

REGLAMENTO DE KUMITE INFANTIL

CATEGORIAS:

**BENJAMIN-ALEVIN-INFANTIL-JUVENIL
(DE 12 A 15 AÑOS)**



ACTUALIZADO ENERO 2026

ÍNDICE

Reglas para los competidores	3
Reglas generales	3
Protecciones obligatorias	3
Categorías de peso	4
Árbitros y Jueces	5
Combate (Kumite)	5
Extensiones	5
Cronómetro	5
Victoria por puntos (IPPON)	5
Medio-Punto (Waza-ari)	6
Victoria por decisión	6
Faltas (Hansoku)	7
Penalizaciones (Genten)	7
Descalificación (Shikkaku)	8
Heridas o accidentes	8

REGLAS PARA LOS COMPETIDORES

CATEGORIAS: INFANTIL Y JUVENIL

La edad para los participantes en las siguientes categorías será:

INFANTIL: 12 Y 13 AÑOS.

JUVENIL: 14 Y 15 AÑOS.

REGLAS GENERALES

1. Cada competidor deberá llevar el karate-gi limpio y de color blanco con el distintivo de kyokushin.
2. Uno de los competidores añadirá a su cinto un distintivo rojo (cinturón o tira). El otro competidor llevará solamente el cinturón que le corresponda.
3. Las uñas de los pies y manos deberán estar cortas.

PROTECCIONES OBLIGATORIAS

INFANTIL (12 y 13 años):

OBLIGATORIAS: CASCO, PETO, ESPINILLERAS Y GUANTILLAS

OPCIONALES: RODILLERAS Y PROTECCIÓN BUCAL

JUVENIL (14-15 años):

OBLIGATORIAS: CASCO, GUANTILLAS, ESPINILLERAS, COQUILLA (MASCULINO)-
PROTECTOR PECHO (FEMENINO)

OPCIONALES: RODILLERAS Y PROTECCIÓN BUCAL.

Las protecciones (guantillas, espinilleras, casco, protector de pecho, peto y rodilleras) serán las homologadas por KWF España. Y en ningún caso se permitirán el uso de otras similares. Cada competidor deberá de poseer sus propias protecciones.

Mostramos a continuación las protecciones homologadas a utilizar en la competición.



PETO



ESPINILLERAS



CASCO

Reglamento de Combate Infantil. KWF ESPAÑA



GUANTILLAS (12 y 13 AÑOS)



PROTECTOR DE PECHO



Guantillas para la categoría juvenil (14-15 años) (se puede utilizar modelo similar aprobado por el Jefe de Árbitros)

Se permitirán otro tipo de protecciones siempre que ofrezcan el mismo nivel de protección que las expuestas.

En caso de que un competidor resulte lesionado, el uso de vendajes o cualquier otro material de protección, será supervisado por el Arbitro Supremo de la competición y el médico, cuya decisión será final y obligatoria sobre el competidor.

CATEGORIAS DE PESO (MASCULINO)

INFANTIL (12-13 años)

Menos de 50 kg. – 55kg., -60 kg y + de 60kg.

JUVENIL (14-15 años)

Menos 55Kg , -60 Kg, -65Kg, -70Kg, +70Kg.

CATEGORIAS DE PESO (FEMENINO)

INFANTIL (12-13 años)

Menos de 45Kg, - 50Kg, + 50 Kg.

JUVENIL (14-15 años)

Menos 50Kg, - 55Kg, + 55 Kg.

Reglamento de Combate Infantil. KWF ESPAÑA

El número mínimo de participantes para poder celebrar una categoría será de 4 competidores. Si 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 14-15 años masculino pasar de -55 kg a -60 kg.

ÁRBITROS Y JUECES

1. - En todas las categorías habrá cuatro Jueces de esquina y un Árbitro (que da todas las órdenes).
2. - Cuando se necesite una decisión en un combate, cada juez y árbitro tendrán un voto.
3. - El jurado de jueces y el de revisión tendrán la misma autoridad al juzgar el combate, pero la decisión final la tendrá el Árbitro Supremo.

KUMITE (COMBATE)

Normas Básicas:

-Tiempos de los combates:

INFANTIL (12 y 13 años): 2 minutos con decisión obligatoria.

JUVENIL (14 y 15 años): 2'+ extensión de 1,5' en caso de empate, con decisión obligatoria.

- A criterio de la Organización de la competición y del Árbitro Supremo se podrá variar la duración de los combates.
- En todas las categorías, se declarará vencedor al competidor que consiga un Ippon (puntos) o dos Waza-aris (medios puntos).

Nota: Dos medios puntos (Waza-aris) constituyen un Ippon.

CRONÓMETRO

La duración del combate cuenta a partir del momento en que el árbitro señale el comienzo del mismo con la voz de "Hajime".

VICTORIA POR PUNTOS (IPPON)

1.- Excluyendo las técnicas consideradas como faltas, un golpe de puño (tsuki), golpe de pie (keri), codo (hiji uchi), etc, que un competidor realice 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 durante cinco segundos o más, será considerada Ippon.

La consecución de un punto será válido, cuando al menos tres de los cinco componentes del equipo arbitral toman tal decisión.

2.- Cuando un competidor decide no continuar el combate o pierde su capacidad de continuar el mismo (salvo por causas ajenas al combate) durante más de 5 segundos, al otro competidor se le concederá un Ippon.

Reglamento de Combate Infantil. KWF ESPAÑA

MEDIO-PUNTO (WAZA-ARI)

En los siguientes casos, y siempre a criterio del equipo arbitral, se podrá conceder un Waza-Ari:

1.- Excluyendo las técnicas consideradas como faltas, un golpe de puño (tsuki), pierna (Keri) o codo (hiji-uchi), etc, el cual acuse el oponente durante menos de cinco segundos o que afecte el deseo de continuar el combate del adversario, (él/ella), se le concederá medio punto (waza-ari).

La consecución de dos waza-aris equivale a un Ippon.

2.- Cuando un competidor realice a su adversario, una técnica de pierna a la altura jodan, si dicha técnica cuenta con todos los requisitos necesarios, como correcta actitud, aplicación vigorosa, control zanshin, 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 o jodan kake geri marcando o con un ligero contacto sobre el casco).

VICTORIA POR DECISION (HANTEI)

Cuando no se haya marcado ningún Ippon o waza-ari definitivo, se otorgará una victoria por decisión.

La decisión será válida cuando al menos tres de los cinco miembros del equipo de jueces toman tal determinación.

Los criterios para tomar una decisión, tendrán la siguiente prioridad:

- La efectividad de las técnicas realizadas.
- El desarrollo de combinaciones variadas tanto de puño como de pierna.
- La táctica y estrategia de combate (desarrollo de los sistemas técnicos de combate, control de la distancia, etc.).
- La cantidad de técnicas utilizadas.
- Si uno de los dos competidores tiene dos amonestaciones (genten ni) y un waza-ari, éste quedará anulado por las dos amonestaciones.
- Si un competidor no tiene medio-punto ni amonestación, la victoria se concederá por decisión.
- Se concederá igualmente victoria por descalificación o cuando un competidor se retira.

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.

Reglamento de Combate Infantil. KWF ESPAÑA

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

FALTAS (HANSOKU)

Las acciones siguientes serán consideradas faltas:

- Ataques directos o no controlados con las piernas a la altura Jodan (ej: Jodan Mae Geri, Uchi Kakato Geri, Jodan Tobi Geri, Jodan Ushiro Mawashi Geri).
- El contacto a la cara o cuello (incluso ligero) con manos o codos, no obstante el realizar fintas está permitido.
- Atacar con los puños a zonas no puntuables en la categoría INFANTIL. **Por ejemplo golpear de forma intencionada con los puños a los brazos.**
- En la categoría INFANTIL, no está permitido realizar técnicas por debajo de la cadera, por ej. Gedan mawashi geri.
- Golpes a los testículos (kin-geri)
- Golpes con la cabeza (zu-tsuki)
- El atacar a un oponente cuando está tumbado.
- Ataques a la espina dorsal.
- El agarrar o sujetar a un oponente por el cuello o por el cuerpo.
- El agarrar o sujetar el uniforme (dogi) brazos o piernas.
- El empujar con manos y puños.
- Las acciones repetidas de dejarse caer después de golpear con piernas o puños a su oponente (kakenegi).
- Las salidas frecuentes del área de competición (Jogai).
- Los ataques directos a las articulaciones de las rodillas, desde el frente.
- Otras acciones que los árbitros puedan considerar faltas o acciones deliberadas.

El resultado de las faltas será en un aviso (chui). Dos faltas serán una amonestación oficial (genten-ichi). Tres amonestaciones serán dos oficiales (genten-ni). Cuatro amonestaciones equivalen a (genten-san) y la descalificación automática.

PENALIZACIONES (GENTEN)

Las situaciones siguientes constituirán una penalización:

- a) Dos amonestaciones.
- b) Faltas deliberadas..
- c) Otras acciones que el árbitro principal considere como mala actitud en el combate.

DESCALIFICACION (SHIKKAKU).

Las siguientes situaciones constituirán la descalificación:

Reglamento de Combate Infantil. KWF ESPAÑA

- Tres penalizaciones (Genten-san= Shikkaku).
- No obedecer las instrucciones del árbitro durante el combate.
- Acciones consideradas violentas, las faltas o actitudes incorrectas.
- El estar más de un minuto un competidor enfrente del otro sin deseo de competir, ambos competidores serán descalificados.
- Los competidores que lleguen tarde a los combates o no se presenten.
- La incapacidad física que surja durante el combate permitirá al competidor retirarse del mismo siempre y cuando su lesión sea examinada y comprobada por el doctor de la competición. Esta decisión será final.

HERIDAS O ACCIDENTES.

Cuando un competidor sufra una herida que no sea suficientemente seria (bajo criterio del médico), y rehusé continuar, se le declarará perdedor.

En caso de heridas surgidas durante el combate por razones no atribuibles a un competidor, pero que incapacite a uno de ellos o en el caso de que ambos resulten heridos al mismo tiempo por razones que ambos sean responsables, el competidor que abandone será declarado perdedor.

En ningún caso la KWF España ni directivos de esta Asociación, se responsabilizarán de las lesiones o accidentes que puedan ocurrir durante la competición.

Los seguros individuales serán por cuenta de los participantes.

Cualquier asunto no contemplado en este reglamento de arbitraje y que acaezca en una competición, será discutido entre el Jefe de Árbitros de la competición y el Árbitro Supremo, cuya decisión será definitiva.

Revisado por:

Shihan Fernando Pérez



Shihan Antonio Piñero