

REGLAMENTO DE **ARBITRAJE DE KUMITE**

(Categorías junior, sub 21, senior y master)



CONTENIDO

CAPÍTULO A. EL OBJETIVO DE LOS CAMPEONATOS.

CAPÍTULO B. REGLAS DE COMPETICIÓN PARA LAS CATEGORÍAS JUNIOR, SUB-21 Y SENIOR.

1. NORMAS GENERALES DE LA COMPETICIÓN.
2. EQUIPO DE OFICIALES
3. AREA DE COMPETICION
4. CATEGORIAS DE PESO
5. PROTECCIONES
6. DURACION DE LOS COMBATES
7. CRITERIOS PARA LA DECISION EN EL COMBATE
8. ACTOS Y TÉCNICAS NO PERMITIDAS

CAPÍTULO C. PROCEDIMIENTO Y TERMINOLOGÍA ARBITRAL.

1. PROCEDIMIENTO DE LOS OFICIALES
2. PROCEDIMIENTO DE LOS ARBITROS
3. PROCEDIMIENTO DE LOS JUECES

ANEXO: NORMATIVA PARA CATEGORÍAS MASTER

REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE KUMITE

(Categorías junior, sub 21, senior y master)

CAPÍTULO A. EL OBJETIVO DE LOS CAMPEONATOS

El objetivo de los campeonatos de KYOKUSHIN WORLD FEDERATION es:

1. Difundir el espíritu y las técnicas del Kyokushin.
2. Educar a los jóvenes y mayores en el camino del Budo (artes marciales).
3. Contribuir a la sociedad realizando campeonatos locales, nacionales e internacionales.
4. Promover la paz mundial y la amistad universal mediante la práctica del Kyokushin.

CAPÍTULO B. REGLAS DE COMPETICIÓN PARA LAS CATEGORÍAS JUNIOR, SUB-21 Y SENIOR.

1. NORMAS GENERALES DE LA COMPETICIÓN

1. La edad para participar en la categoría junior será de 16-17 años, en la categoría sub-21 será de 18 a 20 años y la edad mínima para participar en la categoría senior absoluto será de 21 años (en el caso que no se celebre la categoría sub-21, la edad mínima para la categoría senior sería de 18 años).
2. Los competidores mayores de 18 años podrán participar si lo desean en la categoría senior.
3. El grado mínimo exigido para participar es de 4º kyu en todas las categorías.
4. Cada competidor deberá llevar un dogi (kimono) blanco y limpio con el kanji de kyokushin, en el pecho.
5. Durante el combate, un competidor llevará una cinta identificativa de color rojo atada al cinto original por la espalda, el otro competidor llevará únicamente su cinto original.

6. Las uñas de pies y manos deberán estar cortadas y no se podrán llevar objetos metálicos o similares. En las categorías sub-21 y senior, no está tampoco permitido el uso de ropas protectoras, vendas o cualquier otra protección que no esté contemplada en el reglamento.
7. En las categorías junior, sub-21 y senior, las protecciones de pierna (espinilleras) serán obligatorias para mujeres.
8. En caso de lesión el uso de vendajes protectores será bajo la absoluta discreción del Árbitro Supremo de la competición el cual autorizará o no su uso previa consulta con el médico oficial de la competición.
9. En principio no está permitido el uso de estos vendajes protectores como mínimo hasta después de haber realizado al menos un combate.
10. Los árbitros y jueces de la competición deberán llevar pantalón azul marino, camisa azul marino de manga corta y pajarita blanca.
11. En el caso de realizar desfile, los árbitros y jueces lo harán sin chaqueta.
12. La Organización del campeonato, no será de ninguna forma responsable por cualquier lesión o accidente que pudiera ocurrir durante el transcurso de la competición. El competidor debe de disponer de un seguro deportivo que le cubra de cualquier lesión que se le pueda producir durante la competición.

2. EQUIPO DE OFICIALES

El equipo de oficiales que forma parte de la competición lo componen los siguientes:

1. Juez Supremo (Saiko Shinpan-Cho)

El Juez Supremo tiene la autoridad de tomar la decisión final en todos los combates, decide las líneas del campeonato, y toma la decisión final en las reclamaciones, pudiendo delegar sus funciones en el Jefe de Árbitros de la competición.

2. Jefe de Árbitros (Shinpan-Cho)

El Jefe de Árbitros es uno de los miembros del Panel de Revisión, selecciona los equipos oficiales de la competición y asiste al Juez Supremo.

Actuará como segundo y asumirá todas las responsabilidades del Juez Supremo en su ausencia.

3. Árbitro (Shushin)

El Árbitro lleva el control en el tatami y supervisa al equipo de los cuatro jueces de esquina. Las responsabilidades del Árbitro son las siguientes:

- I. Hacer entrar y salir correctamente al tatami al equipo arbitral, al igual que a los competidores.
- II. Comenzar y finalizar el combate.
- III. Mantener la compostura del combate y proteger la seguridad de los competidores.
- IV. Atender las llamadas de los jueces y sus decisiones y mostrar las decisiones a los espectadores.
- V. Llamar a los jueces cuando sea necesario para consultar o tomar decisiones.
- VI. Apoyar y respetar la decisión tomada por el Juez Supremo, por encima de la suya propia.
- VII. Expresara su decisión final al mismo tiempo que el resto de los jueces de esquina.

4. Jueces (Fukushin).

Cada equipo arbitral contará con cuatro jueces. Estos juzgarán el combate desde las cuatro posiciones del tatami. Las responsabilidades del Juez son:

- I. Tomar decisiones claras para los competidores y espectadores.
- II. Cumplimentar con absoluta autoridad la decisión del Juez Supremo cuando sea necesario.
- III. En las decisiones cada juez tiene un voto.

3. AREA DE COMPETICIÓN

El área de competición será un tatami de 8 metros de lado, más un metro por cada lado más como zona de seguridad (superficie total 100 m²).

4. CATEGORÍAS DE PESO

En las competiciones de la categoría Junior se establecen las siguientes categorías de peso:

JUNIOR MASCULINO

- De 65kg.
- De 70kg.
- De 75kg.
- De 80kg.
- + De 80kg.

JUNIOR FEMENINO

- De 55kg.
- De 60kg.
- + De 60g.

En las competiciones de categorías Sub-21 y Senior se establecen las siguientes categorías de peso:

SUB-21 Y SENIOR MASCULINO

- De 70 Kg.
- De 75 Kg.
- De 80 Kg.
- De 90 kg.
- + De 90 Kg.

Categoría Open: Sin límite de pesos.

SUB-21 Y SENIOR FEMENINO

- De 55 kg.
- De 60 kg.
- De 65 Kg.
- + De 65 Kg.

Categoría Open: Sin límite de pesos.

La tolerancia de peso está limitada a un kilo tanto por abajo como por arriba. Asimismo, está prohibida la participación de un competidor en una categoría que no sea la suya.

El número mínimo de participantes para poder celebrar una categoría será de 4 competidores. Sí en una categoría de peso no hay el número mínimo de 4 se dará la opción a los competidores de pasar a la categoría superior. Por ejemplo, en la categoría senior masculino, pasar de -75 kg a -80 kg.

PROTECCIONES

JUNIOR MASCULINO

Las protecciones obligatorias en junior masculino son: coquilla, espinilleras tobilleras, guantillas homologadas y casco. Las rodilleras y el protector bucal son protecciones opcionales.

JUNIOR FEMENINO

Las protecciones obligatorias en junior femenino son: protector de pecho tipo copa, espinilleras tobilleras, guantillas homologadas y casco. Las rodilleras y protector bucal son protecciones opcionales.



Guantillas para la categoría junior (se puede utilizar modelo similar aprobado por el Jefe de Árbitros)

SUB 21 / SENIOR MASCULINO

Las coquillas son obligatorias para los hombres.

SUB 21 / SENIOR FEMENINO

Los protectores de pecho tipo copa y las espinilleras-tobilleras serán obligatorios para las mujeres.



Protector de pecho tipo copa homologado
para junior, sub 21 y senior femenino

PROTECCIONES OPCIONALES EN TODAS LAS CATEGORÍAS

- I. El protector bucal es opcional tanto para mujeres como para hombres en todas las categorías.
- II. Vendajes, cintas:

Para las lesiones de manos, pies o articulaciones sólo se permitirán las vendas bajo la absoluta discreción del Árbitro Supremo de la competición el cual autorizará o no su uso previa consulta con el medico oficial de la competición.

5. DURACIÓN DE LOS COMBATES

1. Cada combate tendrá en principio una duración de 3 minutos (excepto en las categorías sub 21 y junior que será de 2 minutos).

2. Sí después de transcurrido este tiempo no existe una decisión por parte de los 4 jueces y el árbitro que de vencedor a uno de los competidores, entonces el árbitro autorizara una extensión de 2 minutos de duración.
3. Si después de esta extensión los jueces y el árbitro tampoco tienen una decisión clara, entonces se tendrá en cuenta el peso de ambos competidores, declarando vencedor al más ligero de ellos teniendo en cuenta que la diferencia deberá ser de más de 3 Kg. en todas las categorías, excepto en categoría open (sin categorías de peso), en que la diferencia tiene que ser mayor de 10 kgs.
4. En caso de que no exista una diferencia mayor de 3 kg se efectuará un nuevo combate con una duración de 2 minutos (un minuto en la categoría junior) y con decisión arbitral obligatoria.
5. Así, los tiempos totales de combates serán los siguientes:
CATEGORÍA SENIOR: 3 min. /2 min /peso/ 2 min. con decisión obligatoria.
CATEGORÍA SUB-21: 2 min. /2 min./peso/2 min. con decisión obligatoria.
CATEGORÍA JUNIOR: 2 min. /2 min. / peso /1 min. con decisión obligatoria.
6. Para no prolongar la duración de la competición, en las rondas previas a semifinales, la duración del combate en la categoría senior será de dos minutos. Únicamente en semifinales y finales, refiriéndonos a esta categoría, la duración de los combates será de tres minutos (las extensiones serán de dos minutos).

CALCULO DEL TIEMPO

1. El tiempo de duración de los combates será calculado desde que el árbitro da la señal de comenzar el combate con la palabra HAJIME, y únicamente se detendrá cuando el árbitro lo mande o cuando el tiempo de detención del combate sea muy alto.

2. Una bolsa roja será usada para señalar el final del combate, cuando finalice el tiempo se hará sonar un timbre, bocina, gong o similar y al mismo tiempo se lanzará la bolsa al área de competición procurando que caiga entre los competidores y el árbitro para que sea vista por ellos.

6. CRITERIOS PARA LA DECISION EN EL COMBATE

Un competidor será declarado vencedor antes del final del combate, cuando consiga un punto (IPPON). Cuando se consigan dos Waza-Aris, constituirá un Ippon.

1. Victoria por IPPON.

- A. Excluyendo las técnicas consideradas como faltas, al competidor que realice un golpe de puño (tsuki) golpe de pie (keri) codo (hiji uchi), etc, en un área puntuable del cuerpo, y que acuse el oponente o como resultado de que un oponente pierda el deseo de continuar el combate como resultado de dicha acción, durante 5 segundos o más, será considerada Ippon.
- B. Cuando un competidor pierde su deseo de continuar el combate, al otro competidor se le concederá un Ippon.
- C. Cuando un competidor informa al árbitro o a un juez que ha sido vencido como resultado de una técnica permitida en las reglas de competición, a su oponente se le concederá un Ippon.
- D. Una falta seria o la descalificación de un competidor, dará automáticamente la victoria a su oponente.

2. Victoria por WAZA-ARI.

- A. Excluyendo las técnicas consideradas como faltas, al competidor que realice un golpe de puño (tsuki), pierna (Keri) o codo (hiji-uchi), etc, el cual acuse el oponente o que afecte el deseo de continuar el combate como resultado de dicha acción, durante menos de 5 segundos, se le concederá medio punto (waza-ari).

Asimismo, al competidor que acusa la acción técnica o pierde el deseo de continuar el combate, se le permitirá continuar solo si el árbitro cree que está en buen estado para hacerlo. Esto será después de haber consultado con el médico de la competición en caso necesario.

B. ÚNICAMENTE EN LA CATEGORÍA JUNIOR: Cuando un competidor realice una técnica de pierna a la altura jodan a su adversario, si dicha técnica cuenta con todos los requisitos necesarios, como correcta actitud, aplicación vigorosa, control, timing y distancia correcta, a criterio del equipo arbitral, podrá ser considerada como waza-ari. Se permitirá marcar o un ligero contacto (por ejemplo, técnica de jodan mawashi geri, jodan kake geri o jodan uchi haisoku geri marcando o con un contacto controlado sobre el casco).

En los dos supuestos, la consecución de dos waza-aris equivale a un Ippon.

Al igual que en el ippon, el waza-ari será válido cuando al menos tres de los cinco componentes del equipo arbitral toman tal decisión.

3. Victoria por decisión (Hantei-Kachi):

Cuando no se haya marcado ningún punto o medio punto, se concederá una victoria por decisión.

La decisión será válida cuando al menos tres de los cinco componentes del equipo arbitral toman tal decisión.

El criterio que deberá seguir el equipo arbitral para establecer la decisión será:

- (a) Daño causado.
- (b) Efectividad de las técnicas usadas.
- (c) Cantidad de técnicas empleadas.

Reglamento de arbitraje KWF de kumite (categorías junior, sub-21, senior y master)

Si un competidor tiene dos penalizaciones (genten ni) y también medio punto (waza-ari), el medio punto se elimina por las dos penalizaciones. Si un competidor no tiene ni penalizaciones ni medio punto, la victoria se concederá por decisión.

Genten Ichi < Wazaari

Genten Ni = Wazaari.

La victoria a un competidor puede ser dada si hay una diferencia de dos amonestaciones.

Ejemplos:

SHIRO	AKA	RESULTADO POSIBLE
NO PUNTÚA	CHUI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
NO PUNTÚA	GENTEN ICHI	SHIRO
CHUI	GENTEN ICHI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI	SHIRO
GENTEN ICHI	GENTEN NI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
NO PUNTÚA	GENTEN ICHI / WAZA-ARI	AKA
NO PUNTÚA	GENTEN NI / WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI / WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
GENTEN ICHI	GENTEN NI / WAZA-ARI	AKA

7. ACTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS

1. FALTAS

Las acciones siguientes serán consideradas faltas, tanto en la categoría junior, como en las de sub-21 y senior:

- I. El contacto a la cara o cuello (incluso ligero) con manos o codos, no obstante, el realizar fintas está permitido.
- II. Golpes a los testículos (kin-geri).
- III. Golpes con la cabeza (zu-tsuki).

- IV. El atacar a un oponente cuando está tumbado.
- V. Ataques a la espina dorsal.
- VI. El agarrar o sujetar a un oponente por el cuello o por el cuerpo.
- VII. El agarrar o sujetar el uniforme (dogi), brazos o piernas.
- VIII. El empujar con manos y puños.
- IX. Las acciones repetidas de dejarse caer después de golpear con piernas o puños a su oponente (kakenegi).
- X. No se permite realizar la técnica en giro con voltereta (kaiten geri) en la que se pretende golpear con el pie o pierna en una trayectoria vertical descendente a la cara o cabeza del adversario. Se permite en este caso si la técnica tiene una trayectoria horizontal o diagonal descendente.
- XI. Las salidas frecuentes del área de competición (Jogai).
- XII. Los ataques directos a las articulaciones de las rodillas, desde el frente.
- XIII. Otras acciones que los árbitros puedan considerar faltas.

El resultado de las faltas será: i) un aviso (chui) es una amonestación; ii) dos faltas serán una penalización oficial (genten-ichi); iii) Tres amonestaciones equivalen a dos penalizaciones oficiales (genten-ni) y iv) cuatro amonestaciones equivalen a tres penalizaciones (genten-san) y la descalificación automáticamente.

- XIV. **ÚNICAMENTE EN LA CATEGORÍA JUNIOR:** No se permiten ataques directos o no controlados con las piernas a la altura Jodan (ej: Jodan Mae Geri, Oroshi Kakato Geri, Jodan Tobi Geri, Jodan Ushiro Mawashi Geri). Únicamente se pueden realizar las técnicas jodan mawashi geri, jodan kake geri y jodan uchi haisoku geri si se realizan con el control adecuado, permitiéndose únicamente un ligero contacto.

2. DESCALIFICACION (SHIKKAKU).

Las cuestiones siguientes pueden merecer la descalificación con la discreción completa y absoluta del árbitro de la competición.

El competidor descalificado puede mostrar su disconformidad a través de su coach al Árbitro Supremo de la competición, quien después de consultar con los jueces y el árbitro puede restituir al competidor descalificado o confirmar y aprobar la decisión tomada.

La decisión del Árbitro Supremo de la competición será final.

Las siguientes situaciones constituirán la descalificación:

- I. Tres penalizaciones (Genten-san= Shikkaku).
- II. No obedecer las instrucciones del árbitro durante el combate.
- III. Acciones consideradas violentas, las faltas o actitudes incorrectas.
- IV. El estar más de un minuto un competidor enfrente del otro sin deseo de competir, ambos competidores serán descalificados, quedando desiertas las plazas a que optaran.
- V. Los competidores que lleguen tarde a los combates o no se presenten.
- VI. Fingir la derrota por parte de uno de los competidores.
- VII. Los competidores que rehúsen tomar parte en el kumite durante una competición después de tres llamadas del árbitro.

La incapacidad física que surja durante una competición le permitirá al competidor retirarse después del examen y la verificación de la lesión por el médico de la competición. Esta decisión será final.

El orden de los avisos será como sigue:

A. En las faltas cometidas por acciones prohibidas.



El primer aviso por una falta leve será privado directamente al competidor.

1º CHUI

2º GENTEN - ICHI

3º GENTEN - NI

4º GENTEN SAN / SHIKKAKU

B. En las faltas cometidas por salidas repetidas del área de competición rehusando el combate.

1º YOGAI - CHUI

2º YOGAI – GENTEN ICHI

3º YOGAI – GENTEN NI

4º YOGAI- GENTEN SAN – SHIKKAKU

CAPÍTULO C. PROCEDIMIENTO Y TERMINOLOGÍA ARBITRAL.

1. PROCEDIMIENTO DE LOS OFICIALES

1.1 ENTRADAS Y SALIDAS DEL TATAMI

1.1.1. Entradas

1. El Árbitro en primer lugar y los cuatro Jueces, entrarán al tatami por la parte frontal derecha (visto el tatami desde la mesa principal).
2. Cuando se entre en el tatami, cada oficial saludará primero al entrar al tatami y después hacia la mesa principal con “Osu”.
3. Si no hubiese ningún otro equipo arbitral en el tatami en ese momento, el equipo entrante deberá ir directamente a la parte más lejana del tatami y quedarse de cara hacia la mesa oficial.
4. El Árbitro se situará en el centro de los jueces y ligeramente adelantado de la línea que limita la zona de competición.
5. El Árbitro dará la orden de saludos de la forma siguiente: “Shomen ni rei”, “Mawatte”, “Rei”, “Mawatte” y “Shushin ni rei”. Los Jueces seguirán las órdenes del Árbitro, y saludarán “Osu” después de que el Arbitro diga “Rei”.

6. Los Jueces ocuparán los lugares asignados en las sillas de las esquinas.

1.1.2. Salidas

1. Cuando el equipo arbitral haya completado su turno, se situarán en la parte más lejana del tatami y mirando hacia la mesa oficial realizarán los saludos descritos anteriormente.
2. Si estos no son reemplazados por un nuevo equipo arbitral, entonces saldrán del tatami por la parte frontal izquierda (visto el tatami desde la mesa principal), saludando primero hacia la mesa oficial y después al salir del tatami, en ambos casos con “Osu”.
3. Cuando el equipo arbitral vaya a entrar para reemplazar al equipo ya existente en el tatami, cuando entren en el tatami tras realizar los saludos, se dirigirán hacia el lado derecho visto desde la mesa oficial, con el Árbitro en el centro y dentro de la zona de competición y los Jueces en la línea que limita el área de competición, todos de cara al lado izquierdo (aka).
4. El equipo saliente, después de saludar en la parte más lejana del tatami, se situará en el lado izquierdo visto desde la mesa oficial y mirando hacia el lado derecho con el Árbitro situado en el centro con los Jueces colocados en la línea que limita la zona de competición, todos mirando hacia el lado derecho (shiro).
5. El Árbitro central del equipo saliente, dará el saludo “Rei”, entonces los dos equipos saludarán “Osu” unos a otros.
6. El equipo saliente abandonará el tatami de la forma que se ha descrito anteriormente, saludando primero hacia la mesa principal y después hacia el tatami.

2. PROCEDIMIENTO DE LOS ARBITROS

2.1 PROCEDIMIENTO PARA EMPEZAR EL COMBATE

1. Cuando los competidores sean llamados, entrarán en el tatami por sus respectivos lados, primero entra shiro y después aka (a la orden del árbitro central). Shiro es el competidor del combate que va primero en la liguilla.
2. Los competidores ocuparán sus lugares mirando hacia la mesa oficial y esperarán las órdenes del Árbitro.
3. El Árbitro se colocará en el centro de los competidores mirando hacia la mesa oficial y dará las siguientes órdenes:

- I. “Shomen ni rei”: saludo a la mesa oficial.
- II. “Shushin ni rei”: saludo al Árbitro.
- III. “Otagai ni rei”: saludo entre los competidores.
- IV. “Kamaete”: posición de combate (los competidores se situarán detrás de sus líneas).
- V. “Hajime”: comienzo del combate.

2.2 PROCEDIMIENTO PARA TERMINAR EL COMBATE

1. A la voz del Árbitro de “yame”, los dos competidores cesarán de combatir y volverán a su posición lineal. El Árbitro les indicará si es necesario arreglarse los uniformes.
2. **A la orden de “Hantei onega shimasu, Hantei”, el árbitro central dará su propia decisión a la vez que los jueces (según proceda, hikiwake, cruzado los brazos a su frente, shiro o aka, llevado su brazo izquierdo o derecho a posición horizontal, respectivamente).**
3. Después de que el árbitro da la decisión final, las órdenes son las siguientes:
 - I. “Shomen ni rei”: saludo a la mesa oficial.
 - II. “Shushin ni rei”: saludo al Árbitro.
 - III. “Otagai ni rei”: saludo entre los competidores.
 - IV. “Akushu”: el Árbitro les dirá a los competidores que se den la mano y saldrán del tatami.

2.3 FORMA DE PROCEDER DURANTE EL COMBATE

- I. “Yame”: Parar el combate inmediatamente (el Árbitro se interpone entre los competidores y para el combate, llevándolos a las líneas de comienzo del combate).
- II. “Kamaete”: Adoptar la posición de combate para comenzar el mismo.
- III. “Zokko”: Reanudar el combate después de haber sido parado.
- IV. “Zokko”: Atacar (si los competidores no realizan ninguna acción).
- V. “Jikan wo tomete kudasai”: parar el cronometro, dirigido a los oficiales de la mesa. Sin esta orden el tiempo continúa.

- VI. Cuando el uniforme de los competidores se les abre, el Árbitro parará el combate y dirigirá a los competidores a sus posiciones de comienzo. Cuando los dos competidores estén fuera, el Árbitro les indicará que se sienten en sus lugares de comienzo y de espaldas el uno al otro para arreglarse los uniformes.

2.4. PROCEDIMIENTO PARA TÉCNICAS NO PERMITIDAS.

1. Cuando se realicen técnicas no permitidas, el Árbitro se situará entre los dos competidores y parará el combate, actuando en base a la decisión de los Jueces (banderas) y a la suya propia.
2. El Árbitro puede dar avisos sobre técnicas no permitidas basadas en la decisión de que al menos tres de los cinco componentes del equipo arbitral tengan la misma decisión.
3. Terminología utilizada por el árbitro para declarar técnicas no permitidas:
 - I. “Ganmen ouden”: Ataques a la cara con la mano o codo.
 - II. “Tsukami”: Agarrar o sujetar a un oponente.
 - III. “Shotei oshi”: Empujar al oponente con las manos o puños.
 - IV. “Kinteki- kogeiki”: Golpe a los testículos.
 - V. “Zutsuki”: Golpe con la cabeza.
 - VI. “Kakenige”: Acciones repetidas de tirarse al suelo después de realizar técnicas a su contrario.
4. Términos utilizados por el Arbitro para clasificar las faltas:
 - (1) “Chui”: Primera amonestación
 - (2) “Genten-Ichi”: Dos amonestaciones (primera penalización).
 - (3) “Genten-ni”: Tres amonestaciones (segunda penalización).
 - (4) “Genten-san”: Cuatro amonestaciones (tercera penalización):
descalificación automática.
5. Forma de proceder en caso de faltas.

El Árbitro colocará a los competidores en su lugar correspondiente (en Fudo Dachi uno frente al otro), contando el número de banderas indicadas por los jueces, nombrando la técnica no permitida y su clasificación.

Ejemplo de cómo anunciar las faltas, advertencias o penalizaciones:

- I. Shiro, ichi, ni, san, Tsukami, Chui = Blanco, 1, 2, 3, Agarre, primera amonestación.
- II. “Shiro, ichi, ni, san, shi, Ganmen Ouda, Genten ichi”= Shiro, ichi, ni, san, shi, golpe a la cara, primera penalización.
- III. Shiro, ichi, ni, san, shi, Ganmen Ouda, Genten ni”= Shiro, ichi, ni, san, shi, golpe a la cara, segunda penalización.
- IV. “Shiro, ichi, ni, san, shi, go, Kinteki kogeiki, Genten san, Shikaku= Blanco 1,2,3,4,5, tercera penalización, descalificado.

El competidor que ha cometido la falta debe decir “osu” cuándo oiga la declaración del Árbitro central.

2.5 PROCEDIMIENTO PARA OTORGAR IPPON / WAZA-ARI.

Ejemplos:”Ippon kachi”, “awase Ippon Kachi” y Wazaari”.

1. En estas circunstancias, el Árbitro deberá de comprobar primeramente el estado del competidor, antes de pedir una decisión como consecuencia de una posible lesión o daño producido en un combate.
2. El Árbitro colocará a los competidores en su lugar de comienzo de la competición y pedirá decisión (en Fudo Dachi uno frente al otro).
3. La forma de contar comenzará por la esquina derecha y se contarán las banderas de los jueces en sentido antihorario con su mano derecha, nombre de la técnica y el resultado.

Ejemplos de la forma de anunciar una decisión el Árbitro:

- I. “Aka, ichi, ni, san, Jodan mawashi geri, Wazaari”.
- II. “Shiro, ichi, ni, san, shi, Shita tsuki, Wazaari, Awasete Ippon”.
- III. “Aka, ichi, ni, san, shi, go, Ushiro mawashi geri, Ippon.”

2.6 PROCEDIMIENTO PARA OTORGAR LA DECISIÓN EN CASO QUE LOS COMPETIDORES NO HAYAN PUNTUADO

Ejemplos: Yusei Kachi y Hantei Kachi”.

Cuando no se haya conseguido un punto claro, se concederá la victoria por decisión.

1. El Árbitro colocará a los competidores en la línea de comienzo y de cara a la mesa oficial. Cuando los competidores lleven los kimonos mal puestos, el Arbitro les pedirá que se los coloquen bien (previamente a pedir decisión).

2. Entonces el Árbitro pedirá decisión de la siguiente forma:

2.1 “Hantei onegaishimasu” (Jueces por favor prepararse para su decisión) una pequeña pausa y después dar la orden de “Hantei”, Decisión.

2.2 Los Jueces entonces y de forma inmediata mostrarán sus decisiones levantando la bandera que corresponda. Al mismo tiempo, el árbitro central muestra su propia decisión, con su brazo izquierdo en posición horizontal en caso de que su decisión sea shiro, su brazo derecho en posición horizontal, si su decisión es aka, o cruzando los brazos a su frente (gedan yuyi uke), si la decisión es hikiwake.

2.3 El Árbitro entonces contará las banderas, comenzando por su lado derecho en dirección antihoraria y con su mano derecha desde la posición que se encuentra.

2.3.1. En el caso que no haya decisión final por mayoría, el Árbitro contará las otras banderas primeramente, antes de indicar la decisión final (ver ejemplo (1)).

2.3.2. El Árbitro indicará verbalmente la decisión al mismo tiempo que señala el lado (rojo o blanco) con la mano adecuada y claramente elevada.

Ejemplos: (1) Shiro, ichi, ni, Aka, ichi, Hikiwake, ichi, ni: Hikiwake.

(2) Shiro, ichi, Hikiwake, ichi, Aka, ichi, ni, san: Aka.

(3) “Hikiwake. Ichi, ni, san, shi, go: Hikiwake.

(4) “Aka, ichi, ni, Shiro, ichi, ni, san: shiro.

4. PROCEDIMIENTO DE LOS JUECES

1. Durante el combate, los Jueces indicarán sus decisiones usando las banderas y silbatos.
2. Seguirán las indicaciones del Árbitro en el tatami.
3. Conductas:
 - I. Los Jueces adoptarán una buena postura mientras están sentados.
 - II. Tendrán los silbatos en la boca durante el combate.
 - III. Llevarán las banderas en sus manos y cada una de ellas hacia el lado que le corresponda (La roja hacia el lado rojo y la blanca hacia el lado blanco).
 - IV. Ambas banderas se situarán sobre las rodillas y estarán preparadas para ser utilizadas.

3.1 PROCEDIMIENTO PARA UTILIZAR LAS BANDERAS Y LOS SILBATOS.

- I. “Ippon kachi”: Levantar la bandera directamente en alto, y al mismo tiempo hacer sonar fuertemente el silbato.
- II. “Wazaari” (Medio punto): se levanta la bandera horizontalmente y a la altura del hombro y se hace sonar fuertemente el silbato.
- III. “Hansoku”: (Falta): Mover la bandera correspondiente en pequeños golpes y hacer sonar el silbato repetidas veces (el silbato se utiliza igualmente para hacer saber al Árbitro técnicas no permitidas). Los Jueces no utilizarán los silbatos cuando el Árbitro pida decisión.
- IV. “Jogai” (Salida de la zona de competición): golpear ligeramente con la bandera en el suelo (los jueces que estén en la esquina del lado por el que sale el competidor) y hacer sonar el silbato repetidas veces.
- V. “Mitomezu” (nada): Cruzar las banderas horizontalmente por delante de las rodillas.
- VI. “Miezu” (no he visto): Banderas cruzadas y mantenidas delante de la cara.
- VII. “Hikiwake” (empate): cruzar las balderas delante de las rodillas y hacer sonar el silbato (una vez).
- VIII. “Shiro yusei. Hantei kachi” (Blanco gana por decisión). Elevar la bandera blanca recta hacia arriba y hacer sonar el silbato fuertemente.

- IX. “Aka yusei. Hantei kachi” (Rojo gana por decisión). Proceder de igual forma que lo anterior pero levantando la bandera roja.
- X. Cuando el combate deba decidirse por decisión, el Arbitro dirá “Hantei onegaishimasu”, (pequeña pausa) y dirá Hantei. Los Jueces entonces mostrarán de forma inmediata su decisión con la bandera apropiada.
- XI. Los Jueces deberán usar sus banderas y silbatos con confianza, y utilizar signos ilustrativos con sus brazos (no con las muñecas).
- XII. Las acciones mostradas con las banderas deberán ser mantenidas en su posición hasta que el Árbitro claramente reconozca y declare el resultado.

ANEXO. NORMATIVA PARA LAS CATEGORÍAS MASTER

Se aplicará el reglamento senior, excepto en lo que respecta a las categorías, protecciones y duración de los combates, que será como se especifica a continuación.

Categorías

M40: De 40 a 49 años (incluye 40 años). Masculino y Femenino

M50: De 50 años en adelante (incluye 50 años). Masculino y Femenino

Pesos

Masculino: Hasta 80 y + de 80 kgs.

Femenino: Hasta 65 y + de 65 kgs.

Diferencia de peso en todas las categorías máster: 3 kgs.

Protecciones

M40 MASCULINO

Obligatorias: espinilleras con empeine, guantillas finas y coquilla.

Opcionales: rodilleras y protector bucal.

M50 MASCULINO

Obligatorias: espinilleras con empeine, guantillas finas, coquilla y casco.

Opcionales: rodilleras y protector bucal.

M40 FEMENINO

Obligatorias: espinilleras con empeine, guantillas finas y protector de pecho

Opcionales: rodilleras, protector bucal y coquilla femenina.

M50 FEMENINO

Obligatorias: espinilleras con empeine, guantillas finas, protector de pecho y casco.

Opcionales: rodilleras, protector bucal y coquilla femenina.

En la siguiente tabla mostramos un resumen de las protecciones indicadas para las diferentes categorías.

	MASCULINO M40		MASCULINO M50		FEMENINO M40		FEMENINO M50	
	OBLIGATORIAS	OPCIONAL	OBLIGIG.	OPCIONAL	OBLIG.	OPCIONAL	OBLIG.	OPCIONAL
Espinilleras con empeine	SI		SI		SI		SI	
Guantillas finas	SI		SI		SI		SI	
Coquilla	SI		SI					
Casco			SI				SI	
Protector pecho					SI		SI	
Rodilleras		SI		SI		SI		SI
Protector bucal		SI		SI		SI		SI
Coquilla femenina						SI		SI

Las protecciones (guantillas finas, espinilleras, casco, protector de pecho, peto, rodilleras, etc.) serán las homologadas por KWF u otras similares siempre que ofrezcan el mismo nivel de protección. Cada competidor deberá de poseer sus propias protecciones.

Mostramos a continuación las protecciones (o similares) a utilizar en la competición.

Reglamento de arbitraje KWF de kumite (categorías junior, sub-21, senior y master)



ESPINILLERAS



PROTECTOR DE PECHO



CASCO



GUANTILLAS FINAS

Duración de los combates

M40 (masculino y femenino).

2 minutos (peso) + 1 minuto, decisión obligatoria.

M50 (masculino y femenino).

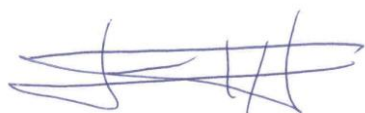
2 minutos (peso) + 1 minuto, decisión obligatoria.

Diferencia de peso: 3 kgs.

FINAL

Cualquier asunto no contemplado en este reglamento de arbitraje y que acaezca en una competición, será discutido entre los árbitros del campeonato y el Arbitro Supremo del mismo.

Revisado por:



Shihan Fernando Pérez



Shihan Antonio Piñero