encuentros por equipos, si un componente de un equipo recibe Kiken, el oponente recibirá ocho puntos adicionales a la puntuación del otro competidor, caso de que así sea superior a la puntuación que tenía.

ARTICULO 11: PROTESTA OFICIAL

8. Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del Panel de Árbitros.

9. Si un arbitraje parece haber infringido el reglamento, el Presidente de la Federación o el representante oficial correspondiente son los únicos autorizados para presentar una protesta.

10. La protesta se realizará en la forma de informe escrito presentado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la protesta (la única excepción a esto es cuando la protesta se refiere a una falta administrativa. El jefe de tapiz debe ser informado inmediatamente después de detectarse dicha falta).

11. La protesta debe ser presentada a un representante del Jurado de Apelación. En su debido momento dicho Jurado revisará las circunstancias que produjeron la protesta. Habiendo tenido en cuenta todos los hechos disponibles, emitirá un informe, y podrá tomar las acciones que considere oportunas.

12. Cualquier protesta que se refiera a la aplicación del reglamento debe realizarse de acuerdo al procedimiento definido por el Comité Director de la WTKA. Debe ser presentada por escrito y firmada por el representante oficial del equipo o competidor(es).

13. El reclamante debe depositar la cantidad establecida por el WTKA; y junto con la protesta, debe ser entregada a un representante del Jurado de Apelación.

14. El Jurado de Apelación está compuesto por un representante del Comité de Arbitraje, uno de la Comisión Técnica, y uno de la Comisión Médica.

EXPLICACION:

I. La protesta debe incluir los nombres de los contendientes, del Panel de Arbitros actuante" los detalles precisos de que es de lo que se protesta. No se aceptarán como protesta válida quejas generales sobre normas generales. Corresponde al reclamante probar la validez de su protesta.

II. La protesta será revisada por el Jurado de Apelación' como parte de esta revisión el Jurado estudiará la evidencia proporcionada en apoyo de la protesta. El Jurado estudiará también videos oficiales' preguntará a los Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la protesta.

111. Si el Jurado de Apelación considera que la protesta es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. La Tesorería devolverá el depósito pagado.

II/ Si el Jurado de Apelación considera que la protesta no es válida, ésta será rechazada y no se devolverá el depósito .

VII. No se demorarán los combates subsiguientes, aún cuando se esté preparando una protesta oficial. Es de la responsabilidad del Arbitrador que el encuentro se haya realizado de acuerdo al reglamento de competición.

VIII. En el caso de una falta administrativa en el transcurso de un encuentro, el entrenador puede notificarlo directamente al Jefe de Tapiz. A su vez el Jefe de Tapiz se lo notificará al Arbitro.

ARTICULO 12: PODERES Y DEBERES

COMITÉ DE ARBITRAJE

Los poderes y deberes del Comité de Arbitraje serán los siguientes:

3. Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con el Comité de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc

4. Nombrar y desplegar a los Jefes de Tapiz (Árbitros Jefe) en sus áreas respectivas y emprender las acciones oportunas según se desprenda de los informes de los Jefes de Tapiz.

3. Supervisar y coordinar el comportamiento general de los árbitros.

5. Nombrar sustitutos allí donde sea necesario.

6. Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no estén estipuladas en el reglamento.

JEFES DE TAPIZ

Los poderes y deberes del Jefe de Tapiz serán los siguientes:

5. Delegar en, nombrar y supervisar a árbitros y jueces, para todos los encuentros bajo su control.

6. Vigilar el comportamiento de árbitros y jueces en sus áreas, y asegurarse de que los oficiales nombrados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.

7. Ordenar al árbitro parar el combate cuando el arbitrador señala una infracción al reglamento de competición.

8. Preparar un informe diario por escrito sobre el comportamiento de cada oficial bajo su supervisión, junto con las recomendaciones que pueda tener para el Comité de Arbitraje.

ARBITROS

Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

4. El Arbitro ("SHUSHIN") dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, la suspensión y el final de los mismos.

5. Otorgar puntos.

6. Explicar al Jefe de Tapiz, al Comité de Arbitraje, o al Jurado de Apelación, caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.

4. Imponer penalizaciones y dar avisos antes, durante o después de un encuentro.

5. Obtener la(s) opiniones) de los jueces y actuar en base a ellas.

6. Anunciar prolongaciones.

7. Realizar votaciones del Panel de Árbitros (Hantei) y anunciar el resultado.

8. Anunciar al ganador.

9. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta.

10. El Arbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

JUECES

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

3. Asistir al Árbitro mediante gestos con las banderas.

4. Ejercer el derecho de voto en las decisiones a tomar.

Los jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalar al Árbitro su opinión en los siguientes casos:

- b) Cuando vean que se ha marcado un punto.
- b) Cuando parezca que un contendiente ha cometido un acto y/o una técnica prohibidos.
- c) Cuando adviertan una lesión o indisposición de un contendiente.
- d) Cuando uno de los contendientes, o ambos, se salen del área de competición JOGAI).
- e) En otros casos en los que consideren necesario llamar la atención del Arbitro.

ARBITRADORES

El Arbitrador (Kansa) ayudará al Jefe de Tapiz a supervisar el desarrollo de los encuentros. Caso de que las decisiones del Arbitro y/o los Jueces no estén de acuerdo con el reglamento de competición, el Arbitrador levantará inmediatamente la bandera roja, y hará sonar el zumbador. El Jefe de Tapiz indicará al Arbitro que pare el combate o encuentro y corrija la irregularidad. Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Arbitrador.

SUPERVISORES DE LA PUNTUACION

El Supervisor de la puntuación guardará un registro separado de los puntos concedidos por el Arbitro y al mismo tiempo vigilará a los cronometradores y a los encargados de la puntuación.

EXPLICACION:

1. Cuando los tres jueces dan la misma señal, o indican punto para el mismo competidor, el árbitro parará el combate y dará la decisión mayoritaria. Caso de que el árbitro no pare el combate, el arbitrador levantará la bandera roja o la señal y hará sonar su Zumbador.

II.

Cuando dos jueces dan la misma señal, o indican punto para el mismo competidor, el árbitro considerará estas, aunque podrá no detener el combate si considera que dichas opiniones están erradas.

111. Sin embargo, si se para el combate prevalecerá la decisión de la mayoría. El árbitro podrá pedir a los jueces que reconsideren, pero no podrá dar una decisión contra dos jueces a menos que tenga el apoyo positivo del otro juez

IV.

El

árbitro podrá pedir a los jueces que reconsideren cuando crea que están equivocados, o cuando adoptar su decisión sería una violación del reglamento, como por ejemplo cuando una técnica ha hecho

contacto excesivo, cuando se ha señalado un punto para un competidor que estaba fuera del área de competición (jógai), o cuando el árbitro considera que la puntuación señalada es demasiado alta o demasiado baja.

XI. Cuando tres jueces tienen opiniones diferentes, el árbitro puede dar una decisión que esté apoyada por uno de los jueces.

XII. En el caso de Hantei el árbitro y los jueces tendrán un voto cada uno. En el caso de un Encho Sen empatado el árbitro tendrá voto de calidad

XIII. Los jueces solo pueden puntuar lo que realmente ven. Si no están seguros de que una técnica ha alcanzado una zona puntuable, deberán señalar

que no vieron nada (Mienai).

XIV. El papel del Arbitrador es asegurar que el combate o encuentro se conduzca de acuerdo al reglamento de competición. Su misión no es la de un juez más. No tiene voto ni autoridad alguna en cuestiones de enjuiciamiento tales como si la puntuación fue válida o hubo Jogai. Su única responsabilidad es en cuestiones de procedimiento.

XV. En el caso de que el Arbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el supervisor de puntuación hará sonar su silbato.

XVI. Al explicar las bases para la decisión después del encuentro, el Panel de Arbitras hablará con el Jefe de Tapiz, el Comité de Arbitraje o el Jurado de Apelación. No lo explicará a nadie más.

ARTICULO 13:COMIENZO, SUSPENSION Y FINAL DE LOS ENCUENTROS

Los términos y gestos que utilizarán el Arbitro y los Jueces durante los encuentros serán los mismos que habitualmente se utilizan en las Competiciones de Kumite Karate, salvo que por necesidades lingüísticas en los open se deba utilizar la lengua inglesa para arbitrar, si bien los gestos seguiran siendo los habituales del kumite.

6. El Arbitro y los Jueces ocuparán sus posiciones y siguiendo a un intercambio de saludos entre los contendientes, el Arbitro anunciará "SHOBU HAJIME!" y comenzará el combate.

7.El Arbitro parará el combate anunciando "YAME" cuando vea una técnica puntuable. El Arbitro ordenará a los contendientes que vuelvan a sus

posiciones originales (MOTO NO ICHI).

8.El Arbitro volverá a su posición y los Jueces indicarán su opinión por medio de una señal. En el caso de otorgar un punto, el Arbitro: identificará al contendiente (Aka o Shiro), la zona atacada nombrando la puntuación que corresponda, y después dará el punto utilizando el gesto prescrito. El Arbitro a continuación recomenzará el combate diciendo "TSUZUKETE HAJIME".

9.Cuando un contendiente haya obtenido una diferencia de ocho puntos durante un combate, el Arbitro dirá "YAME" y ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones de salida, haciendo el lo mismo. Entonces anunciará al ganador levantando la mano hacia el lado de éste y diciendo "SHIRO (AKA) NO KACHI". En este momento finaliza el combate.

10. Al acabar el tiempo, el contendiente con más puntos será declarado ganador, y el Arbitro lo indicará levantando una mano hacia el lado del ganador, y diciendo "SHIRO (AKA) NO KACHI". En este momento finaliza el combate.

10. Cuando se acaba el tiempo y las puntuaciones son iguales, o no se han concedido puntos, el Árbitro dirá "YAME" y volverá a su posición. Después se dirigirá al perímetro del área de competición y pedirá "HANTEI" con un pitido de dos tonos de su silbato. El Arbitro y los Jueces indicarán sus opiniones, los Jueces levantando dos banderas y el Arbitro levantando su brazo. En el caso de empate a votos, el Árbitro anunciará un empate (Hikiwake) y el comienzo en su caso del Encho Sen.

11. Los Jueces y el Arbitro tienen cada uno un voto en Hantei, excepto al final de un Encho Sen no concluyente, cuando el Arbitro utilizará su voto de calidad para deshacer la igualdad.

12. En las siguientes situaciones, el Arbitro anunciará "YAME" y parará temporalmente el combate:

i. Cuando uno o los dos contendientes estén fuera del área de

competición.

j. Cuando el Arbitro ordene a los contendientes ajustar su gi o su equipo de protección..

k. Cuando un contendiente ha infringido el reglamento.

l. Cuando el Arbitro considere que uno o ambos competidores no pueden continuar el combate debido a lesión, indisposición u otras causas. Después de oír la opinión del doctor del torneo, el Arbitro decidirá si continuar o no el combate.

m. Cuando un contendiente agarre a su oponente y no realice técnica inmediata alguna en dos o tres segundos.

n. Cuando uno o los dos contendientes caiga o sea derribado y no se realice técnica efectiva alguna en dos o tres segundos.

o. Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.

p. Cuando los tres jueces den la misma señal, o indiquen un punto para el mismo competidor.

EXPLICACION IV:

III. Al comenzar un combate, el Arbitro llamará antes a los contendientes a sus líneas de salida. Si un contendiente entra en el área antes de tiempo, debe ser retirado de la misma. Los contendientes deben saludarse el uno al otro adecuadamente —una rápida inclinación de cabeza es descortés e insuficiente. El árbitro puede ordenar el saludo moviéndose de la forma indicada en el Apéndice 2 del reglamento.

IV. Al recomenzar el combate, el Árbitro debe cerciorarse de que ambos competidores están en sus líneas y en la postura adecuada. Los competidores que estén saltando o fintando deben ser parados antes de recomenzar el combate. El Árbitro debe recomenzar el combate con la mínima demora posible.

ROMPIMIENTOS

CRITERIO:

Se realizará un solo rompimiento, sencillo o múltiple.

Se valorará la dificultad y el aspecto técnico del mismo.

El material a romper será portado por el competidor, quien lo enseñará a la mesa para la valoración de los árbitros.-

El sistema de puntuación será el mismo que en Kata.

EXHIBICION

CRITERIO:

Totalmente libre en aspectos técnicos, musicales y coreográficos, con un tiempo máximo de 5 minutos.-

Cada escuela podrá presentar un solo equipo compuesto por cualquiera de sus miembros sin límite de componentes ni edades.

Se valorará la exhibición en su conjunto, con especial hincapié en la correcta realización de las técnicas.

MODIFICACIONES

Solo la Comisión Deportiva de la FIAM, con la aprobación del Comité Director de la FIAM puede alterar o modificar este reglamento