JKASKTESPAÑA

公益社団法人

日本空手協会

REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETICIÓN

JAPAN KARATE ASSOCIATION (JKA/WF)

SHOTOKAN KARATE TRADICIONAL ESPAÑA

INDICE DE MATERIAS

REGLAMENTO DE COMPETICION

CAPITULO 1 NORMAS GENERALES (Página 4)

Artículo 1 – Objetivos.
Artículo 2 – Aplicación.
Artículo 3 – Normas de conducta para los participantes.
Artículo 4 – Información adicional.

CAPITULO 2 FUNCIONAMIENTO DE LA COMPETICION (Página 5)

Artículo 5 – Celebración de la competición.
Artículo 6 – Supervisor.
Artículo 7 – Jefe de arbitraje.
Artículo 8 – Árbitros.
Artículo 9 – Competidores.
Artículo10 – Entrenador.
Artículo 11 – Controlador de tiempo.
Artículo 12 – Registrador.
Artículo 13 – Moderador.
Artículo 14 – Médico oficial.
Artículo15 – Asistencia médica.
Artículo16 – Vestimenta.
Artículo17 – Área de Competición.
Artículo 18 – Pruebas y categorías.

CAPITULO 3 COMPETICIÓN DE KUMITE (Página 11)

Artículo 19 – Método de competición de Kumite.
Artículo 20 – Competición de Kumite por equipos.
Artículo 21 – Criterios de juicio de la técnica.
Artículo 22 – Criterios de juicio de competición de Kumite.
Artículo 23 – Prórroga (SAI-SHIAI) y Segunda Prórroga (SAI-SAI-SHIAI).
Artículo 24 – Faltas (HANSOKU).
Artículo 25 – Fuera de área (JYOGAI).
Artículo 26 – Indefensión voluntaria (MUBOUBI).
Artículo 27 – Descalificación (SHIKKAKU).
Artículo 28 – Abandono (KIKEN).
Artículo 29 – En caso de lesión.

Artículo 30 – Supervisor y árbitros para competición de Kumite.
Artículo 31 – Tiempo de competición.
Artículo 32 – Material necesario para competición de Kumite.
Artículo 33 – Equipo de protección

CAPITULO 4 COMPETICION DE KATA (Página 18)

Artículo 34 – Método de competición de Kata.
Artículo 35 – Árbitros para competición de Kata.
Artículo 36 – Criterios de juicio de competición de Kata.
Artículo 37 – Disminución de puntos y faltas.
Artículo 38 – Prórroga (SAI-SHIAI) y Segunda Prórroga (SAI-SAI-SHIAI).
Artículo 39 – Material de competición.

CAPITULO 5 INFORMACIÓN ADICIONAL página 21

Artículo 40 – Competición infantil masculino y femenino y femenino en general.
Artículo 41 – Competición de veteranos.
Artículo 42 – Revisión, enmienda o modificación.
Cláusula adicional.

INDICE DE MATERIAS

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

CAPITULO 1 REGLAS GENERALES (Página 22)

Artículo 1 – Objetivo.
Artículo 2 – Aplicación.
Artículo 3 – Normas de conducta de los árbitros.
Artículo 4 – información adicional.

CAPITULO 2 METODO DE ARBITRAJE (Página 23)

Artículo 5 – Proceso de competición de Kumite.
Artículo 6 – Proceso de competición de Kata.
Artículo 7 – Voces de mando del árbitro central.
Artículo 8 – Comandos de silbato.
Artículo 9 – Gestos de los árbitros.

CAPITULO 3 ARBITRAJE DE KUMITE (Página 28)

Artículo 10 – Colocación de los árbitros.
Artículo 11 – Criterios de decisión.

CAPITULO 4 ARBITRAJE DE KATA (Página 30)

Artículo 12 – Colocación de los árbitros.
Artículo 13 – Criterios de juicio.

CAPITULO 5 INFORMACIÓN ADICIONAL (Página 32)

Artículo 14 – Competición infantil masculino y femenino.
Artículo 15 – Competición de veteranos.
Artículo 16 – Revisión.
Cláusula adicional.

APENDICE

- GUIA DE COMPETICION DE KIHON IPPON KUMITE (Página 32).
- GUÍA DE COMPETICION DE JIYU-IPPON KUMITE (Página 35).
- CRITERIOS DE JUICIO DE KIHON-IPPON KUMITE Y JIYU-IPPON KUMITE (Página 36).
- GUIA DE COMPETICIÓN DE JIYU KUMITE INFANTIL MASCULINO Y FEMENINO (Página 37).
- GUIA DE COMPETICION DE KATA INFANTIL MASCULINO Y FEMENINO (Página 38).
- GESTOS DE LOS ÁRBITROS (Página 38).

REGLAMENTO DE COMPETICION

CAPITULO 1 NORMAS GENERALES

Artículo 1 – Objetivo

Estas normas y reglamento tienen por objeto promover el transcurso fluido y equitativo de cualquier competición.

Artículo 2 – Aplicación

1. Estas normas y reglamento serán de aplicación en los siguientes eventos JKA:
    1. Evento internacional, Campeonato del Mundo, Campeonato All Japan y campeonato nacional auspiciado por JKA.
       Headquarters de Tokyo (Japón).
    2. Campeonato/competición regional auspiciado por JKA Regional.
    3. Campeonato /competición auspiciado por JKA provincial.
    4. Competición local auspiciada por cualquier Dojo/Grupo JKA.
2. Cualquier tipo de competición JKA en cualquier país deberá cumplir con esta normativa.

Artículo 3 – Normas de Conducta para los participantes.

Todos los participantes deberán actuar conforme a los máximos estándares de habilidad y juego justo según el espíritu de Karate Do y mostrar la máxima dignidad y respeto hacia los demás participantes.

Artículo 4 – Información adicional

Si surgiera cualquier tipo de disputa o situación no prevista en este reglamento, la decisión la tomará el Jefe de arbitraje.

CAPITULO 2 FUNCIONAMIENTO DE LA COMPETICION

Artículo 5 – Celebración de la competición

1. Previamente al torneo, la organización anfitriona deberá notificar todos los detalles del evento.
2. Será necesario contar y distribuir adecuadamente el siguiente personal de apoyo:
    1. Controladores de tiempo (Toke In / Timekeepers).
    2. Registradores /Anotadores (Ki Ioku In / Scorekeepers).
    3. Moderadores (Shinko In).
    4. Médico Oficial.
    5. Ayuda médica primeros auxilios.
3. Así mismo será necesario contar con los siguientes oficiales:
    1. Supervisores (Kansa In).
    2. Jefe de Arbitraje (Shinpan Cho).
    3. Jueces y árbitros (Shinpan In).

Artículo 6 – Supervisor (Kansa In)

1. Deberá colocarse un supervisor en combate de Kumite.
2. El supervisor será responsable de:
    1. Que el juez principal y los demás jueces tengan la calificación apropiada.
    2. Que los competidores tengan la calificación correcta.
    3. Que se siga el cumplimiento de estas normas y reglamento.
3. El supervisor es responsable de dirigir apropiadamente al juez principal o los demás jueces, los controladores de tiempo y los anotadores. El supervisor podrá interrumpir el encuentro mediante un pitido agudo en los siguientes casos:

- Si se ha quebrado cualquier norma de este reglamento.
- Si el Coach ha protestado o presenta una cuestión que haga necesario interrumpir el combate.

4. El supervisor puede participar en la disputa de los árbitros solamente en caso de descalificación (Hansoku).
5. El supervisor debe asegurarse de que se lleva a cabo un registro correcto.
6. El supervisor podrá solicitar explicaciones a los árbitros/oficiales cuando lo considere necesario.
7. El jefe de arbitraje será quien seleccione y designe a los supervisores entre aquellos que tengan la calificación necesaria.

Artículo 7 – Jefe de Arbitraje (Shinpan Cho)

1. El jefe de arbitraje será responsable de controlar que la competición transcurra de forma fluida y equitativa.
2. El jefe de arbitraje será responsable de tomar las decisiones apropiadas en los siguientes casos:
    1. si se produce un hecho que carece de justicia o que contraviene este reglamento.
    2. en caso de que los jueces/árbitros soliciten consejo.
    3. si se presenta un hecho no previsto en este reglamento.
    4. en caso de producirse un accidente en el transcurso del combate.
3. En una situación dada y tras haber consultado con el árbitro principal y demás árbitros, el Jefe de los jueces podrá decidir:
    1. Dar instrucciones.
    2. Expulsar.
    3. Descalificar.

4. Después de haber consultado con los árbitros, el jefe de arbitraje decidirá la duración de la descalificación y si se mantiene para posteriores competiciones. En ese caso se enviará una carta al sujeto/grupo notificándole del mismo.
5. El jefe de arbitraje será designado por la Organización anfitriona. Y si fuera necesario podrá también seleccionar un subjefe de arbitraje.
6. Como norma general, el Instructor Jefe de JKA es la persona elegida como jefe de Arbitraje en competición de All Japan y Campeonato del Mundo.

Artículo 8 – Árbitros (Shinpan In)

1. Los árbitros juzgan y toman decisiones durante el transcurso del campeonato.
2. Los árbitros ejercerán el control sobre toda su área de competición.
3. Los árbitros serán los últimos responsables del resultado del encuentro y sus decisiones no podrán ser cuestionadas a excepción del supervisor en el ejercicio de su autoridad.
4. El árbitro central coordina el encuentro, juzga, toma y anuncia la decisión final.
5. Los árbitros que actúan como jueces de esquina apoyarán al árbitro central indicando sus propias decisiones durante el transcurso del encuentro.
6. Los árbitros serán seleccionados entre el cuadro de árbitros que posean la certificación correspondiente y designados por la Organización anfitriona.

Artículo 9 – Competidores

1. Si un competidor tiene la cualificación requerida, la Organización anfitriona no podrá rechazar su participación mientras no haya una causa justificada, ni tampoco podrá obligarle a participar.
2. Como norma general, los participantes deberán ser miembros activos de JKA o miembros de una asociación reconocida oficialmente por JKA. De cualquier modo, un participante no miembro podrá solicitar su participación y ser aprobado por la Organización anfitriona.

Artículo 10 – Entrenador (Kantoku)

1. Un entrenador puede acompañar al competidor individual o equipo en competición.
2. El entrenador debe estar registrado previamente con la Organización.

3. Si el entrenador plantea alguna cuestión o protesta deberá hacerlo a través del supervisor (Kansa In), en cualquier caso no puede apelar la decisión final (Hantei).
4. El entrenador podrá dar instrucción al competidor durante el encuentro desde el área designada, sin perturbar ni desviar la atención al oponente o árbitros.
5. El entrenador debe de poseer la titulación de Instructor.

Artículo 11 – Controlador de tiempo (Keiji In)

El controlador de tiempo será responsable de medir el tiempo de combate, así como de anunciarlo al árbitro central de la forma predeterminada.

Artículo 12 – Anotador/Registrador (Kiroku In)

El anotador será responsable de registrar el desarrollo del combate y anunciarlo al árbitro central si fuera necesario.

Artículo 13 – Moderador (Shinko In)

El moderador será responsable de mantener una buena comunicación con los competidores y entre todos los miembros para asegurar un desarrollo fluido del encuentro.

Artículo 14 – Médico oficial

1. El médico oficial será elegido por los miembros del comité de competición.
2. El médico oficial junto con el jefe de arbitraje podrá interrumpir un combate y decidir que un competidor abandone por razones médicas.

Artículo 15 – Asistencia médica

La asistencia médica será responsable de tratar y tomar medidas para cualquier situación de enfermedad o lesión de un competidor y velar siempre por la seguridad de la competición.

Artículo 16 – Vestimenta

1. El competidor llevará uniforme de karate completamente blanco sin adornos.

1. Los escudos/identificación reconocidos por el comité de organización pueden ponerse en la chaqueta en el lado izquierdo del pecho.
2. Las mangas de la chaqueta deberán tener una longitud entre la muñeca y la mitad del antebrazo y no se puede remangarlas hacia el exterior. Se permite que estén remangadas hacia el interior si están cosidas. La largura de la chaqueta debe ser como máximo hasta la mitad del muslo una vez puesto el cinturón. Las mujeres deben llevar, debajo de la chaqueta, camiseta blanca lisa. La largura del pantalón debe ser como mínimo 2/3 de la pierna y hasta máximo la altura del tobillo (asomando el talón), no debe plegarse hacia el exterior, si está plegado hacia el interior debe estar cosido.
3. La identificación y dorsal proporcionado por la organización debe de colocarse en el lugar establecido.
4. Para poder diferenciar entre los oponentes uno de ellos llevará una cinta roja atada alrededor de la cintura.
5. La vestimenta y apariencia general no deben provocar ninguna lesión al oponente ni herir ninguna sensibilidad. Uñas cortadas, cabello limpio y natural, la largura no debe interferir ni distraer en el combate. No se puede utilizar ningún coletero de plástico, metal ni tampoco de colores llamativos ni llevar adornos, sólo se permiten cintas de goma o tela.
6. Aparatos dentales metálicos, lentes de contacto blandas serán por cuenta y riesgo del competidor, sin embargo durante el combate de Kumite se prohíbe llevar gafas; en combate de kata se permite llevar gafas (de manera que no molesten durante la ejecución)
7. Cualquier tipo de vendaje está permitido siempre que no cause lesión al oponente y con autorización del árbitro central.
8. Está prohibido cualquier tipo de protección dura, de escayola, madera, plástico o metal.
9. En caso de que no haya norma específica debe utilizar materiales de seguridad establecidos.

2. El competidor no debe de ponerse ningún objeto excepto lo permitido en el párrafo anterior, en caso de violación debe corregir su vestimenta. Sin embargo, puede continuar si el jefe de árbitros lo admite como su necesidad inmediata para poder tomar parte en la competición.
3. El entrenador debe estar correctamente identificado.

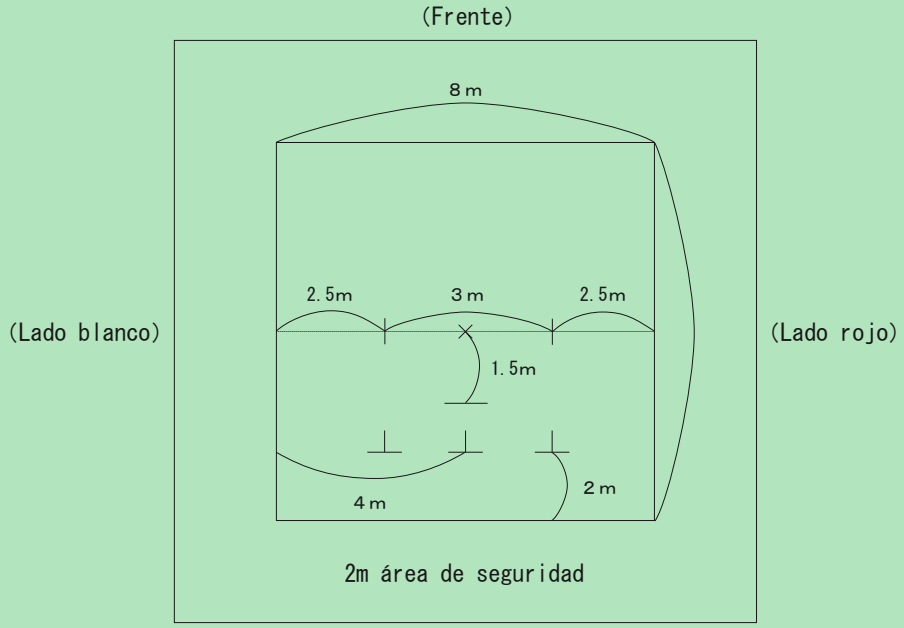
4. Los árbitros y supervisores deben de vestir el uniforme oficial establecido por JKA y estar correctamente identificados.
5. Cualquier otro miembro del comité y encargados deben estar uniformados para poder ser identificados fácilmente en el área de competición.

Artículo 17 – Área de competición.

1. El área de competición es un cuadrado de 8X8 metros, con un margen exterior de 4- 5 centímetros de ancho. La parte exterior de esta línea debe medir 8 metros. Si se utilizan colchonetas, el límite debe estar marcado por colchonetas de distinto color.
2. Para el combate de Kumite la posición de inicio de los competidores se ubicará en el centro. Indicado por dos líneas paralelas de 1 metro cada una y separadas 3 metros entre ellas. En general, cuando se mira al frente (Shomen) la línea izquierda es blanca y la derecha es roja.
3. Para el sistema de banderas en combate de kata las posiciones de inicio se sitúan a 2 metros de la línea de atrás y separadas 3 metros entre ellas. Estas líneas se trazarán en forma de T invertida: la línea horizontal medirá 70 cm y la vertical 35 cm. Si se trata de sistema de puntuación la posición de inicio se sitúa 2 metros hacia atrás desde el centro del área, también trazada en forma de T invertida.
4. Por razones de seguridad el área de combate no debe estar elevada del suelo más de 1 metro y debe preverse un área de seguridad de 2 metros de ancho alrededor (zona de amortiguación).
5. La zona de combate debe ser plana, horizontal y lisa. Se puede utilizar madera, resina, tatami, planchas de uretano.
6. La posición del juez central se indicará con una línea de 50 cm. a una distancia de 1,5 m hacia atrás desde el centro.

*Plano indicativo del área de competición.

*Plano indicativo del área de competición



Artículo 18 – Pruebas y categorías

1. Las pruebas son las siguientes:
    1. Kumite – Individual y equipos.
    2. Kata – Individual y equipos.
2. La Organización anfitriona puede establecer otras pruebas.

CAPITULO 3 COMPETICION DE KUMITE

Artículo 19 – Método de competición de Kumite

1. En competición de Kumite se disputará la superioridad entre dos competidores combatiendo mutuamente las técnicas de ataque y defensa libremente, dentro del tiempo de combate establecido y siempre dentro del área.
    1. Ippon Shobu (combate Ippon - 1 punto): el competidor que antes consiga 1 punto o 2 medios puntos dentro de un tiempo establecido, será el ganador,
    2. Sanbon Shobu (combate Sanbon – 3 puntos): el competidor que antes consiga 2 puntos dentro del tiempo establecido, será el ganador.
2. En combate de competición todas las técnicas (Tsuki, Keri, Uchi) deben estar bien controladas, además esa técnica debe de tener holgura suficiente para poder hacer Kageki.

1. ¿Qué es Kageki? Técnica de ataque sin control, golpear excesivamente al oponente.
2. ¿Qué es el margen de Kageki? Se refiere a la técnica de ataque para poder hacer Kime justo delante del punto vital del objetivo. La distancia requerida debe ser lo suficientemente cercana para ser efectiva, es decir límite de la distancia eficiente sin producir daño al oponente. Se permite un ligero contacto al oponente, de la técnica controlada.

Artículo 20 – Competición de Kumite por equipos.

1. El equipo contará con un número impar de miembros.
2. Por norma general, todos los miembros del equipo deben estar presentes en el primer encuentro, de lo contrario perderá el derecho de participar. Si un equipo pasa directamente a la segunda ronda sin combatir, todos sus miembros deberán estar presentes al empezar esta segunda ronda. Posteriormente, si falta algún/os miembro/s del equipo este pasará al último lugar.
3. Antes del encuentro el entrenador o capitán del equipo debe comunicar el orden de competición de los miembros del equipo. Esto deberá hacerse para cada ronda de combates.
4. El equipo ganador se determinará por el número de combates individuales ganados, según el orden previamente anunciado.
5. Existen dos sistemas de competición por equipos: por victoria o por eliminación.
    1. Sistema de victoria: se decide la victoria y derrota por número de combates ganados. Sin embargo en caso de empate se decidirá por orden de preferencia de la siguiente manera:
        1. Victoria por Ippon (Hansoku, Shikkaku, Kiken, Jogai Hansoku, Mubobi Hansoku).
        2. Victoria por Wazaris.
        3. Por decisión, el que consigue mayor número de victorias por decisión de los jueces.

        Si hubiera aún empate se decide la victoria Daiyosha Ketteisen
    2. Sistema de Daiyosha Ketteisen: se decide la victoria o derrota del equipo combatiendo una persona elegida por cada equipo. En este caso el mismo competidor puede participar hasta dos veces.
    3. Sistema por eliminación: El ganador continúa combatiendo y es derrotado quien pierde todos los miembros del equipo.
    4. No se admiten equipos mixtos masculino y femenino.

Artículo 21 – Criterios de juicio de la técnica.

1. Las áreas de ataque son:

1. Jyodan: área del cuello y la cabeza.
2. Chudan: área del abdomen y espalda.

2. Las técnicas se juzgarán conforme a los siguientes criterios/ factores:
    1. Trayectoria y fuerza de la técnica.
    2. Distancia apropiada y en el momento oportuno (en caso de niños mantener una distancia considerada de seguridad suficiente).
    3. Postura correcta y terminación adecuada (Zanshin).
    4. Espíritu vigoroso (Kihaku).
    5. captación correcta del objetivo, precisión.
3. Si todos los criterios que se han mencionado anteriormente se completan en la ejecución de Tsuki, Keri o Uchi se puntuará como Ippon.
4. Los casos siguientes se pueden considerar como Ippon aunque carezcan de algún factor:
    1. En caso de Deai (encuentro)
    2. Derribo: definición perfecta de la técnica desequilibrando su postura.
    3. Técnicas continuas han captado el objetivo y han sido perfectas.
    4. Mubobi: en el momento que el oponente está desprotegido.
5. Wazari es el caso de una técnica eficaz realizada casi similar a un Ippon.
6. Ippon es la suma de 2 Wazaris (medio punto).
7. Aiuchi (golpe simultáneo), ambos competidores efectúan al mismo tiempo y simultáneamente técnicas de similar intensidad, en ese caso se anulan las técnicas de ambos competidores.

Artículo 22 – Criterios de juicio de competición de Kumite.

1. Si ninguno de los competidores alcanza los puntos necesarios dentro del tiempo determinado, al terminar el combate cada juez indicará su decisión. La decisión final la tomará el árbitro central siguiendo las normas de juicio de competición según el artículo n º 11 del reglamento de Arbitraje.
2. En caso de imposibilidad de continuar por lesión de ambos competidores o por causas ajenas, los jueces decidirán juzgando todos los factores hasta el momento de paralizar el combate y el árbitro central tendrá la última decisión.
3. La decisión se tomará en base a los siguientes factores:

1. Factores de primer orden:

1. Existencia de Wazaris.

2. Factores de segundo orden.

1. Existencia de advertencia (Hansoku Chui).

2. Si ha habido advertencia de Jyogai (salida del área).

3. Existencia de advertencia de indefensión (Muboubi-Chui).

3. Factores de tercer orden:

1. Superioridad de táctica o estrategia, dominio del encuentro.
2. Habilidad e intensidad de las técnicas empleadas.
3. Ánimo de lucha y si ha habido aviso de faltas (Keikoku).
4. Correcta actitud de combate.
5. Cantidad de ataques dinámicos y positivos realizados.
6. Aunque un competidor haya marcado un Wazari, para poder juzgar adecuadamente, los jueces deberán tener también en consideración todos los avisos y advertencias que haya tenido.

Artículo 23 – Prórroga (Sai-Shiai) y Segunda Prórroga (Sai-Sai-Shiai)

1. En caso de empate (Hikiwake) se realizará una prórroga (Sai-Shiai). Si aún no se ha podido decidir la victoria se realiza una segunda prórroga (Sai Sai Shiai). No obstante, si la organización así lo ha decidido previamente al comienzo del torneo, en esta segunda prórroga el jefe de arbitraje puede ordenar el sistema de anticipación, es decir el primero que marca gana.
2. Después de la segunda prórroga los jueces deben decidir un ganador.
3. En la final de Kumite masculino individual del World Championship o campeonato nacional puede haber tantas prórrogas como sea necesario hasta que se decida el ganador.

Artículo 24 – Faltas (Hansoku)

1. Están prohibidos los siguientes elementos:
    1. Falta de control de la técnica, y causar lesiones al oponente por actos de ataque incontrolados (Kageki), incluyendo atravesar la técnica (ir más allá del objetivo, contacto excesivo) o actos de ataque incontrolables como blandir o esgrimir.
    2. Realización de técnicas de proyección peligrosas, incluyendo caída desde la cabeza o de espalda donde es difícil realizar Ukemi.
    3. Perder el tiempo vanamente, falta de acción, incluyendo abrazar al oponente o actos que fingen lesión con exageración.
    4. Utilizar lenguaje o actitud provocadora, insultos verbales o desobedecer las órdenes del árbitro.
    5. Continuar atacando intencionadamente después de la señal de parar (Yame) o de la señal de salida del área (Jogai).
    6. Ataque o intento de ataque con la cabeza

7. Actos de ataque con la punta de los dedos o Nukite a los ojos
8. Actos de ataque peligroso a los testículos o las articulaciones.

2. Si ha ocurrido cualquiera de lo arriba mencionado, el juicio se tomará en base a lo siguiente:
    1. Keikoku (aviso): ha cometido alguno de los factores prohibidos pero de forma leve y no ha causado daño o lesión. Este primero aviso no supone efecto en el juicio pero si se comete una segunda vez en el mismo encuentro sería Hansoku Chui (advertencia) y si fuera grave puede resultar en Hansoku (falta), con lo cual el oponente es declarado como ganador.
    2. Si se cometen actos prohibidos de manera grave y de mal gusto u ocasionan lesión considerable o notable, se sentenciará como Hansoku Chui o incluso Hansoku aunque fuera la primera vez.
3. Cualquier competidor que haya recibido amonestación (Hansoku) dos veces en competición individual o equipo no podrá continuar compitiendo en Kumite en dicho torneo, aunque si podrá participar en combate de kata. El competidor que ha sido amonestado la primera vez con Hansoku deberá identificarse con una cinta roja puesta en la manga.
4. Cuando el juez central anuncia una falta, el registrador deberá anotarlo correctamente para presentarlo al Jefe de arbitraje. .

Artículo 25 – Fuera de área (Jyogai)

Si cualquier parte del cuerpo de un competidor contacta fuera del área de competición, se sentenciará con un aviso, Jyogai Keikoku. Si ocurre una segunda vez, se advierte con Jyogai Chui. Si ocurriese una tercera vez, será amonestado con Jyogai Hansoku, con lo cual se declara ganador al oponente. Si la salida del área se produce por los dos competidores justo después de marcar una técnica, se dará prioridad a la técnica.

Artículo 26 – Indefensión voluntaria (Muboubi)

1. Muboubi Keikoku se avisa cuando el oponente no se defiende, se advertirá con Muboubi Chui si ocurre una segunda vez y con Muboubi Hansoku la tercera vez. Se observa Muboubi en los siguientes casos de indefensión:
    1. El competidor es golpeado por una falta clara de defensa, en este caso ambos competidores son avisados unos con Muboubi por indefensión y el otro con Hansoku, y dentro de ello Keikoku, Chui, Hansoku.

2. Aunque no ha habido necesariamente un golpe si el criterio del árbitro central juzga como peligrosa la situación, se le pronuncia Muboubi (Keikoku, Chui o Hansoku). Si fuera Hansoku se declara ganador al oponente.

Artículo 27 – Descalificación (Shikkaku)

1. La descalificación (Shikkaku) dará como ganador al oponente. Se aplicará directamente a cualquiera implicado en la zona de competición, en los siguientes casos:
    1. No obedece las instrucciones/indicaciones del árbitro central
    2. Por palabras y acciones contra el espíritu de Karate-do
    3. Si se considera inadecuado que continúe compitiendo.
    4. Una vez que un competidor haya sido descalificado no podrá participar en ese torneo, ni en Kumite ni en Kata
    5. El árbitro central notifica al registrador el contenido de su decisión después de sentenciar Shikkaku al competidor. El registrador deberá anotarlo correctamente para presentarlo al Jefe de arbitraje.
    6. En competición por equipos, si un miembro del equipo comete actos de infracción de las normas equivalente a Shikkaku, la misma medida se extenderá a todo el equipo.
2. Puede darse también descalificación (Shikkaku) en combate de Kata.

Artículo 28 – Abandono/Renuncia (Kiken)

1. En caso de ausencia en la llamada a la hora de la agrupación para la competición, o si el competidor manifiesta su deseo de renunciar, o no continuar el combate el árbitro central sentenciará el abandono o renuncia del competidor o del equipo.
2. En caso de renuncia se declarará ganador al oponente, individual o equipo.
3. En caso de renuncia intencionada teniendo las condiciones físicas para poder continuar, el competidor no podrá participar en ninguna otra prueba del mismo evento.
4. La renuncia también es aplicable a la competición de Kata.

Artículo 29 – En caso de lesión.

1. En caso de lesión, el árbitro central consultará con el médico y esperará el diagnóstico de la lesión. El encuentro se paraliza hasta que el médico

termine su asistencia. Si el competidor no puede continuar, los árbitros decidirán el abandono (Kiken). Si este es el caso, sin que se califique como Hansoku, se declara ganador al oponente. En caso de imposibilidad de continuar el combate por lesión de ambos competidores los jueces tomarán la decisión.

2. Si un competidor no puede continuar por lesión y debido a esta lesión el otro competidor ha sido amonestado con Hansoku, se declarará ganador al competidor lesionado. Esta decisión prevalece aun cuando el competidor descalificado haya apuntado algún punto o Wazari.
3. En caso de lesión, el médico podrá discutir con el jefe de arbitraje y puede solicitar que el competidor lesionado o incapacitado abandone el encuentro de Kumite. Este competidor, si el médico lo autoriza, podrá competir en combate de Kata.

Artículo 30 – Supervisor y árbitros para competición de Kumite

Será necesario el siguiente personal en cada tatami:
a) 1 Supervisor (Kansa).
b) 1 Árbitro central (Shushin).
c) 4 Árbitros de esquina (Fukushin).

Artículo 31 – Tiempo de competición

1. El tiempo de combate por norma general son 2 minutos en todas las pruebas y 5 minutos para la final masculina individual en campeonato nacional e internacional. No obstante el comité ejecutivo de cada campeonato puede decidirlo de manera distinta.
2. El árbitro central da comienzo al encuentro con la palabra de mando Hajime momento en el cual empieza a contar el tiempo. El tiempo se interrumpe a la voz de mando de Yame o Jogai. Se reanuda con la voz de mando Tsuzukete Hajime.

Artículo 32 – Material necesario para competición de Kumite

1. Silbato– uno por cada oficial (árbitros y supervisor).
2. Banderas rojas y blancas – un par para cada árbitro.
3. Un cronómetro.
4. Una campana.
5. Una tabla para indicar la puntuación y avisos, una roja y una blanca.
6. Formulario de anotación, hojas de registro incluida la del supervisor.

7. Cinta roja, para distinguir a los competidores, que sea de longitud y anchura adecuada para no molestar el combate.
8. Cinta para marcar las líneas roja y blanca en el área de competición.
9. Cinta roja para distinguir a los competidores que han cometido faltas (Hansoku).

Artículo 33 – Equipo de Protección*

1. Protector de puños
2. Protector bucal transparente
3. Protector del tronco

   * homologados por JKA

CAPITULO 4 COMPETICION DE KATA

Artículo 34 – Método de competición de Kata

1. En competición de Kata, la Kata será ejecutada dentro del área de competición. Los árbitros tomarán una decisión para declarar al ganador. Los distintos sistemas de competición son los siguientes:
   1. Sistema de banderas roja y blanca: 2 competidores simultáneamente ejecutan el mismo Kata y se decide el ganador.
   2. Sistema de banderas roja y blanca: el árbitro central elige un Kata al azar según el reglamento y lo anuncia a los competidores. Los competidores deben repetir en voz alta y clara el nombre del Kata elegido. El árbitro central lo comprueba y entonces empieza el encuentro.
   3. Sistema de puntuación: Un competidor por turno ejecuta un Kata y los árbitros darán puntuación a la ejecución según criterios de competición.
   4. Competición de equipos: 3 competidores ejecutan el mismo Kata por sistema de puntuación, los tres competidores mirando al frente formando un triángulo o triángulo invertido.
   5. Competición de equipos: los miembros del equipo se pueden sustituir por suplentes si están previamente registrados, tanto en eliminatorias como en finales sin distinción.
2. Cada competidor o equipo elige un Kata de la lista oficial reglamentaria elegida por Shihan Kai: Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan, Tekki Nidan, Tekki Sandan,

Bassai Dai. Kanku Dai. Enpi, Jion. Jitte, Hangetsu, Gankaku, Bassai Sho, Kanku Sho, Chinte, Unsu, Meikyo, Wankan, Sochin, Nijushiho, Gojushiho Dai, Gojushiho Sho.

3. Se establece la siguiente variedad de competición de kata: 1. Shitei Gata o Kata designado básico – el árbitro central escoge al azar uno de los katas básico abajo mencionados, el ganador se declara mediante bandera roja o blanca: Heain Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan .Heian Yondan, Heian Godan,Tekki Shodan.
    2. Sentei Gata o Kata designado superior – el árbitro central escoge al azar uno de los katas superiores abajo mencionados, el ganador se declara mediante bandera roja o blanca: Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion.
    3. Sentei Gata o Kata elegido – el competidor elige un kata de la siguiente lista: Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion y se decide mediante sistema de puntuación.
    4. Tokui Gata o Kata de libre elección – el competidor elige un Kata de la lista oficial excepto los katas básicos de Shitei Kata, se decide mediante sistema puntuación.

Artículo 35 – Árbitros para competición de kata

Se establecen los siguientes árbitros para competición de kata:

1. Un árbitro central (Shushin)
2. Árbitros de esquina (Fukushin): en sistema de banderas 4 y en sistema de puntuación 6 ó 4.

Artículo 36 – Criterios de juicio de competición de kata

1. Los criterios a tener en cuenta para enjuiciar la ejecución del kata:
    1. Orden de Kata correcto.
    2. Observar los tres elementos fundamentales (Kata No San Yozo): densidad de fuerza (Chikara No Kyojaku), expansión y contracción del cuerpo (Tai No Shinshuku), rapidez y lentitud de la técnica (Waza No Kankyu).
    3. Potencia y precisión en la ejecución de las técnicas básicas (Kihon Waza) postura, equilibro, posición y trayectoria.
    4. Volver correctamente al punto de inicio.
    5. Correcta ejecución general y aprovechamiento de la característica particular del Kata.
    6. Actitud correcta (cortesía, Reigi; espíritu vigoroso, Kihaku; mirada, Chakugan; terminación correcta, Zanshin).

7. Precisión en transformar cada parte del cuerpo en “armas” de ataque y defensa.
8. Si ha habido movimientos exagerados o intencionados de rapidez y/o lentitud.
9. En competición de equipos, control y sincronización.

2. En sistema de puntuación, el 10 es el máximo. El jefe de arbitraje establecerá una puntuación de base sobre 10. Los árbitros y el árbitro central indicarán sus puntuaciones en sus respectivas tablas. La puntuación máxima y mínima se quitan y el resto se suman para conseguir la puntuación total.

Artículo 37 – Disminución de puntos y faltas (Hansoku)

1. Se reducirán puntos en los siguientes casos:
    1. Equivocación momentánea en el orden de Kata o técnica pero corrige y continua con fluidez.
    2. Durante la realización se detiene un instante y continua
    3. Continuar a pesar de equivocarse en la realización de la técnica o en el orden del Kata.
    4. Durante la realización hacer ruido exageradamente ya sea con el Karategi o en la respiración.
    5. Se permite hasta un pie de distancia para volver a la posición de partida. Si la distancia es mayor se puede de deducir entre 0,1 y 0,3 puntos.
    6. En Kata por equipos, se deduce puntuación por mandos de voz o movimientos para sincronizar desde la entrada hasta la salida del área de competición.
2. Hansoku, el competidor puede ser amonestado por las siguientes razones:
    1. Interrumpir la realización del Kata.
    2. Realizar un Kata distinto al anunciado.

Artículo 38 – Prórroga (Sai-Shiai) y Segunda prórroga (Sai-Sai-Shiai)

1. En caso de empate por sistema de banderas, el árbitro central elige otro Kata distinto que ejecutaran los competidores, los jueces deben decidir necesariamente un ganador.
2. En caso de empate por el sistema de puntuación, el competidor repetirá el mismo Kata. Si hubiese empate nuevamente se añadirá la puntuación mínima, si aún hay empate se añade la puntuación máxima.

Si persiste el empate deberán ejecutar un Kata distinto, en este caso los árbitros deberán puntuar teniendo en cuenta ya el ganador.

Artículo 39 – Material de competición

1. Silbatos – cada árbitro debe poseer un silbato.
2. Banderas roja y blanca – cada árbitro un juego.
3. Tabla de puntuación – una para cada árbitro.
4. Hoja de registro y anotaciones.
5. El árbitro central deberá poseer un juego de tarjetas con las katas básicas (Shitei kata) y superiores (Sentei kata).
6. Cinta roja para distinguir a los competidores, su largura y anchura debe ser apropiada para no obstaculizar la competición.
7. Cinta roja y blanca para marcar el área de competición.

CAPITULO 5 INFORMACION ADICIONAL

Artículo 40 – Competición infantil masculino y femenino y femenino en general.

1. Categoría infantil masculina y femenino
    1. Enseñanza primaria – 7 a 12 años.
    2. Enseñanza secundaria – 13 a 15 años.
    3. Estudiantes de bachillerato – 16 a 18 años.

El comité ejecutivo de cada competición puede variar el derecho de participación.

2. Categoría femenina adultos. Por regla general se refiere a graduados de bachillerato, sin embargo la prioridad de la norma de participación puede decidirse por el comité ejecutivo de cada competición.
3. Para competición juvenil masculina y femenina y femenina adulta, se establecen cuatro formas de competición:
    1. Kihon Ippon Kumite – 1 ataque básico. Guía de competición
    2. Jiyu Ippon Kumite – 1 ataque libre. Guía de competición.
    3. Jiyu kumite – combate libre. Desde los 9 años (3 º año de educación primaria). El método de competición de adolescente masculino y femenino y general sigue las normas establecidas en este reglamento, no obstante los artículo 19 y 21 establecen el reglamente de división que debe ser aplicado para los adolescentes masculinos. Los árbitros deben tener suficiente consideración a esta

división teniendo siempre como prioridad la seguridad de los competidores.

4. Kata.

Artículo 41 – Competición de Veteranos

1. Para competición de los veteranos, se aplicará este mismo reglamento aunque el comité ejecutivo de cada competición puede variarlo.

Artículo 42 – Revisión, enmienda o modificación

1. Será necesaria la mayoría de dos tercios de votos del comité de Shihan Kai para introducir cualquier revisión, enmienda o modificación al presente reglamento.

Cláusula adicional

Fecha de Revisión: 11 Mayo 1996
Fecha de Revisión: 17 Abril 2005
Fecha de Revisión: 16 Abril 2005
Fecha de Revisión: 30 Septiembre 2009
Fecha de Revisión: 17 Septiembre 2011
Última Revisión

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

CAPITULO 1 REGLAS GENERALES

Artículo 1 – Objetivo

1. El objetivo del presente reglamento es unificar y estandarizar los criterios de arbitraje para garantizar una competición justa y fluida.
2. Este documento es suplementario al Reglamento General de competición.

Artículo 2 – Aplicación

1. Cualquier arbitraje oficial de Japan Karate Association debe basarse en el presente reglamento.

Artículo 3 – Normas de conducta para los árbitros

1. Los árbitros deben ser imparciales y justos.

2. Los árbitros respetarán el cumplimiento del presente reglamento y actuarán de manera independiente.
3. Los árbitros se comportaran de manera solemne conservando siempre su actitud digna.
4. Los árbitros deben de juzgar de manera rápida y precisa.

Artículo 4 – Información adicional

1. Si surgiera cualquier tipo de disputa o situación no prevista en este reglamento, la decisión la tomará el Jefe de arbitraje.

CAPITULO 2 METODO DE ARBITRAJE

Artículo 5 – Proceso de competición de Kumite

1. El árbitro central llamará el inicio del combate (Sei Retsu) saludo al frente Shomen Ni Rei y luego saludo entre ellos Otagai Ni Rei.
2. Los dos competidores se colocarán en la línea de iniciación después de oír la voz de mando del árbitro central y haber saludado correctamente al oponente.
3. El árbitro central al finalizar el combate dará la orden de saludar primero entre ellos y luego al frente.
4. El árbitro dará la voz de Yame o Jyogai para interrumpir o finalizar el combate. El árbitro central podrá dar la voz de Yame para comprobar la voluntad del Fukushin o cuando deba indicar una decisión. No debe paralizar nunca el combate innecesariamente, pero siempre y en todo caso en las siguientes situaciones:
5.
    1. Cuando reconoce una técnica como Wazari o Ippon.
    2. Para corregir o arreglar la vestimenta o dar otro tipo de indicación.
    3. Reconocimiento de actos de falta (Hansoku) por parte de los competidores.
    4. Cuando se produce lesión u otros accidentes.
    5. Cuando se producen señales de interrumpir el combate por parte del supervisor.
    6. Cuando el árbitro de esquina avisa y se considera necesario.
    7. Cuando se considera peligrosa una situación o entornos dentro de la competición.
    8. Cuando se considera imposible producir una técnica por agarre de ambos competidores.

9. Cuando cualquier parte del cuerpo de un competidor contacta fuera del área.
10. Cuando suena la campana de aviso o anuncia el final del combate.
11. El tiempo de combate empieza a correr desde el inicio del combate con la voz de mando de Hajime o cuando se continúa con la voz de Tsuzukete Hajime y se interrumpe sin contar cuando se anuncia Yame o Jyogai. No obstante para terminar el combate tiene prioridad la señal de aviso del cronometrador.
12. El anotador debe registrar en la correspondiente hoja de registro el resultado de los criterios de juicio en base a la sentencia del árbitro central.

6. Durante el transcurso del combate los jueces deben manifestar su opinión al árbitro central mediante silbato y bandera siempre que coincida con los artículos anteriores.
7. El árbitro central puede reunir a los árbitros de esquina y consultar o dar instrucciones dependiendo de la necesidad, en este caso debe de consultar ante el supervisor. En caso de división de opinión de los árbitros el árbitro central tomará la decisión en base a la opinión de la mayoría. Sin embargo, por norma general debe comprobar y tener en consideración el juicio de cada árbitro mediante los gestos correspondientes.
8. Se reanuda el combate inmediatamente mediante la voz de Tsuzukete Hajime del árbitro central.
9. Los competidores pueden exigir o reclamar al árbitro central que detenga el combate en caso de accidente, lesión o enfermedad repentina imperceptible al árbitro central. No obstante, sin sentencia de Yame se considera como si continuase el combate.
10. Cada juez manifiesta a través de banderas el resultado de su criterio a la voz de Hantei o aviso de silbato del árbitro central.
11. El árbitro central anuncia el vencedor después de reunir los datos aportados por cada árbitro y conforme a las normas de juicio del artículo11 del presente Reglamento de Arbitraje.
12. El cronometrador mide el tiempo de combate y debe de anunciar al árbitro central y jueces 30 segundos antes de finalizar el combate y el aviso con campana cuando se cumple el tiempo, esta señal es el final del combate.
    1. Anunciar que quedan 30 segundos para finalizar con una campanada.
    2. Anunciar el final del combate con dos campanadas.
13. El anotador debe de registrar con precisión el juicio y resultado en base a las decisiones del árbitro central en la correspondiente hoja de registro.

Artículo 6 – Proceso de competición de kata

1. El árbitro central al inicio de la competición anuncia a los competidores Seiretsu para que se alineen, y saluden el frente Shomeni Rei y por último entre ellos con Otagani Rei.
2. El árbitro central al finalizar la competición anuncia a los competidores Otagani Rei y luego saludo al frente Shomeni Rei.
3. En el sistema de bandera roja y blanca los competidores deben de saludar al frente antes de entrar al área de competición y después saludar mutuamente cuando se sitúan en la línea de inicio y después dirigirse al frente. El árbitro central anuncia a los competidores el nombre del kata elegido al azar entre las tarjetas de Shitei Kata o Sentei Kata. Los competidores repiten el nombre del Kata, primero el competidor rojo y luego el competidor blanco. El árbitro central después de comprobar el nombre del Kata repetido por los competidores dejará una pequeña pausa, para después anunciar Youi Hajime o dar la señal con el silbato, acto seguido los competidores deben iniciar el Kata.
4. En el sistema de puntuación el competidor debe de saludar al frente antes de entrar al área de competición. El competidor se sitúa en el sitio adecuado y anuncia el nombre del Kata elegido en voz alta, después de que el árbitro central haya repetido el nombre del kata podrá comenzar. En caso de Kata por equipo anuncia el nombre del Kata sólo un miembro del equipo. El anotador debe registrar el nombre de kata en la hoja de registro correspondiente.
5. En el caso de sistema de bandera roja y blanca cuando los competidores terminan de realizar el kata vuelven a su sitio de inicio después de la voz de Naore del árbitro central y esperarán la decisión de Hantei. Después de recibir el resultado del árbitro central se saludan mutuamente y nuevamente saludan al frente al salir del área de competición. En el caso de sistema de puntuación el competidor después de recibir la decisión de puntuación saluda al frente y vuelve a saludar cuando ha salido del área de competición. En el caso de Kata por equipo se sigue este mismo ritual.
6. El árbitro central puede reunir a un/los árbitro/s para consultar en caso que lo considere necesario. Si hubiese división de opinión la decisión se basará en el criterio de la mayoría teniendo la última palabra el árbitro central. Caso en que se reúnen:
    1. Cuando se produzcan dudas, errores o faltas durante la realización del Kata.
    2. Cuando se produzcan lesiones u otros accidentes.
    3. Cuando se produzcan dudas relacionadas con la puntuación.

4. Cuando el árbitro central lo considere necesario ante la indicación de alguno de los árbitros de esquina.

7. Ante cualquiera de las situaciones antes mencionada el árbitro de esquina debe manifestar al árbitro central mediante silbato.
8. En el sistema de bandera de roja y blanca ante la voz de Hantei o señal de silbato del árbitro central los árbitros de esquina deben expresar el resultado de su decisión.
9. En el sistema de puntuación ante la voz de Hantei o señal de silbato del árbitro central los árbitros de esquina deben expresar el resultado de su decisión levantando la tabla con la puntuación. Los anotadores leerán en voz alta la puntuación indicada por cada árbitro empezando desde el árbitro central en el sentido de las agujas del reloj. Los anotadores tomarán nota de las puntuaciones en la correspondiente hoja de registro y anunciarán en voz alta al árbitro central la puntuación obtenida por el competidor. El árbitro central repetirá entonces al competidor la puntuación obtenida.

Artículo 7 – Voces de mando del árbitro central

1. El árbitro central podrá utilizar los siguientes comandos durante el desarrollo de la competición:

- Senshu – Cuando llama a los competidores o les ordena que se alineen.
- Seiretsu – Alineación al inicio o final de la competición.
- Shomen Ni Rei – Cuando ordena saludo al frente, estirando los brazos hacia adelante y extendiendo la palma de la mano dirigida el frente.
- Otagai Ni Rei – Cuando ordena a los competidores que se saluden mutuamente.
- Shobu Ippon or Shobu Sanbon – Cuando anuncia el inicio del combate de Kumite.
- Yoi Hajime – Cuando anuncia el inicio de competición de kata en el sistema de bandera.
- Naore – Cuando anuncia finalizar la competición en el sistema de bandera, volver a la postura de inicio.
- Yame – Cuando interrumpe el combate o al finalizar.
- En caso de marcar Wazari estirar el brazo señalando el lado del competidor que ha puntuado o, también puede hacerlo con la mano en forma de Shuto descendentemente en medio de los dos competidores y desplazando la mano estirada hacia el competidor que ha puntuado.
- Moto No Ichi – Para que los competidores vuelvan a la línea de inicio.
- Tsuzukete Hajime – Reanudar el combate.
- Tsuzukete – Orden de continuar el combate.
- Ato Shibaraku – Cuando quedan 30 segundos de combate.
- Aka/Shiro – Para señalar o dirigirse a los competidores.

- Jyodan – Indicar el área superior de ataque.
- Chudan – Indicar el área media de ataque.
- Tsuki – Cuando indica la clase de técnica de puño o ataque directo.
- Keri – Para indicar la clase de técnica de pierna.
- Uchi – Para indicar la clase de técnica de golpe indirecto.
- Waza-ari – Cuando anuncia técnica valorada en medio punto.
- Ippon – Cuando anuncia técnica valorada en un punto.
- Awasete Ippon – Para indicar que la suma da un total de un punto.
- Torimasen – Anulación de la técnica, no puntúa.
- Hayai – Indica que uno de ellos ha sido más rápido.
- Aiuchi – Indica golpes simultáneos.
- Maai – Indica invalidez de la técnica por distancia insuficiente.
- Ukete Masu – Indica invalidez del ataque por bloqueo del oponente.
- Nukete Masu – Indica invalidez de la técnica por desviación del objetivo.
- Yowai – Indica invalidez de la técnica por falta de potencia.
- Keikoku – Aviso: se anuncia cuando comete una primera infracción leve.
- Chui – Advertencia: se anuncia cuando comete una segunda infracción o es la primera de mayor consideración.
- Hansoku – Falta: cuando comete infracción grave o seguido de Chui.
- Muboubi – Para indicar indefensión.
- Jyogai – Para indicar que se ha salido fuera del área de competición.
- Hantei – Cuando ordena a los árbitros que manifiesten su decisión.
- Aka/Shiro No Kachi – para sentenciar el resultado del vencedor.
- Hikiwake – Cuando se anuncia empate.
- Sai-Shiai – Cuando se anuncia prórroga.
- Sai-Sai-Shiai – Cuando se anuncia la segunda prórroga.
- Sakidori – Cuando se anuncia combate por anticipación.
- Shobu Hajime – Cuando se anuncia inicio de combate por sistema de Sakidori.
- Shugo – Para llamar a los árbitros a reunirse.
- Kiken – Para anunciar abandono o renuncia.
- Shikkaku – Para indicar la descalificación.

2. Para anunciar los distintos comando el árbitro central dirá en voz alta y clara a que competidor se refiere, si rojo o blanco (Aka o Shiro) y seguidamente el juicio emitido.
    1. Si se trata de anunciar una puntuación lo comunicará de la siguiente manera: Rojo o Blanco (AKA/SHIRO), área de ataque, clase de técnica utilizada y puntuación concedida.
    2. Cuando se trata de anunciar una amonestación (HANSOKU) se comunicará de la siguiente manera: Rojo o Blanco (AKA/SHIRO), tipo de infracción y grado de severidad. Sin embargo hay sentencia de solo Keikoku sobre Hansoku.
    3. Cuando se trata de abandono o descalificación se comunicará: rojo o blanco (AKA/SHIRO) y si es abandono o descalificación (KIKEN o SHIKKAKU).

3. En caso de técnicas combinadas o continuas (Renzoku Waza) el árbitro central anunciará el área de ataque y el tipo de técnica junto con la puntuación concedida por técnicas consecutivas (Renzoku Waza Waza-Ari o Renkoku Waza Ippon).

Artículo 8 - Comandos de silbato

(__ _____) Indica la longitud del pitido (Corto, largo).

1. El árbitro central podrá utilizar los siguientes comandos:
    1. _____ __ Comenzar – Hajime.
    2. __ __ Parar – Yame.
    3. __ __ __ Llamar a los árbitros – Shugo.
    4. _____ __ Momento de decidir – Hantei 5. __ bajar banderas o tabla de puntuación.
2. Utilización del silbato por el supervisor:
    1. __ __ __ __ __ parar el encuentro.
3. Los árbitros de esquina pueden utilizar los siguientes comandos:
    1. _____ se ha marcado 1 Ippon.
    2. __ se ha marcado medio punto o Wazari.
    3. __ __ __ __ __ llamada de atención al árbitro central.

Artículo 9 – Gestos de los árbitros

Los jueces y árbitros utilizarán manifestarán sus decisiones y juicios mediante gestos con las banderas.

 Ver Apéndice para esquema de gestos

CAPITULO 3 ARBITRAJE DE KUMITE

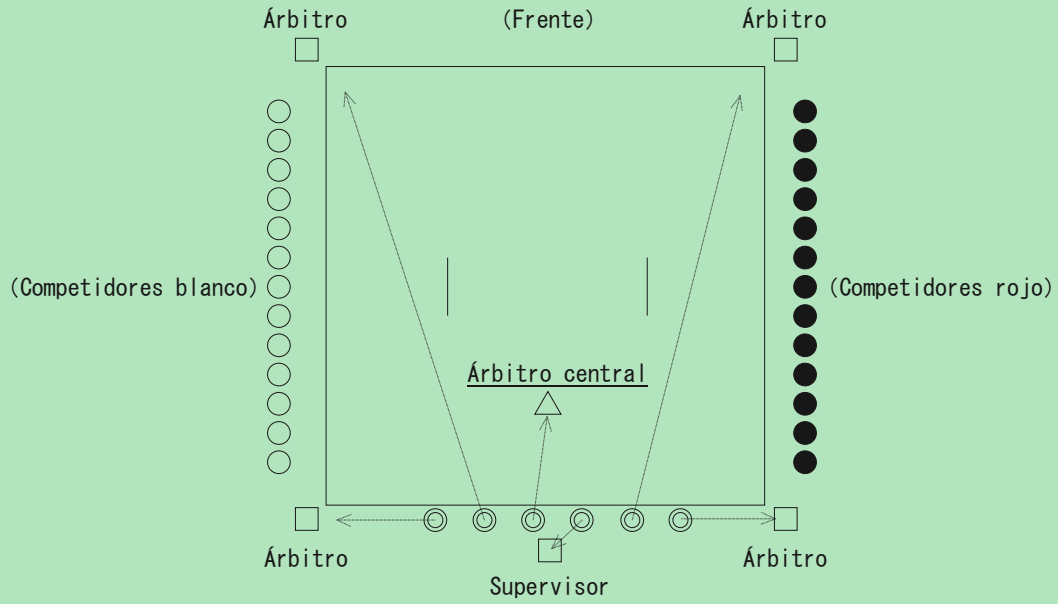
Artículo 10 – Colocación de los árbitros

1. El árbitro central durante el combate se sitúa según se ve en el dibujo adjunto y se mueve de acuerdo a los competidores. Por regla general, formando siempre un triángulo con los competidores.
2. Los árbitros de esquina llevarán el silbato en la boca y una bandera en cada mano (roja y blanca), se situarán según el dibujo adjunto.

Nota: Para el sistema de bandera roja y blanca ver el diagrama adjunto. El competidor rojo se sitúa a la derecha del árbitro central y el competidor blanco a la izquierda.

Ver y seguir en el dibujo las indicaciones de las flechas para saber la colocación y recorrido del árbitro central y árbitros de esquina al comenzar y finalizar de la competición.

El supervisor se sentará mirando al frente (Shomen) para observar el transcurso del combate.



Artículo 11 – Criterios de decisión

1. El árbitro central decide el resultado del combate según las decisiones de los árbitros de esquina (cada árbitro un votos). Ver tabla adjunta para todas las posibles decisiones de rojo o blanco. Tanto para arbitraje de Kumite como para arbitraje de Kata.

1.	O O O O Victoria blanco.
2.	O O O O Victoria blanco.
3.	O O O X Victoria blanco.
4.	O O X O Victoria blanco / Empate.
5.	O O O O Victoria rojo.
6.	O O O O Victoria rojo.
7.	O O O X Victoria rojo.
8.	O O X O Victoria Rojo / Empate.
9.	X X X X Empate.
10.	O X X O Empate.
11.	O X X X Empate.
12.	X X X O Empate.

13.	O O O O Empate/ Victoria blanco/Victoria rojo.
14.	O O X X Victoria blanco / Empate.
15.	X X O O Victoria rojo / Empate.

Símbolos:

O Victoria ROJO

O Victoria BLANCO

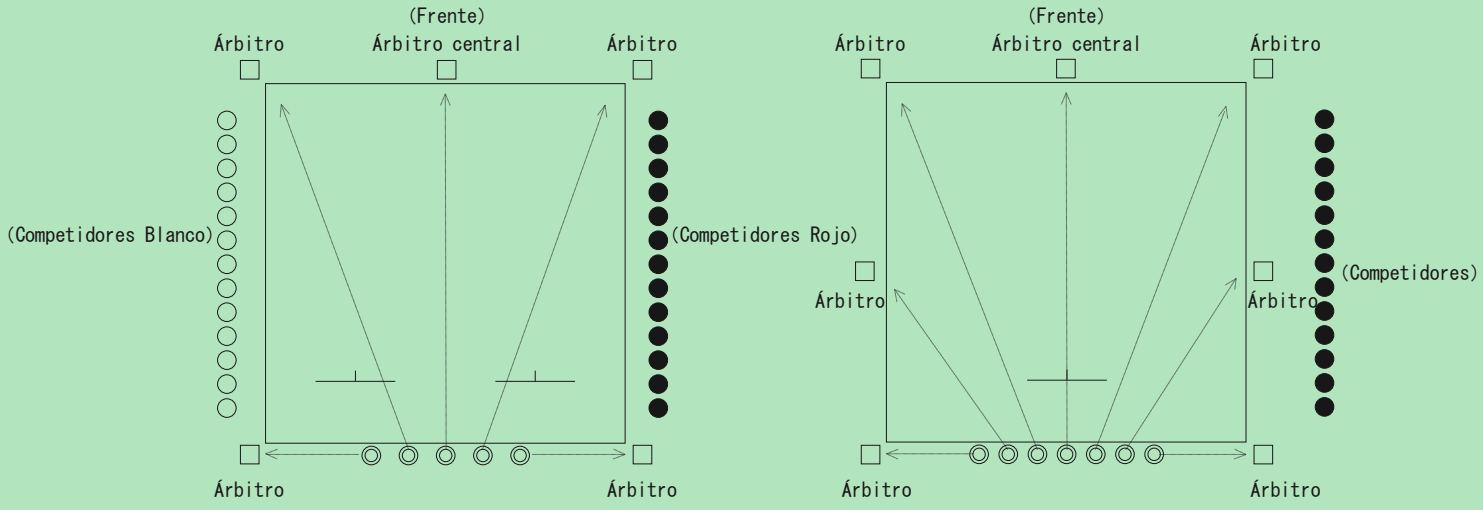
X Empate

CAPITULO 4 ARBITRAJE DE KATA

Artículo 12 – Colocación de los árbitros

1. Ver los diagramas adjuntos para la colocación del árbitro central y árbitros de esquina, según el dibujo de la izquierda para el sistema de bandera rojo y blanco y dibujo de la derecha para el sistema de puntuación. Ver y seguir en el dibujo las indicaciones de las flechas para saber la colocación y recorrido del árbitro central y árbitros de esquina al comenzar y finalizar la competición.

   El supervisor se sentará mirando al frente (Shomen) para observar el transcurso del combate.



Artículo 13 – Criterios de Juicio

Para la nota de calificación de kata el juicio de los árbitros debe basarse en los siguientes criterios de juicio:

1.	Actitud (Taido), espíritu vigoroso (Kihaku), mirada (Chakugan).
2.	Madurez en la ejecución (Enjuku).
3.	Densidad de la fuerza (Chikara No Kyojaku).
4.	Rapidez /lentitud de las técnicas (Waza No Kankyu).
5.	Expansión/contracción del cuerpo (Tai No Shinshuku).
6.	Línea de ejecución (Enbusen).
7.	Traslado de los pies (Unsoku).
8.	Significado de cada técnica (Waza No Imi).
9.	Característica del Kata ejecutado (Kata No Tokucho).
10.	Fluidez general, sin estancamiento.

Puntos en relación al orden del kata:

1.	Se equivoca momentáneamente pero corrige y continúa.
2.	Continúa a pesar de saltar algún movimiento.
3.	Equivocación importante y omisiones varias.
4.	Para en medio de la ejecución.
5.	Interrumpido por el árbitro central.
6.	No volver a la posición de inicio.

Criterios de juicio de Kihon:

1.	Postura (Shisei).
2.	Equilibrio.
3.	Posición: 1. Anchura de los pies. 2. Densidad de adherencia al suelo de la planta de los pies. 3. Situación de las caderas. 4. Giro de las caderas.
4.	Base – Kihon: 1. Utilización de las distintas partes del cuerpo como armas. 2. Potencia y Kime de la técnica. 3. Captación del objetivo. 4. Trayectoria de la técnica.

CAPITULO 5 INFORMACION ADICIONAL

Artículo 14 – Competición infantil masculino y femenino

1. Para competición de niños y niñas y femenino en general, se aplicará el reglamento correspondiente.

Artículo 15– Competición de veteranos

1. Para competición de los veteranos, se aplicará el reglamento correspondiente.

Artículo 16 – Revisión

1. Será necesaria la mayoría de dos tercios de votos del comité de Shihan-Kai para introducir cualquier revisión, enmienda o modificación al presente reglamento.

Cláusula adicional

Fecha de Revisión: 11 Mayo1996

Fecha de Revisión: 17 Abril 2004

Fecha de revisión: 16 Abril 2005

Fecha de Revisión: 30 Septiembre 2009

Fecha de Revisión: 17 septiembre 2011

APENDICE

GUIA DE COMPETICIÓN DE KIHON-IPPON KUMITE

PARA INICIAR EL COMBATE O EVENTO

1. Al ser llamados, los dos competidores seleccionados se dirigirán al frente a su posición de inicio y saludaran entre ellos.
2. El árbitro central da comienzo al encuentro con la voz de mando Hajime. Nota: El competidor rojo siempre empieza atacando primero realizando todas las técnicas y luego ataca el blanco.

TECNICAS DE ATAQUE

1. Jyodan Oi-Zuki (Jun Zuki) - con el objetivo ya sea justo por debajo de la nariz y en esta situación particular o bien en la parte de la mandíbula. (Mikazuki o Jinchu).
2. Chudan Oi-Zuki (Jun Zuki) – con el objetivo en el plexo solar.
3. Patada frontal al estómago o Chudan Mae-Geri (Ushiro Ashi) – usando la pierna de atrás con el objetivo en el plexo solar.

Nota: Las técnicas antes mencionadas se ejecutarán con la mano y pie derechos, en caso de que haya un empate se repetirán las mismas técnicas con la mano y pie izquierdo.

4. Debe de haber una distancia adecuada para atacar. El competidor que ataca va hacia atrás haciendo Gedan Barai antes de empezar. Cada ataque debe ser anunciado con claridad antes de la ejecución (Jyodan, Chudan, Mae Geri) y ataca midiendo la respiración.

   No obstante, a la hora de atacar con patada frontal o Mae-Geri se adapta la posición de Zenkutsu Dachi y las caderas dirigidas al frente con ambos brazos a los costados, manteniendo la postura de Kamae de Gedan Barai.
5. Tras la finalización o una secuencia de ataque y defensa, ambos competidores al mismo tiempo vuelven a la posición de inicio o Shizentai. El competidor atacante da un paso atrás para volver a la posición natural, el competidor que defiende da un paso adelante para hacer lo mismo. Nota: Si la distancia entre los competidores no es adecuada el árbitro central o los árbitros les indicará “Maai” (distancia) para que la ajusten a la distancia correcta.

TECNICAS DE DEFENSA

1. Cualquier variedad de técnicas de Uke (parada/bloqueo) y Sabaki (esquive) es de libre utilización.
2. Se puede utilizar cualquier tipo de contra ataque libremente, pero solamente se permite un solo contra ataque (Kime Waza: solo un golpe).

PUNTOS ADICIONALES

1. Se puede utilizar la misma técnica de ataque o parada solamente una vez. Habrá que marcar el Kiai en cada ataque y cada contraataque.

DECISION DEL ENCUENTRO O EVENTO

1. El resultado del encuentro se decidirá por el árbitro central y los cuatro árbitros de esquina.

2. Si hubiese un empate, se realizarán los mismos ataques con la parte izquierda. Después de esto debe decidirse un ganador.

ELEMENTOS PROHIBIDOS RESPECTO AL ATACANTE

1. Prohibido fingir un movimiento o grito a fin de que el oponente se mueva y después ejecutar el ataque.
2. Prohibido atacar cuerpo a acuerpo avasallando. Al atacar se debe avanzar un solo paso y como máximo un pie más. En caso de avanzar más el árbitro o árbitros puede llamar la atención, y se tomará en cuenta para la decisión final.
3. El atacante debe de realizar el ataque con el objetivo establecido del oponente en posición de Shizentai. Por ello, está prohibido realizar el ataque en la dirección de su esquive. Además, el movimiento del pie debe de colocarse al interior de ambos pies del oponente que está en Shizentai. Realizar siempre Unzoku de Kihon, (movimiento de desplazamiento básico).
4. Prohibido realizar Oi Zuki o Jyodan Zuki de manera forzada, tal como Osae Zuki, etc… o impidiendo el bloqueo o parada.
5. Prohibido recoger inmediatamente el ataque de Zuki.

RESPECTO A LA DEFENSA

1. Prohibido cualquier contacto o golpe excepto la técnica de bloqueo o parada.
2. Prohibido realizar técnicas combinadas o barrido (Ashi Barai), técnicas de proyección (Nage Waza) o técnicas de luxación (Kansetsu Waza).
3. En caso de Soto Uke parar en la parte de la muñeca, como en Kihon y no golpear la articulación del codo para no dañar al oponente.
4. En el caso de Age Uke está prohibido enganchar el brazo del oponente forzosamente para causar que se desequilibre.
5. Al realizar Soto Uke está prohibido realizar Osae Uke, impidiendo la trayectoria del oponente.
6. Prohibido recoger el puño de contraataque inmediatamente.

HANSOKU (falta) y ATENCION PRECAUACION

1. En caso de cometer alguno de los artículos prohibidos los árbitros se reunirán para consulta y decidirán según el nivel de gravedad Keikoku (aviso), Chui (advertencia), Hansoku (falta) o Shikkaku (descalificación).
2. En relación a Hansoku se aplicará lo establecido en el Reglamento de Competición.

GUIA DE COMPETICION DE JIYU-IPPON KUMITE

PARA INICIAR EL COMBATE O EVENTO

1. Al ser llamados, los dos competidores seleccionados se dirigirán al frente a su posición de inicio (3 mt. de distancia) y saludaran entre ellos.
2. El árbitro central da comienzo al encuentro con la voz de mando Hajime. Nota: El competidor rojo siempre empieza atacando primero. Ambos competidores se ponen en guardia hacia adelante e inician el combate. Cada vez que termine una secuencia de ataque y defensa vuelven a su lugar de inicio. El competidor rojo ejecuta todos los ataques: Jyodan, Chudan y Mae Geri y después cambia el atacante.
3. Tanto el Kamae de ataque como de defensa es libre, pero en la categoría de infantil es más apropiado adoptar la posición de Kamae poniendo ambos brazos delante de su cuerpo.
4. Cuando se termine el combate los competidores vuelven al lugar establecido y se saludan mutuamente, esperan después la decisión de los árbitros (Hantei).
5. Ambos competidores deben de llevar protección de puños.

TECNICAS DE ATAQUE

1. Jyodan Oi-Zuki (Jun Zuki) - Con el objetivo ya sea justo por debajo de la nariz y en esta situación particular o bien en la parte de la mandíbula. (Mikazuki o Jinchu).
2. Chudan Oi-Zuki (Jun Zuki) – con el objetivo en el plexo solar.
3. Patada frontal al estómago o Chudan Mae-Geri (Ushiro ashi) – usando la pierna de atrás con el objetivo en el plexo solar.
   Nota: Las técnicas antes mencionadas se ejecutarán con la mano y pie derechos, en caso de que haya un empate se repetirán las mismas técnicas con la mano y pie izquierdo.
4. Debe de haber una distancia adecuada para atacar. Cada ataque debe ser anunciada con claridad antes de la ejecución (Jyodan, Chudan, Mae Geri) y atacar midiendo la respiración.
   Nota: si se considera inapropiada la distancia los árbitros pueden indicar Maai correcto.

TECNICAS DE LA DEFENSA

1. Cualquier variedad de técnicas de Uke (parada/bloqueo) y Sabaki (esquiva) es de libre utilización.
2. Se puede utilizar cualquier tipo de contra ataque libremente, pero solamente se permite un solo contra ataque (Kime Waza: Solo un golpe).

PUNTOS ADICIONALES

1. Se puede utilizar la misma técnica de ataque o parada solamente una vez, no se permite repetir.
2. Habrá que marcar el Kiai en cada ataque y cada contraataque, solo una vez.
3. El atacante debe de realizar su ataque inmediatamente cuando entra en su Maai. Prestar atención a los casos en que estando en Maai y no se ataca.
4. El competidor que defiende no debe de huir teniendo la distancia mayor a la necesaria.
5. No está permitido utilizar fintas.

ELEMENTOS PROHIBIDOS RESPECTO AL ATACANTE

1. Prohibido ataque con cuerpo ignorando la distancia.
2. Prohibido recoger la técnica de Tsuki inmediatamente.
3. Prohibido golpear al oponente con técnicas de ataque Tsuki (llevará aparejado Hansoku).
4. Prohibido parar y esquivar la técnica de contraataque.
5. Prohibido agarrar o asir al oponente.

RESPECTO A LA DEFENSA

1. Prohibido salir del área de combate más de tres veces (Keikoku, Chui, Hansoku).
2. Prohibido golpear al oponente anticipadamente (Deai).

Atención: Sobre criterios de Hansoku ver Reglamento de Competición General.

CRITERIOS DE JUICIO DE KIHON-IPPON KUMITE Y JYU-IPPON KUMITE

1. ACTITUD DE LOS COMPETIDORES

1. Cortesía.
2. Espíritu de combate y esfuerzo.

3. Correcta mirada.
4. Terminación correcta.

2. DISTANCIA APROPIADA (MAAI)

1. Tanto la técnica de ataque como la de defensa deben de tener una distancia adecuada y ángulo de entrada correcto respecto al objetivo.
2. En el momento oportuno de la parada se debe de bloquear exactamente en la muñeca o tobillo y desviar el ataque tanto de su brazo como de su pierna hacia fuera de la línea de extensión del cuerpo.
3. Dependiendo del oponente mover y parar de manera racional.
4. Según la distancia y estado del momento de la parada, elección de la técnica de Kime lo más eficaz posible hacia el objetivo, actuando con agilidad de parada y Kime del contraataque con una respiración Uke Kime Hito Kokui (en un santiamén).
5. Tanto en ataque como en defensa, al inicio del traslado del pie de apoyo no hacer movimientos innecesarios o inútiles.

3. CONCENTRACION DE LA FUERZA

1. Tanto en ataque como en defensa hasta qué punto realiza la concentración de la fuerza de todo el cuerpo.
2. Giro de cadera, propulsión y Unzoku (deslizamiento de los pies) que sean fluidos. Dirección racional del cuerpo y de la técnica.
3. Posición de pie en el momento de realizar Kime y la parte de utilización del cuerpo es firme o no.
4. Comprobar que el “Kiai” sea vigoroso y que haya coincidencia entre mente y energía, vitalidad.

GUIA DE COMPETICIÓN DE JIYU KUMITE INFANTIL

1. Jiyu Ippon Kumite puede realizarse con niños de ambos sexos de educación básica desde los 9 años.
2. Se aplicarán el Reglamento General del Competición, pero tendrá prioridad esta guía de competición.
3. No se permite equipos mixtos de niños y niñas.
4. No se permite participar conjuntamente niños de educación primaria y secundaria.
5. Durante combate de Kumite de categoría juvenil no está permitido contacto a la altura de Jyodan del oponente.

6. Criterio de técnica: en caso de competición de Kumite juvenil masculino y femenino se tendrá en consideración la distancia adecuada de seguridad y el momento oportuno.
7. Hansoku: se prohíbe ataque de Keri hacia el oponente que está en el suelo o ha caído.
8. Los competidores deben de llevar protector dental, de puño y de pecho.

GUIA DE COMPETICION DE KATA INFANTIL

1. Esto será de aplicación para torneo infantil y juvenil hasta los 18 años.
2. Se utilizará el sistema de banderas hasta que queden 8 competidores utilizando el sistema de Shitei Gata o kata básico entre Heain Shodam Heain Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan.
3. No se permite equipos mixtos de niños y niñas
4. No se permite participar conjuntamente niños de educación primaria y secundaria
5. Si un competidor termina antes que el otro deberá esperar hasta que el árbitro central de la orden de Naore, cuando termine el oponente.
6. En lo no previsto en este Reglamento y a excepción de artículo 2 y 5 será de aplicación el Reglamento General de Competición.
7.

GESTOS DE LOS ÁRBITROS

1. Gestos del árbitro central en competición de Kumite
2. Gestos de los árbitros de esquina en competición de Kumite.
    i. Postura de YOINOSHISEI

勝負一本始め
SHŌBU IPPON HAJIME
INICIO COMBATE A 1 PUNTO

やめ
YAME
PARAR

元の位置
MOTONOICHI
VUELTA A LA POSICIÓN INICIAL

続けて始め
TSUZUKETE HAJIME
REANUDAR

技有り
WAZAARI
MEDIO PUNTO

1本
IPPON
1 PUNTO

とりません
TORIMASEN
SIN PUNTO

早い
HAYAI
ATAQUE MÁS RÁPIDO

相打ち
AIUCHI
ATAQUES AL MISMO TIEMPO

間合い
MAAI
DISTANCIA INSUFICIENTE

受けてます
UKETEMAS UKETEMASU
ATAQUE BLOQUEADO

抜けてます
NUKETEMASU

FUERA DE OBJETIVO
NUKETEMASU

弱い
YOWAI
ATAQUE DÉBIL

警告
KEIKOKU
AVISO

注意
CHUI
ADVERTENCIA

反則
HANSOKU
FALTA

場外
JŌGAI
FUERA DE AREA

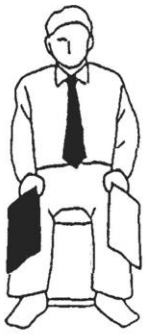
引き分け
HIKIWAKE
EMPATE

集合
SYŪGŌ
SHUGO
LLAMADA A LOS ARBITROS

棄権
KIKEN
ABANDONO

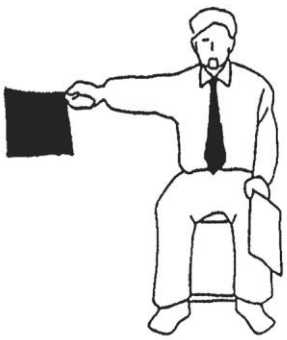
失格
SHIKKAKU
DESCALIFICACIÓN

無防備
MUBOUBI
INDEFENSIÓN
VOLUNTARIA



YOINOSHISEI

PREPARACIÓN INICIO



技有り

WAZAARI

MEDIO PUNTO

1一本

IPPON

PUNTO

相打ち

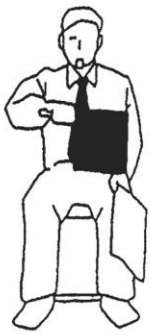
AIUCHI

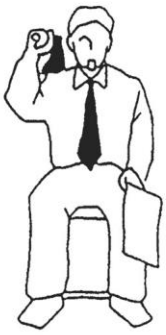
ATAQUES AL MISMO TIEMPO

受けてます

UKETEMASU

ATAQUE BLOQUEADO

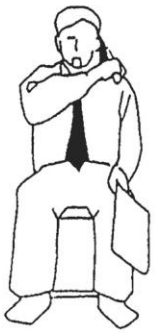




抜けてます

NUKETEMASU

FUERA DE OBJETIVO



とりません

TORIMASEN

SIN PUNTO

見えない

MIENAI

NO HE VISTO

警告

KEIKOKU

AVISO

反則注意

HANSOKU CHŪI

ADVERTENCIA

FALT
(反則)
HANSOKU
DESCALIFICACIÓN

場外
JŌGAI
FUERA DE ÁREA

弱い
YOWAI
ATAQUE DÉBIL

引き分け
HIKIWAKE
EMPATE

早い
HAYAI
ATAQUE MÁS RÁPIDO

間合い
MAAI
DISTANCIA INSUFICIENTE

無防備
MUBOUBI
INDEFENSION VOLUNTARIA)

Reglamento de Competición – Reglamento de Arbitraje
Publicación 1 Abril 1997.
Reimpresión 1 Noviembre 1997.
Edición revisada 25 Junio 2004.
Edición Revisada16 Abril 2005.
Edición revisada 30 septiembre 2009.
Edición Revisada 17 septiembre 2011.
Edición corregida (JKASKTESPAÑA) 01 diciembre 2020.

JAPAN KARATE ASSOCIATION SHOTOKAN KARATE TRADICIONAL ESPAÑA.