

REGLAS Y REGLAMENTOS DEL TORNEO

CAPÍTULO 1 REGLAS GENERALES

Ítem 1 – Meta y Objetivo

El objetivo de establecer estas reglas y regulaciones es promover un curso justo y fluido de todos los eventos en cualquier torneo dado.

Ítem 2: Solicitantes interesados

1. Estas reglas y regulaciones se aplicarán a los siguientes eventos relacionados con JKA:
 - a) Campeonatos Mundiales, Campeonatos de Todo Japón y Campeonatos Nacionales organizados por la sede de la JKA en Tokio, Japón.
 - b) Torneos/Campeonatos Regionales organizados por la Sede Regional de JKA.
 - c) Torneos/Campeonatos de distrito organizados por la sede del distrito de JKA.
 - d) Torneos locales organizados por JKA *Dojos*.
2. Todos los torneos en todos los países deberán cumplir con este documento.

Ítem 3 – Reglas de conducta para todos los participantes

Todos los participantes actuarán de acuerdo con los más altos estándares de habilidad y juego limpio en el espíritu de *Karate Do* y esforzarse al máximo por el respeto y la dignidad hacia los demás participantes.

De acuerdo con esto, todos los gestos y posturas que indiquen victoria están estrictamente prohibidos.

Ítem 4 – Información Adicional

De presentarse una situación no definida por el presente documento, la decisión será dada por el Maestro Jefe de Jueces.

CAPÍTULO 2 OPERACIONES DEL TORNEO

Ítem 5 – Montaje de preparación antes del evento

1. Antes de celebrar un torneo, la Organización Anfitriona notificará a todos los interesados el plan propuesto para el próximo torneo.
2. Asimismo, es necesario dotar del siguiente personal de apoyo:
 - a) Cronometradores
 - b) Anotadores
 - c) Directores de Operaciones
 - d) Médico Oficial
 - e) Asistentes Médicos
3. Asimismo, deberán proporcionarse los siguientes funcionarios:
 - a) Árbitros
 - b) Maestro Jefe de Jueces
 - c) Jueces Principales y Jueces

Ítem 6 – Árbitros

1. Un Árbitro estará encargado de un encuentro de *Kumite*.
2. Un Árbitro es responsable de lo siguiente:
 - a) que el Juez Principal y los Jueces tengan las calificaciones apropiadas para el torneo
 - b) que los competidores también tengan las calificaciones apropiadas
 - c) que se están siguiendo las normas y reglamentos
3. Un Árbitro es responsable de proporcionar orientación y decisiones apropiadas al Juez Principal, a los Jueces, cronometradores y anotadores en la siguiente situación: el Árbitro puede interrumpir un encuentro con un silbato agudo para intervenir si hay una infracción de cualquiera de las Reglas y Reglamentos del Torneo o si el Responsable técnico tiene una protesta o una pregunta que hace necesario interrumpir un encuentro.
4. Un Árbitro solo debe participar en una conferencia de Jueces en la que la descalificación (*Hansoku*) está siendo considerado.
5. El Árbitro es responsable de asegurarse de que se lleven los registros adecuados.
6. El Árbitro puede solicitar las explicaciones que considere necesarias de cualquier funcionario.
7. El Árbitro es seleccionado y designado para ese puesto por el Maestro Jefe de Jueces.

Ítem 7 – Maestro jefe de Jueces

1. El Maestro Jefe de Jueces es responsable de mantener un curso justo y fluido de todos los eventos en un torneo determinado.

2. El Maestro Jefe de Jueces es responsable de tomar las decisiones apropiadas en las siguientes situaciones:
 - a. si hay un problema con las normas y reglamentos o si se ha identificado una falta de equidad
 - b. si un juez solicita asesoramiento u orientación
 - c. si hay un asunto que exceda este documento
 - d. si hay un accidente
3. Si ha ocurrido una situación, después de consultar con el Juez Principal y los Jueces, el tomará acción en acuerdo a lo siguiente:
 - a. dar consejos o instrucciones especiales
 - b. desterrar del torneo
 - c. descalificar a un competidor del torneo
4. Después de consultar con los Jueces, el Maestro Jefe de Jueces decidirá la duración de la descalificación y si se aplica a torneos posteriores. Luego se envía una carta que confirma esta decisión al individuo o grupo involucrado.
5. El Maestro Jefe de Jueces es designado por la Organización Anfitriona. Si es necesario, la Organización Anfitriona también seleccionará un Juez Jefe Asistente.
6. Como regla general, el Instructor Jefe de la JKA es la persona seleccionada como Juez Jefe Maestro en los Campeonatos de Japón, así como en los Campeonatos del Mundo.

Ítem 8 – Juez Principal y Jueces

1. El Juez Principal y los Jueces son responsables de una competencia de Kata o Kumite y toman decisiones durante un evento determinado.
2. El Juez Principal y los Jueces también ejercen control sobre los alrededores de la competencia o evento.
3. El Juez Principal y los Jueces son los únicos responsables del resultado de un encuentro y no pueden ser impugnados con la excepción del Árbitro.
4. El Juez Principal coordina el encuentro o evento y da la decisión final sobre el resultado del mismo.

La decisión final es el lado rojo o el lado blanco declarado ganador (*Alias No Kachi, Shiro No Kachi*)

En el caso de un punto completo o *Ippón*, se declara el punto lleno del lado rojo o del lado blanco (*También conocido como Ippon, shiro ippon*)
5. Los Jueces, anteriormente llamados Jueces de Esquina asisten al Juez Principal indicando sus propias decisiones durante el encuentro.
6. El Juez Principal y los Jueces son seleccionados entre el grupo de Jueces certificados y designados para sus puestos por la Organización Anfitriona.

Ítem 9 – Competidores

1. Si los competidores están clasificados, la Organización Anfitriona no puede rechazar su participación en un torneo.
2. Como regla general, los competidores son miembros activos de la JKA o miembros de una organización afiliada aprobada por la JKA. Sin embargo, los no miembros pueden postularse y ser aprobados por la Organización anfitriona.

Ítem 10 – Responsable Técnico

1. Un Responsable Técnico puede estar presente para su competidor durante un encuentro, ya sea individual o por equipos.
2. Un Responsable Técnico debe estar registrado con la Organización Anfitriona antes del torneo.
3. Si un Responsable Técnico tiene una pregunta o protesta con respecto a una situación o encuentro, debe dirigirla al Árbitro. No se pueden hacer apelaciones en el momento de la decisión. (*hantei*)
4. Un Responsable Técnico asesora al competidor desde un área designada, sin interrumpir ni molestar a otros competidores o Jueces durante ese encuentro o evento. Si un Responsable Técnico no cumple con esto, el Juez Principal y el Árbitro se ocuparán de este comportamiento disruptivo de inmediato, en esa área.
5. Un Responsable Técnico debe tener la calificación de instructor.

Ítem 11 – Cronometradores

Un cronometrador es responsable de controlar el tiempo de un encuentro, así como de notificar al juez principal el tiempo transcurrido durante el encuentro o evento según el procedimiento establecido.

Ítem 12 – Anotadores

Un anotador es responsable de mantener un registro de todos los puntajes durante un encuentro o evento, así como de anunciar o presentar esos puntajes públicamente. Si es necesario, el anotador notificará al Juez Principal de estos puntajes.

Ítem 13 - Directores de Operaciones

Un director de operaciones es responsable de la buena comunicación entre todos los competidores y oficiales para asegurar que el torneo se lleve a cabo sin problemas.

Ítem 14 – Médico Oficial

1. El Médico Oficial es seleccionado por los oficiales del torneo.

2. El Médico Oficial, junto con el Maestro Jefe de Jueces, es responsable de todas las decisiones médicas que puedan ocurrir durante el curso de un incidente que involucre una lesión, mientras que el candidato debe continuar o retirarse de un encuentro.

Ítem 15 – Asistentes Médicos

Un asistente médico es responsable de tratar y apoyar una enfermedad o lesión que pueda ocurrir durante el transcurso de un torneo, con el fin de mantener un ambiente seguro para todos los participantes.

Ítem 16 – Código de vestimenta para los participantes

1. Un competidor viste un uniforme de Karate completamente blanco.
 - a. los escudos reconocidos por la organización anfitriona se pueden usar en el lado izquierdo del pecho
 - b. las mangas del largo de la chaqueta deben ser al menos la mitad del antebrazo pero no más largas que la muñeca, y no se permite doblar los puños; sin embargo, si se dobla hacia adentro, ese doblez debe sembrarse; la longitud de la parte superior, después de atar el cinturón, es hasta la mitad del muslo
 - las mujeres deben usar una camiseta blanca lisa debajo de la parte superior
 - el largo de los pantalones debe ser 2/3 de la pantorrilla desde la rodilla pero no más largo que la parte superior del tobillo, y no se permite doblar los puños; sin embargo, si se dobla hacia adentro, ese pliegue debe coserse
 - c. los escudos y números otorgados por la Organización Anfitriona deben usarse en el área designada
 - d. para diferenciar a los oponentes, uno de los competidores deberá usar una fina banda de tela roja alrededor de la cintura
 - e. la apariencia general no debe provocar ningún sentimiento o lesión al oponente; todas las uñas deben estar cortas, el cabello debe estar limpio y no debe tener colores extraños, su longitud no debe interferir o distraer; al atar no debe haber cintas de plástico, metal o de colores que tengan el fin de embellecer; Se permiten bandas de goma o bandas de tela.
 - f. las ayudas médicas necesarias, como aparatos ortopédicos, lentes de contacto blandos, deben usarse por cuenta y riesgo del competidor; sin embargo, durante un encuentro de kumite, no se permiten anteojos; se pueden usar anteojos durante un encuentro de Kata, pero sostenido en su lugar de forma segura
 - g. las ayudas médicas utilizadas para una lesión sufrida en el pasado, ya sean cintas adhesivas, vendajes o almohadillas de apoyo, no deben causar lesiones al oponente y deben ser aprobadas por el Juez principal antes del encuentro.
 - h. no se permiten ayudas médicas que estén hechas de un material duro como yeso,

madera, plástico duro, acero

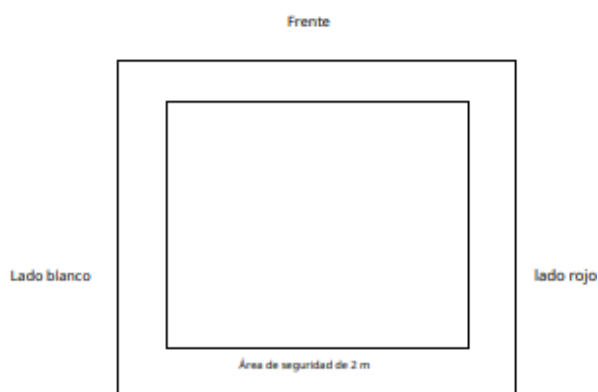
i. de lo contrario, se debe utilizar el equipo de seguridad designado

2. Un competidor no usa nada más que lo mencionado en la declaración anterior a menos que lo especifique el Juez Principal.
3. Un Responsable Técnico debe usar un elemento de identificación en un área designada.
4. Los Jueces Principales, los Jueces y los Árbitros deben usar la indumentaria oficial de la JKA. Se usa un artículo de identificación en un área designada.
5. Todo el resto del personal de apoyo se identifica fácilmente como tal usando una vestimentasimilar.

Ítem 17 - Constitución de Area

1. El área de competición es un cuadrado que mide 8 metros X 8 metros, delimitado por una línea de 4-5 centímetros de ancho. Los bordes exteriores de esta línea miden 8 metros. Si se utilizan tapetes, el límite puede marcarse con tapetes de un color diferente.
2. Para una encuentro de kumite o Evento, las posiciones de salida de los competidores están en la línea central, indicada por dos líneas paralelas, ambas de 1 metro de largo, y que están separadas por 3 metros entre sí. En general, frente a lo que se denomina el Frenteo *Shomen*, la línea derecha es roja y la línea izquierda es blanca.
3. Para un sistema de banderas en *Katas* o en un encuentro, las líneas de salida de los competidores están a 2 metros de la línea de fondo y a 3 metros de distancia entre sí. Estas líneas están diseñadas en forma de T corta invertida; la línea horizontal mide 70 centímetros de largo y la línea vertical mide 35 centímetros de largo. En cuanto a un sistema de puntos en partidas de *Katas* o Evento, las líneas de salida en forma de T invertida están a 2 metros del centro del área de competición.
4. Por razones de seguridad, un área de competición no se elevará más de 1 metro sobre el nivel del suelo y habrá un área de seguridad de 2 metros de ancho alrededor del área de competición.
5. La superficie del área de competencia debe ser plana y lisa. Puede estar hecho de madera, resina, esteras de uretano o *tatamis* esteras
6. Para indicar la posición del Juez Principal, se dibuja una línea a 1,5 metros del centro del área de competición.

Configuración y dimensiones de las canchas



Ítem 18 – Eventos y Categorías

1. Los eventos son los siguientes:
 - a. *Kumite* – Individuales y por Equipos
 - b. *Kata* – Individuales y por Equipos
2. También es posible realizar diferentes eventos.

CAPÍTULO 3 EVENTOS KUMITE

Ítem 19 – Definición de Encuentro *Kumite Individual*

1. En un *encuentro de kumite* , dos competidores ingresan al área de competición y dentro del tiempo asignado, realizan varios tipos de técnicas libremente uno contra el otro con la esperanza de obtener la victoria. Hay dos tipos diferentes de sistema de puntuación:
 - a) Encuentro de 1 punto o *Ippon Shobu*: El competidor que haya anotado un punto completo o 2 medios puntos primero, dentro del tiempo asignado, es declarado ganador.
 - b) Encuentro de 3 puntos o *Sanbon Shobu*: El competidor que haya anotado 2 puntos completos primero, dentro del tiempo asignado, es declarado ganador.
2. En un encuentro o evento, todas las técnicas: puñetazos, patadas, golpes, deben realizarse con control. La distancia requerida para hacer las técnicas debe ser lo suficientemente cercana para poder ser efectiva. No debe haber daño hecho al oponente. Se permite un ligero toque al blanco.

Ítem 20 – Definición de Evento KUMITE EQUIPO

1. Un equipo consta de un número impar de competidores.
2. Como regla general, todos los miembros del equipo deben estar presentes en la primera ronda de un encuentro o evento. El equipo que sea cabeza de serie o colocado para no enfrentarse en la primera ronda, tiene que estar presente en la segunda ronda de un encuentro o evento.

Posteriormente, si al equipo le falta un miembro o miembros, esa persona o personas faltantes deben colocarse en último lugar en la secuencia de competidores de ese encuentro.
3. Antes del encuentro, el Responsable Técnico o el líder del equipo debe informar el orden en que se presentarán los competidores. Esto debe hacerse para cada ronda de un encuentro.
4. El equipo ganador se determina por el número de actuaciones individuales ganadas.
5. Hay dos tipos de competición por equipos.

La primera es cuando una cantidad igual de competidores de cada equipo se enfrentan entre sí, determinando un número de victorias.

- a. Combate por Eliminación: Cada miembro del equipo tiene un combate de actuación cada uno. Los resultados individuales luego se suman para determinar qué equipo ha ganado. Si hay un empate, la puntuación más alta determina la victoria, de acuerdo con lo siguiente:

1 punto o *Ippón*, descalificación o *Hansoku*, inhabilitación absoluta o *Shikkaku*, retiro por descalificación o *Kikén*, fuera de límites o *jogai hansoku*, voluntario no defensor o *muboubi hansoku*, 2 medios puntos, decisión de los Jueces.

- b. Si persiste el empate, se realiza un encuentro con un competidor elegido por cada equipo, para determinar la victoria. Esto se llama un encuentro de decisión por elección de equipo o *Daihyosha Ketteisen*. Este encuentro continúa hasta que haya un ganador. En este caso, un miembro del equipo que haya actuado antes puede competir, pero no más de dos veces.

Encuentro de decisión por elección de equipo o *Daihyosha Ketteisen*, se lleva a cabo de la misma manera que un encuentro Individual o *Kojinsen*, siguiendo así el orden de Re-Match (*Sai-Shia*) y Segunda Revancha (*Sai-Sai-Shia*) con Muerte Súbita.

El segundo tipo de competencia por equipos es cuando una cantidad igual de competidores de cada equipo se enfrentan entre sí, el ganador de un encuentro se queda para luchar contra cada competidor del equipo contrario por turno, hasta perder. El competidor que pierde un encuentro es eliminado de este proceso. No se permiten equipos mixtos de hombres y mujeres.

- c. Encuentro Eliminatorio Round Robin: El ganador del primer encuentro se queda en el área y sigue peleando hasta que pierde. El perdedor sale y entra el siguiente miembro del equipo. Cuando todos los miembros del equipo han perdido, el equipo mismo pierde.

Ítem 21 – Definición y Criterios para la Puntuación de Puntos

1. Las áreas de ataque se definen de la siguiente manera:
 - a. área de la cabeza y el cuello o *Jodan*
 - b. estómago, costados del abdomen y espalda, en este caso *Chudan*
2. Los criterios para obtener puntos son los siguientes:
 - a. correcta ejecución y potencia de la técnica
 - b. la distancia y el tiempo adecuados
 - c. postura correcta y estado de ánimo adecuado
 - d. mente y espíritu concentrados
 - e. ejecución al objetivo adecuado
3. Si se han alcanzado todos los criterios mencionados anteriormente en la ejecución de un puñetazo, una patada o un golpe, esto constituye lo que se anota como 1 punto o *Ippón*.
4. Un punto 1 o *Ippón* se puede puntuar incluso si no se alcanzan algunos de los criterios mencionados anteriormente, en las siguientes situaciones:
 - a. evadir con éxito un ataque mientras se ejecuta un contraataque efectivo o *Deai*

- b. desequilibrar al oponente y ejecutar un ataque efectivo
 - c. una serie consecutiva de ataques que todos alcanzan su objetivo
 - d. el oponente está sin defensa
5. Una técnica bien ejecutada pero que no califica como 1 punto o *Ippón*, se define como medio punto o *waza ari*.
 6. 2 medios puntos se convierten en 1 punto o *Ippón*.
 7. Si ambos competidores se mueven y ejecutan una técnica al mismo tiempo y con similar intensidad, esto se llama *Ai -Uchi*. En este caso, los ataques se anulan entre sí y no se anotan puntos.

Ítem 22 – Criterios para llegar a un resultado en un encuentro

1. Si ninguno de los dos competidores alcanza la puntuación total dentro del tiempo asignado, cada Juez indicará su decisión sobre el resultado del encuentro o evento. El resultado del encuentro o evento está determinado por la decisión de todos los Jueces en conjunto. Consulte el Artículo 11 de las Reglas y Reglamentos de Torneos para Oficiales. El Juez Principal entonces decidirá el resultado del encuentro o evento.
2. Si ambos competidores se lesionan o por otras razones no pueden continuar el encuentro, los Jueces indicarán su decisión sobre el resultado del encuentro o evento. El Juez Principal entonces decidirá el resultado del encuentro o evento.
3. Los siguientes elementos ayudan a determinar el resultado de un encuentro:
 - Primeros elementos de decisión**
 - a. si se anotan puntos
 - Segundos elementos de decisión**
 - a. si hay advertencias o *Hansoku-chui* que se han dado
 - b. si hay avisos de fuera de límites o *Jogai Chu ique* que se han dado
 - c. si hay advertencias voluntarias que no defienden o *muboubi chui* que se han dado
 - Terceros elementos de decisión**
 - a. si un competidor ha dominado más en ese encuentro
 - b. habilidad y fuerza de las técnicas mostradas
 - c. espíritu de lucha y esfuerzo demostrado por un competidor; si ha habido alguna precaución o *Keikokú* dado
 - d. estado de ánimo apropiado mostrado por un competidor
 - e. la cantidad de ataques realizados por un competidor en comparación con el otro
4. Los Jueces deben tomar cuidadosamente en consideración todos los elementos si un competidor que tiene medio punto o *waza ari*, así como también tiene más de una advertencia que son de diferentes categorías de advertencia.

Ítem 23 – Reencuentro (Sai-Shiai) y Segunda Revancha (Sai-Sai-Shiai)

Si el resultado del encuentro o evento no puede ser decidido, un empate o *Hikiwake* luego se declara.

La Organización Anfitriona decide antes del Torneo si debe haber un encuentro de "muerte súbita" dentro de una segunda situación de revancha.

1. Si hay empate, se realizará otro encuentro. Esta revancha se llama *Sai-Shiai*. Si esta revancha termina en empate, una segunda revancha llamada *Sai-Sai-Shiai* se llevará a cabo. Sin embargo, el juez principal puede ordenar que esta segunda revancha sea una pelea de "muerte súbita", lo que significa que el competidor que anota primero es declarado ganador.
2. Después de una segunda revancha, los Jueces deben determinar un ganador.
3. Tanto en un Campeonato Mundial como en un Campeonato Nacional, el encuentro final de ese evento tendrá tantas repeticiones como sea necesario para determinar un ganador.

Ítem 24 – Criterios que conducen a la descalificación (Hansoku)

1. Quedan prohibidos los siguientes elementos:
 - a) contacto excesivo, ir más allá del objetivo, técnicas de balanceo "salvajes"
 - b) realizar o intentar realizar lanzamientos peligrosos
 - c) agarrar, sujetar o perder el tiempo al no atacar
 - d) usar lenguaje y actitud provocativa, burlas verbales o no seguir las órdenes de un Juez
 - e) continuar adjuntando después de la parada (*Yame*) o fuera de los límites (*Jogai*) se llama
 - f) ataque de cabezazo o intención de usar ataque de cabezazo
 - g) mano de lanza o *nukite* ataque a los ojos
 - h) atacar deliberadamente el área de la ingle o las articulaciones
2. Si se ha producido alguna de las anteriores, se tomarán las siguientes decisiones:
 - a. Si se ha identificado un elemento pero no tan grave como para causar lesiones o daños a un competidor, una amonestación o *Keikokú* entonces se da. Esta amonestación no afecta la decisión de juzgar, pero si se da una segunda amonestación, llamada advertencia o *Hansoku-chui*, en el mismo encuentro, esto podría resultar en la descalificación (*Hansoku*) del perpetrador y el otro competidor es declarado ganador.
 - b. Si un elemento ha sido identificado como grave y existe una intención maliciosa evidente o si un competidor sufre lesiones o daños graves, una advertencia (*Hansoku-chu*) o una descalificación (*Hansoku*) puede entregarse al perpetrador y el otro competidor es declarado ganador.
 3. Cualquier competidor que haya recibido una descalificación o *Hansoku* dos veces durante un torneo, no se le permite continuar compitiendo en Individual o Equipo *Kumite*. Sin embargo, la participación en *Katas* Los eventos son posibles. El competidor que ha recibido una primera descalificación o *Hansoku* debe ser identificado por la marca de una cinta roja, colocada en la parte superior del brazo en un lado.

4. Cuando un *Hansoku* es anunciado por el Juez Principal, el anotador lo registrará en un documento específico que se entregará al Juez Principal.

Ítem 25 – Fuera de límites (Jogai)

Si un competidor toca el suelo fuera del área de competición con cualquier parte del cuerpo, una amonestación indicativa de fuera de límites o *Jogai Keikoku* luego se anuncia. Si esto sucede por segunda vez, una advertencia de fuera de límites o *Jogai Chui* es dado. Si esto sucede por tercera vez, una descalificación por fuera de límites o *jogai hansoku* se entrega al perpetrador y el otro competidor es declarado ganador. Si un competidor anotó antes de estar fuera de los límites, su puntaje prevalecerá.

Ítem 26 – Criterios para Competidores No Defensores (mububi)

1. Llamada amonestación para competidores que no defienden *Muboubi Keikoku*, una advertencia para competidores que no defienden llamada *muboubi chui* una descalificación por no defender *muboubi hansoku* se puede dar en las siguientes situaciones:
 - a. si es obvio que un competidor no hace ningún esfuerzo defensivo y es golpeado, entonces ese competidor recibe el nivel apropiado de no defensa voluntaria y el otro competidor el nivel apropiado de reprimenda o *Hansoku*
 - b. si se identifica que un competidor no muestra ningún esfuerzo de lucha
2. Aunque no necesariamente golpeado, un competidor puede recibir una reprimenda por no defenderse, ya sea amonestación, advertencia o descalificación, ya que el árbitro puede juzgar que la situación actual es peligrosa. En ese caso, el otro competidor es declarado ganador.

Ítem 27 – Inhabilitación Absoluta (Shikkaku)

1. Una inhabilitación absoluta o *Shikkaku* se da en las siguientes situaciones que ya han sido discutidas por el Juez Principal y los Jueces, y por lo tanto se declara ganador al otro competidor:
 - a. incumplimiento de las órdenes del Juez Principal
 - b. mostrar una actitud y un estado de ánimo deficientes e inaceptables y utilizar un lenguaje verbal o corporal inaceptable como *Kárate* competidor
 - c. si se considera impropio que el encuentro continúeLa inhabilitación absoluta o *Shikkaku* se puede dar sin previo aviso y a cualquier persona dentro del sitio del torneo.
2. Después de que se haya dado la descalificación absoluta a un competidor, ese competidor no puede continuar participando en ese torneo, ya sea *Kumite* o *Katas*.

3. Los detalles de una descalificación absoluta deben ser discutidos por los Jueces involucrados y entregados a los anotadores pertinentes quienes ingresan estos detalles especificados en el formulario apropiado que se entrega al Maestro Jefe de Jueces.
4. Si un equipo ha cometido una infracción grave, se sancionará con la descalificación absoluta a todo el equipo y se declarará ganador al otro equipo.
5. También se puede dar una inhabilitación absoluta en un *Katas* encuentro o evento.

Ítem 28 – Retiro (Kikén)

1. Retiro o *Kikén* es dada por el juez principal en las siguientes situaciones:
 - a. no informar cuando el encuentro o evento está siendo llamado
 - b. retiro voluntario
 - c. el competidor no puede continuar un encuentro
2. Si un competidor o equipo se retira, el otro competidor o equipo es declarado ganador.
3. Un competidor que se retira voluntariamente sin razones físicas obvias, no puede competir en ningún otro encuentro o evento.
4. Retiro o *Kikén* también se puede dar en un *Kata* encuentro o evento.

Ítem 29 – En caso de lesión

1. Si un competidor se lesiona, el juez principal consultará con el médico y esperará el diagnóstico de la lesión. Por lo tanto, el encuentro se detiene hasta que el médico haya terminado el cuidado del competidor lesionado. Si un competidor no puede continuar un combate debido a esa lesión, los Jueces decidirán si se retira o *Kikén* se va a dar. Si ese es el caso, sin llamar a una descalificación o *Hansoku*, entonces el otro competidor es declarado ganador. Si ambos competidores están lesionados y no hay descalificaciones o *Hansoku* emitido, entonces el encuentro se detiene y se llamará a una decisión sobre el resultado del encuentro.
2. Si un competidor no puede continuar un encuentro debido a una lesión, entonces se retirará o *Kikén* se dará y el otro competidor ha recibido una descalificación o *Hansoku*, el competidor lesionado es declarado ganador.
Esta decisión prevalece incluso si el competidor descalificado ha anotado medio punto o *waza ari*.
3. En caso de lesión, el médico discutirá la lesión con el Maestro Jefe de Jueces y podrá solicitar que el competidor lesionado o incapacitado se retire de la competencia. *Kumite* eventos. Ese competidor podría participar en *Katas* eventos por recomendación del médico.

Ítem 30 – Jueces y Árbitros Requeridos

Se requieren los siguientes funcionarios por corte:

- a) 1 Árbitro
- b) 1 Juez Principal
- c) 4 Jueces

Ítem 31 – Hora del Evento

1. El tiempo asignado para un encuentro o evento es de 2 minutos.

En un Campeonato Mundial o Campeonato Nacional, la final masculina adulta *Kumite* encuentro es de 5 minutos. Sin embargo, la Organización Anfitriona puede decidir lo contrario.

2. El juez principal comienza el encuentro con una señal verbal que termina con la palabra:
3. comenzar o *Hajime* momento en el que se inicia la cuenta atrás. La cuenta regresiva se interrumpe cuando se detiene (*Yame*) o fuera de los límites (*Joga*) se llama. La cuenta regresiva se reanuda cuando la indicación verbal: reanudar o *Tsuzukete Hajime* se pronuncia. Si ha transcurrido el tiempo asignado para el encuentro, el cronometrador lo anunciará al juez principal y el evento habrá terminado.

Ítem 32 – Equipo Requerido

1. Silbatos – uno por árbitro
2. Banderas rojas y blancas: un par para cada juez
3. Un cronómetro
4. Una campana o Micrófono para anunciar desde la mesa.
5. Un tablero de números que indica los puntos anotados y varias advertencias.
6. Formularios oficiales para anotadores incluyendo una copia para el Árbitro
7. Bandas rojas de tela para diferenciar a los competidores: las dimensiones de esta banda roja de tela que se usa alrededor de la cintura no deben obstaculizar el encuentro de ninguna manera.
8. Cinta roja y blanca para preparar área de competición
9. Burocracia para identificar a un competidor que ha recibido una descalificación o *Hansoku*

Ítem 33 – Equipo de Seguridad

1. Guantes para las manos
 2. Un protector bucal transparente
 3. Un protector de pecho
- * según lo reconocido por la JKA

CAPÍTULO 4 EVENTOS KATA

Ítem 34 – Definición y Directrices para Encuentros Kata

1. En un Evento de Kata, un *Kata* se lleva a cabo en un área. Los Jueces toman una decisión para declarar un ganador. Los diferentes tipos de *Katas*. Los eventos o encuentros son los siguientes:
 - a) Sistema de Bandera Roja y Blanca: 2 competidores realizan simultáneamente el mismo *Katas* que es elegido por el Juez Principal y se declara un ganador. Los competidores deben repetir claramente al Juez Principal el nombre del elegido. *Katas*. El juez principal reconocerá esto y comenzará el encuentro o evento.
 - b) Sistema de puntos: 1 competidor a la vez realiza un *Katas* y cada Juez da puntos sobre el desempeño de ese competidor. Los puntos se suman para obtener una puntuación total y se declara un ganador.
 - c) Equipo *Katas*: 3 competidores realizan lo mismo *Katas* y comience mirando hacia el frente o *Shomen*, en una posición inicial de su elección. El equipo recibe una puntuación total de acuerdo con el Sistema de Puntos. Los 3 competidores tienen la opción de formar un triángulo o un triángulo invertido.
Un competidor en reserva puede ser sustituido en cualquier encuentro, pero debe estar registrado como participante antes del inicio del torneo.
2. Cada competidor o equipo elige un *Katas* de la siguiente lista que haya sido aprobada por el Comité de Maestros o *Shihan Kai*. *Heian Shodan*. *Heian Nidan*. *Heian Sandan*. *Heian Yondan*, *Heian Godan*. *Tekki Shodan*. *Tekki Nidan*. *tekkisandan*, *Bassai Dai*. *Kanku Dai*. *Enpi*, *Jion*. *Jitte*, *Hangetsu*, *Gankaku*, *Bassai Sho*, *Kanku Sho*, *Chinte*, *Unsu*, *Meikyo*, *Wankan*, *Sochin*, *Nijushiho*, *Gojushiho Dai*, *Gojushiho Sho*.
3. Los tipos de *competición de Kata* son los siguientes:
 - a) Encuentros por Básico Designado *Katas* o *Shitei Kata*– el Juez Principal elige al azar uno de los *Katas* de la siguiente lista y el ganador es declarado por el Sistema de Bandera Roja y Blanca: *Heian Nidan*. *Heian Sandan*. *Heian Yondan* *Heian Godan*. *Tekki Shodan*
 - b) Encuentros por Intermedio Designado *Katas* o *Sentei Kata*– el Juez Principal elige al azar uno de los *Katas* de la siguiente lista y el ganador es declarado por el Sistema de Bandera Roja y Blanca: *Bassai Dai*, *Kanku Dai*, *Enpi*, *Jion*
 - c) Encuentros por intermedio designado *Katas* o *Sentei Kata* en el Sistema de Puntos –el competidor elige uno *Katas* del intermedio designado *Katas* lista a realizar y se declara ganador por sistema de puntos: *Bassai Dai*, *Kanku Dai*, *Enpi*, *Jion*
 - d) Encuentro por Favorito *Katas* o *katas Tokui*– El competidor elige un *Kata* de la lista como se ve en el #2 anterior con excepción de todos los *Katas* en el Básico Designado *Katas* lista, y el ganador es declarado por sistema de puntos.

Ítem 35 – Jueces Requeridos

Se requieren los siguientes Jueces por tribunal:

- a) 1 Juez Principal
- b) 4 Jueces para los eventos del Sistema de Bandera Roja y Blanca & 6 o 4 Jueces para los eventos del Sistema de Puntos

Ítem 36 – Criterios para juzgar Kata

1. Criterios para juzgar un *Katas* evento son los siguientes:
 - a. secuencia adecuada de movimiento
 - b. observando los 3 elementos clave de *Katas*: niveles de fuerza, contracción y expansión del cuerpo y cambio en la velocidad de las técnicas
 - c. potencia y precisión en la ejecución de técnicas básicas; postura, equilibrio, postura y precisión para alcanzar el punto de destino
 - d. siguiendo el curso apropiado de dirección y precisión al regresar a la posición inicial o *embusén*
 - e. desempeño general e ilustrando las características esenciales del elegido *Katas*
 - f. mostrando cortesía en actitud, espíritu de lucha y esfuerzo, y correcto contacto visual o *Chakugan*
 - g. el uso adecuado de la postura y la postura o *Kamae* y la capacidad de enfocar la mente o *Zanshin*
 - h. precisión en la transformación de las partes del cuerpo en “armas” de ataque y defensa
 - i. si hay movimientos exagerados o cambios intencionales en el flujo establecido del *Kata*
 - j. sincronización de rendimiento en *Kata* equipo.
2. Para el sistema de puntos, 10 es la puntuación más alta. El Maestro Jefe de Jueces decide cuál será la puntuación media o mediana. Los Jueces y el Juez Principal deciden e indican sus puntuaciones en sus respectivos tableros de puntuación. Se eliminan las puntuaciones más alta y más baja y el resto se suma, formando la puntuación total.

Ítem 37 – Criterios para la Deducción de Puntos y para la Descalificación

1. Los puntos se deducen según las siguientes situaciones:
 - a. el competidor comete un percance, pero sigue actuando sin problemas
 - b. el competidor hace una pausa sin razón aparente pero continúa después
 - c. ejecución de un movimiento en el orden incorrecto, o un movimiento incorrecto pero el competidor continúa realizando
 - d. el competidor hace sonidos de respiración o crea sonido con el uniforme mientras

ejecuta Kata

- e. el competidor está fuera de la asignación de 1 paso para volver a la posición inicial (*embusén*). Esto puede representar una deducción de 0,1 a 0,3 en la puntuación.
 - f. En Equipo *Katas*, desde el momento en que se entra y se sale del área de competición, el nombre del *Katas*, Listo o *Yoi*, Inicio o *Hajime* y Recuperar o *naore*, son los únicos palabras habladas permitidas. En cualquier momento, las señales verbales o no verbales para fomentar la sincronización están sujetas a deducción.
2. El competidor es descalificado en las siguientes situaciones:
- a. el competidor no termina Kata
 - b. el competidor hace algo diferente *Kata* del ya anunciado

Ítem 38 – Reencuentro (Sai-Shiai) y Segunda Revancha (Sai-Sai-Shiai)

1. Si hay un empate en un encuentro o evento del sistema de bandera roja y blanca, el juez principal elegirá otro *Katas* a ser realizado por los 2 competidores. Esto se llama revancha o *Sai-Shiai*. El resultado de esta revancha debe decidirse.
2. Si hay un empate en un encuentro o evento del Sistema de Puntos, los competidores realizarán el mismo *Kata* de nuevo. Esto se llama re-match o *Sai-Shiai*. Si todavía hay un empate, el puntaje más bajo que se eliminó ahora se suma para obtener un puntaje total. Si todavía hay un empate, el puntaje más alto que se eliminó ahora también se suma para obtener un puntaje total. Si finalmente sigue habiendo empate, los competidores realizarán un *Katas*. Esto ahora se llama segunda revancha o *Sai-Sai-Shiai*. El resultado de esta segunda revancha debe ser decidido por diferentes puntos de cada Juez.

Ítem 39 – Equipo Requerido

1. Silbatos: uno por juez
2. Banderas rojas y blancas: un par para cada juez
3. Tableros de puntaje o tarjetas de puntaje: un juego por juez
4. Formularios de mantenimiento de registros
5. *Katas* tarjetas: un conjunto de *Katas Shitei* y un conjunto de *Katas Sentei* designados
 - un juego de los apropiados para el juez principal
6. Bandas rojas de tela para diferenciar a los competidores: las dimensiones de esta banda roja de tela que se usa alrededor de la cintura no deben obstaculizar el encuentro de ninguna manera.
7. Cinta roja y blanca para preparar el área de competición.

CAPÍTULO 5 INFORMACIÓN ADICIONAL

Ítem 40 – Torneos de Niños y Niñas y Torneos de Mujeres Adultas

1. Las Divisiones de Niños/Niñas son las siguientes:
 - Escuela Primaria – 7 a 12 años
 - Escuela Secundaria – 13 a 15 años
 - Secundaria – 16 a 18 añosLa Organización Anfitriona podrá realizar variaciones de las divisiones.
2. Las mujeres adultas se consideran así después de graduarse de la escuela secundaria. La organización puede decidir sobre variaciones de las divisiones.
3. Los eventos de torneos de niños y niñas y mujeres adultas son los siguientes:
 - a. Lucha básica de 1 paso (*Kihon Ippon Kumite*)
 - b. lucha semi libre (*Jiyu Ippon Kumite*)
 - c. lucha libre (*Jiyu Kumite*) a partir de tercer grado de primaria o de 9 años en adelante
 - d. *Katas*

Ítem 41 – Torneos de Mayores

Este torneo debe seguir las pautas de Reglas y Regulaciones del Torneo. La organización puede tomar diferentes decisiones con respecto a estos torneos.

Ítem 42 – Revisión del Documento

La revisión de este documento la realiza el Comité de Maestros también llamado *Shihan Kai* una mayoría de dos tercios de los miembros presentes.

Cláusula Adicional

- Fecha de revisión: 11 de mayo de 1996
- Fecha de revisión: 14 de agosto de 2004
- Fecha de revisión: 29 de mayo de 2011
- Fecha de revisión: 31 de agosto de 2015
- Última fecha de revisión: 1 de abril de 2018

REGLAS Y REGLAMENTOS DEL TORNEO PARA FUNCIONARIOS

CAPÍTULO 1 REGLAS GENERALES

Ítem 1 – Meta y Objetivo

1. El objetivo de establecer estas normas y reglamentos para los funcionarios es promover pautas estandarizadas para garantizar un flujo justo y fluido en la toma de decisiones.
2. Este documento se utilizará como complemento del documento de Reglas y Reglamentos del Torneo.

Ítem 2 – Guía de Uso

Todos los torneos oficiales patrocinados por la Asociación Japonesa de Karate deben seguir estas reglas y regulaciones.

Ítem 3 – Reglas de Conducta para Funcionarios

1. Todos los jueces oficiales deben ser neutrales y justos.
2. Todos los jueces oficiales deben tomar sus decisiones libremente y en base a los documentos de Reglas y Regulaciones del Torneo.
3. Todos los jueces oficiales deben comportarse de manera digna y profesional.
4. Todos los jueces oficiales dan sus decisiones con prontitud y precisión.

Ítem 4 – Información Adicional

De presentarse una situación no definida por el presente documento, la decisión será dada por el Maestro Jefe de Jueces.

CAPÍTULO 2 PROCEDIMIENTOS PARA JUZGAR

Ítem 5 – Procedimientos para Torneos Kumite

1. El Juez Principal llama a los competidores a alinearse. Luego inclinarse al frente o *Shomen ni rei* y el uno al otro *Otagai ni rei*.
2. Dos competidores se mueven a sus respectivas posiciones designadas y se saludan con una reverencia.
3. Al final del encuentro o evento, el Juez Principal llama a los competidores a alinearse, luego les dice que se saluden unos a otros y al frente.
4. Cuando el juez principal da la señal para comenzar el encuentro, comienza la cuenta regresiva. Cuando el juez principal ordene que el combate se detenga o *Yame*, así como en el caso de fuera de límites o *Jogai*, la cuenta regresiva se detiene y se reanuda cuando el juez principal dé la señal para reanudar o *Tsuzukete Hajime*. El juez principal dará por terminada la pelea, *Yame*, o fuera de límites, *Jogai* interrumpir el encuentro, en las siguientes situaciones:
 - a. si hay un 1 punto *Ippón* o medio punto *waza ari*
 - b. si los competidores necesitan arreglar su uniforme o si el Juez Principal necesita darles un consejo
 - c. si existen elementos que puedan dar lugar a la descalificación
 - d. una lesión o accidente
 - e. si el Árbitro está indicando interrumpir el encuentro o evento
 - f. a indicación de un Juez y el Juez Principal lo considere necesario
 - g. si un encuentro o los alrededores de un encuentro se consideran peligrosos
 - h. si hay demasiada cercanía de tal manera que no se puede ejecutar una técnica adecuada
 - i. si un competidor toca el suelo fuera de los límites del área de competición con cualquier parte del cuerpo
 - j. cuando haya transcurrido el tiempo asignado para un encuentro o evento
5. Durante el encuentro o evento, si se identifica alguno de los anteriores, los Jueces señalarán el elemento identificado con un silbato y un gesto de bandera correspondiente al Juez Principal.
6. Si es necesario, el Juez Principal consultará con los Jueces para discutir un elemento y hacer las recomendaciones o correcciones apropiadas. Esto tiene lugar en presencia del Árbitro. Si los Jueces no están de acuerdo, entonces se toma una decisión con una regla de mayoría y el Juez Principal declarará la decisión final. Las conferencias deben mantenerse al mínimo.
7. El juez principal luego da la orden de reanudar el encuentro o *Tsuzukete – Hajime* y así prosigue el encuentro.
8. Un competidor puede solicitar que se interrumpa el combate solicitando un tiempo

[Escriba aquí]

muerto por las siguientes situaciones que pueden no haber sido notadas por el juez principal: accidente, lesión o enfermedad. Sin embargo, el encuentro no se interrumpe hasta que el juez principal decida llamar a la interrupción, diciendo alto o *Yame*.

9. Cuando sea el momento de decidir el resultado del encuentro o evento, el juez principal usará un comando de voz o un comando de silbato para indicar que es el momento de la decisión *hantei*. Los Jueces indicarán entonces su decisión mediante el uso de una bandera o banderas.
10. Después de tomar conocimiento de la decisión de cada uno de los Jueces, el Juez Principal indicará
11. con un silbato a los Jueces que bajen su bandera o banderas y luego anunciará el resultado del encuentro o evento. El juez principal utilizará los pasos 9 y 10 en caso de que haya transcurrido todo el tiempo asignado.
12. El cronometrador está sentado en un lugar designado y monitorea con un cronómetro el
13. tiempo transcurrido durante un encuentro y usa una campana o indica por micrófono para indicar a los Jueces sonando una vez y anunciando que quedan 30 segundos, así como sonando dos veces y anunciando que ha transcurrido todo el tiempo asignado. El anuncio de esto siempre prevalece.
14. Los anotadores utilizan los formularios oficiales pertinentes para mantener registros de todos los puntajes y resultados de todos los encuentros o eventos, siguiendo los anuncios del Juez Principal.

Ítem 6 – Procedimientos para Torneos Kata

1. El Juez Principal llama a los competidores alinearse. Luego inclinarse al frente Shomen ni rei y el uno al otro Otagai Ni rei.
2. Dos competidores se mueven a sus respectivas posiciones designadas y se saludan con una reverencia.
3. Para un Bandera Roja y Blanca Sistema de encuentro o evento, ambos competidores antes de ingresar a sus posiciones designadas En área, se inclinan al Frente o Shomen, luego cada competidor se mueve a sus respectivas posiciones de inicio y se inclinan entre sí o Otagai Ni Rei. El juez principal luego elige al azar un Katas y anuncia el nombre del Katas a los competidores. El lado rojo repite el nombre de ese Katas primero luego el lado blanco hace lo mismo. El Juez Principal confirmará el nombre del Katas y crea una pausa. Ambos competidores comenzarán su actuación a la orden del Juez Principal de comenzar, ya sea usando el comando de voz "listo ... comience" (Yoi.. Hajime) o con silbato. Para Básico Designado Katas o Shite Kata, el juez principal elige al azar un Katas del conjunto de Designado Básico Kata tarjetas luego anuncia el nombre de ese Katas a los 2 competidores. El lado rojo repite el nombre de ese kata primero luego el lado blanco hace lo mismo. Los 2 competidores comienzan con la voz o el silbato del Juez Principal para comenzar.

[Escriba aquí]

4. Para Sistema de puntos encuentro o evento, ya sea para Intermedio Katas designado (Sentei Kata) o Katas favorito (katas tokui), el competidor antes de entrar en la Katas punto de partida designado en el área de competición, se inclina hacia el Frente o Shomen, luego se mueve a la Katas posición inicial, y anuncia el nombre del Kata elegido en voz alta y clara. El Juez Principal repetirá el nombre de ese Katas y el competidor luego comenzará su actuación en su propio tiempo. En el Kata Equipos, solo 1 de los competidores del equipo anuncia el Kata. Los anotadores utilizan los formularios oficiales pertinentes para llevar un registro de todos los nombres de los Katas elegido por cada competidor.
5. Para un **Bandera Roja y Blanca** Sistema, cuando finaliza la actuación, los competidores regresan a la posición inicial siguiendo un comando de voz del Juez Principal para recuperar *naore*, y esperar la decisión de todos los Jueces. Después de que se anuncie la decisión final, ambos competidores se inclinarán el uno al otro *Otagai Ni Rei*, salga del área de competición, luego haga una reverencia al Frente *Shomen*. Para **Sistema de puntos** encuentro o evento, después de la decisión final, el competidor se inclina hacia el frente, sale de la área y se inclina hacia el frente nuevamente. Equipo *Katas* los competidores también siguen este procedimiento.
6. Si es necesario, el Juez Principal consultará con los Jueces para discutir y hacer las recomendaciones apropiadas, así como las decisiones que surjan del voto de los Jueces si hay un desacuerdo, de acuerdo con lo siguiente:
 - a. cometer un error, comportamiento impropio que conduce a la descalificación (*Hansoku*)
 - b. lesión o accidente
 - c. cuestión cuestionable antes de la puntuación
 - d. a indicación de un Juez y el Juez Principal lo considere necesario
7. Si alguno de los anteriores ha sido identificado, los Jueces se lo indicarán al Juez Principal con un comando de silbato.
8. Para una **Bandera Roja y Blanca** sistema, cuando sea el momento de decidir el resultado del encuentro o evento, el juez principal usará un comando de voz o un comando de silbato para indicar que es el momento de la decisión *hantei*. Los Jueces indicarán entonces su decisión mediante el uso de una bandera o banderas.

Para **Sistema de puntos** encuentro o evento, cuando sea el momento de decidir el resultado del encuentro o evento, el Juez Principal usará el comando de silbato para indicar que es tiempo de decisión *hantei*. Luego, los jueces levantarán sus tableros de puntaje o tarjetas de puntaje con su elección de puntaje. Uno de los anotadores lee en voz alta y clara cada puntuación, comenzando por el juez principal y moviéndose en el sentido de las agujas del reloj. Los otros anotadores escriben los puntajes anunciados en los formularios oficiales apropiados, hacen los cálculos necesarios para obtener un puntaje total.

[Escriba aquí]

Un anotador anunciará el puntaje final al juez principal, en voz alta y clara, y el juez principal repetirá este puntaje a los competidores. El Juez Principal luego usará el comando de silbato para indicar a los Jueces que bajen sus tableros o tarjetas de puntuación.

Ítem 7 – Comandos de Voz para el Juez Principal

1. Los siguientes comandos deben ser utilizados por el juez principal: *Senshu*- llamando **competidores** o pidiendo hacer fila *Seiretsu*-**póngase en fila**, al principio y al final del encuentro o evento *Shomen Ni Rei*- pedir a un competidor o competidores que **inclinarse al frente**
 - *Otagai Ni Rei*- pedir a los competidores que **inclinarse el uno al otro**
 - *Shobu Ippon o Shobu Sanbon*- identificando **1 punto o Encuentro de 3 puntos**
 - *Hajime*-**empezar**
 - *Yoi Hajime*- para un sistema de banderas,**listo..comenzar**
 - *naore*- en un sistema de banderas *Katas* coincidir, al final de la función, con **recuperar** y Vuelve a la posición inicial
 - *Yame*-**deténgase**, para interrumpir o finalizar un encuentro o evento
 - *Moto No Ichi*-**volver a su posición exacta**, en un *Kumite* encuentro antes de reanudar, incitando a los competidores a regresar a sus posiciones iniciales exactas
 - *Tsuzukete Hajime*- a **reanudar** el encuentro
 - *tsuzukete*-**Seguir**, cuando un competidor o competidores se detengan espontáneamente, para continuar el encuentro
 - *Ato Shibaraku*- hacer saber a los competidores que hay **30 segundos** restante
 - *alias/Shiro*- indicando **rojo o blanco**
 - *Jodan*- para indicar un ataque a nivel de la cara
 - *Chudán*- para indicar un ataque a nivel del pecho
 - *Tsuki*- para indicar un **puñetazo**
 - *Keri*- para indicar una **patada**
 - *Uchi*- para indicar un strike
 - *waza ari*- para indicar un **medio punto**
 - *Ipón*- para indicar un **punto completo o 1 punto**
 - *Awasete Ippon*- para indicar que se agregó la puntuación **juntos haciendo un punto completo**
 - *Torimassen*- indicando **sin puntos**
 - *hayai*- indicando **más rápido** ataque
 - *Aiuchi*-indicando **ataques simultáneos**
 - *Mai*- indicando **distancia** insuficiente
 - *Ukete-Masu*- indicando un **obstruido** ataque

[Escriba aquí]

- *Nukete-Masu*- indicando un **fuera de rango** ataque
- *Yowai*- indicando un **débil** ataque
- *Keikokú*- indicando una **precaución**
- *chui*- indicando una **advertencia**
- *Hansoku*- indicando a **descalificar**
- *mububi*- indicando un **no defender**
- *Jogai*- indicando **fuera de los límites**
- *hantei*- indicando **tiempo de decisión**
- *alias/ Shiro No Kachi*- indicando **rojo o blanco** es el **ganador**
- *Hikiwake*- indicando un **dibujar**
- *Sai-Shiai*- indicando un **revancha**
- *Sai-Sai-Shiai*- indicando un **segunda revancha**
- *Sakitori*- indicando un **"la muerte súbita"** encuentro, en una segunda situación de revancha
- *Shobu Hajime*- para comenzar un **"la muerte súbita"**
- *Sugo*- indicando un **llamar para consultar**
- *Kikén*- para indicar un **retiro** de competidor/competidores
- *Shikkaku*- para indicar una **descalificación absoluta**

2. Para las siguientes órdenes verbales, el Juez Principal anuncia claramente a qué competidor, ya sea el rojo o el blanco, se dirige la orden.

- **Al anunciar una puntuación, el anuncio es el siguiente:**

Rojo o blanco (*alias/ Shiro*), Área de Ataque, Técnica Utilizada, Puntos Otorgados

- **Al emitir una advertencia o una descalificación, el anuncio es el siguiente:**

Rojo o Blanco (*alias/ Shiro*), tipo de advertencia, gravedad de la advertencia

- **Al emitir un retiro de competidor(es) o una descalificación absoluta, el anuncio es el siguiente:**

Rojo o blanco (*alias/ Shiro*), identificar el comando

3. Si un competidor anota con técnicas consecutivas llamadas *Renzoku Waza*, el juez principal anuncia el área objetivo y el tipo de ataque, así como también anuncia medio punto por técnicas consecutivas o *Renzoku Waza Waza-Ari*, o 1 punto por técnicas consecutivas o *Renzoku Waza Ippon* dado.

[Escriba aquí]

Ítem 8 Comandos de silbato

_____ indica la duración del silbido

1. Los siguientes son los comandos de silbato utilizados por el juez principal:
 - a) _____ __ comienzo -Hajime
 - b) __ __ deténgase -Yame
 - c) _____ llamar para consultar -Sugo
 - d) _____ tiempo de decisión -hantei
 - e) __ bajar banderas o tableros de puntuación
2. Los siguientes son los comandos de silbato utilizados por el Árbitro:
 - a) _____ detener el encuentro
3. Los siguientes son los comandos de silbato utilizados por los Jueces:
 - a. _____ 1 punto o Ippón ha sido anotado
 - b. __ medio punto waza ari ha sido anotado
 - c. _____ llamada de atención al juez principal

Ítem 9 – Señales con la mano y la bandera para los oficiales de la corte

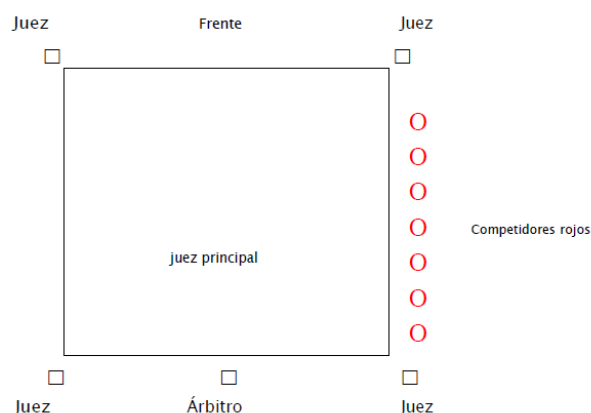
Los Jueces utilizan gestos específicos al expresar sus juicios y decisiones. Apéndice 6 para la tabla ilustrada.

CAPÍTULO 3 PARA JUZGAR KUMITE

Ítem 10 – Ubicación de los Oficiales de la Corte

El juez principal durante un encuentro o evento se coloca como se muestra a continuación y se mueve de acuerdo con los competidores.

Los Jueces sostienen un silbato en la boca y una bandera roja y blanca en cada mano. se colocan como se ve a continuación.



[Escriba aquí]

Nota: para un sistema de bandera roja y blanca, consulte el diagrama anterior. Los competidores rojos están situados en el lado derecho del juez principal, mientras que los competidores blancos están en el lado izquierdo.

Para el juez principal y los jueces, siga las flechas para ver dónde se colocan los competidores después de la reverencia inicial y cuando termine el encuentro o evento, para verlos regresar a sus posiciones originales para la reverencia final.

El Árbitro se sienta mirando hacia el Frente o *Shomen*, para la observación del encuentro o evento.

Ítem 11 – Criterios para las Decisiones

El Juez Principal decide el resultado del encuentro siguiendo las indicaciones de todos los Jueces. Consulte la tabla a continuación para conocer todas las decisiones posibles en un sistema de bandera roja y blanca, tanto para *Kumite* o *Katas*.

Decisiones de los jueces					Decisiones del juez principal
1	O	O	O	O	el blanco es el ganador
2	O	O	O	○	el blanco es el ganador
3	O	O	O	X	el blanco es el ganador
4	O	O	X	○	Blanco es el ganador / empate
5	○	○	○	○	el rojo es el ganador
6	○	○	○	O	el rojo es el ganador
7	○	○	○	X	el rojo es el ganador
8	○	○	X	O	El rojo es el ganador / Empate
9	X	X	X	X	Dibujar
10	O	X	X	○	Dibujar
11	O	X	X	X	Dibujar
12	X	X	X	○	Dibujar
13	O	O	○	○	Empate / El rojo es el ganador / El blanco es el ganador
14	O	O	X	X	Blanco es el ganador / empate
15	X	X	○	○	El rojo es el ganador / Empate

Símbolos:

- ○ Rojo es el ganador
- O Blanco es el ganador
- X Empate

CAPÍTULO 4 PARA JUZGAR KATA

Ítem 12 – Ubicación de los Oficiales de la Corte

Consulte los diagramas a continuación para conocer la ubicación del juez principal y los jueces como parte de un sistema de bandera roja y blanca como se ve en el lado izquierdo y un sistema de puntos como se ve en el lado derecho.

Para el juez principal y los jueces, siga las flechas para ver dónde se colocan después de la reverencia inicial y después de que termine el encuentro o evento, para verlos volver a sus posiciones originales para la reverencia final.

El Árbitro se sienta mirando hacia el Frente o *Shomen*, para la observación del encuentro de evento.



Ítem 13 – Criterios para las Decisiones

Los puntos se otorgan de acuerdo con los siguientes elementos como se ve a continuación:

	Estado de ánimo, espíritu y contacto visual.
	Perfección en general
	Niveles de fuerza
	Contracción y expansión del cuerpo.
	Cambio en la velocidad de las técnicas
	Línea de actuación o <i>embusén</i>
	Suavidad de los movimientos de los pies.
	Comprensión del significado de las técnicas.
	Ilustrando las características esenciales del elegido <i>Katas</i>
	Suavidad general de movimientos.

~~Elementos como parte de *Katas* Secuencia~~

1	No volvió al punto de partida.
2	Se comete un error, pero se corrige inmediatamente y <i>Katas</i> se reanuda
3	Se pierde el movimiento, pero <i>Katas</i> se continúa
4	Se comete un gran error y se pierden varios movimientos.
5	Se detuvo en medio de la actuación.
6	Ser interrumpido por el juez principal

~~Criterios fundamentales para las decisiones~~

1	Postura
2	Equilibrio
3	Posturas <ul style="list-style-type: none"> a) Ancho y largo b) Adherencia de los pies al suelo c) Posición de las caderas d) Rotación de caderas
4	Básicos o <i>Kihon</i> <ul style="list-style-type: none"> a) Transformar las partes del cuerpo en “armas” b) Fuerza y enfoque de las técnicas c) Apuntar al blanco adecuado d) Curso adecuado de técnicas

CAPÍTULO 5 INFORMACIÓN ADICIONAL

Ítem 14 – Torneos de Niños y Niñas / Torneos de Mujeres Adultas

En cuanto a las normas y reglamentos que conciernen a estos torneos, por favor consulte el documento anterior.

Ítem 15 – Torneos de Mayores

En cuanto a las normas y reglamentos que conciernen a estos torneos, por favor consulte el documento anterior.

Ítem 16 – Revisión del Documento

La revisión de este documento la realiza el Comité de Maestros también llamado *Shihan Kai*

Una mayoría de dos tercios de los miembros presentes.

Cláusula Adicional

- Fecha de revisión: 11 de mayo de 1996
- Fecha de revisión: 14 de agosto de 2004
- Fecha de revisión: 29 de mayo de 2011
- Fecha de revisión: 31 de agosto de 2015
- Última fecha de revisión: 1 de abril de 2018

DIRECTRICES ESPECÍFICAS POR 1 PUNTO DE LUCHA BÁSICA O KIHON-IPPON KUMITE

PARA COMENZAR UN ENCUENTRO O EVENTO

1. Cuando se les llame, los 2 competidores seleccionados avanzarán a sus posiciones de inicio designadas y se saludarán con una reverencia.
2. El juez principal inicia el combate con la orden vocal: comenzar o *Hajime*.
Nota: El lado rojo siempre comienza primero. Luego, los ataques se alternan entre cada lado.

TÉCNICAS DE ATAQUE

1. Puñetazo en la cara o *Jodan Oi Zuki-* apuntando ya sea justo debajo de la nariz y en esta situación particular, también a la parte inferior de la barbilla.
2. Puñetazo en el estómago o *Chudan Oi Zuki-* apuntando al plexo solar.
3. Patada frontal al estómago o *Chudan Mae Geri-* utilizando la pierna trasera,apuntando al plexo solar.
Nota: Las técnicas anteriores se realizan con la mano derecha y el pie derecho. Si hay empate, se repiten las técnicas anteriores pero con la mano izquierda y el pie izquierdo.
4. Debe haber una distancia apropiada para atacar. El competidor atacante retrocede la pierna y forma un bloqueo hacia abajo o *Guedán-Barai*. Cada ataque debe anunciarse claramente antes de su ejecución.
Nota: Para la ejecución de patada frontal o *mae-geri*, ambos brazos se extienden y se mantienen a cada lado del cuerpo.
5. Después de completar una secuencia de ataque y defensa, ambos competidores regresan simultáneamente a la posición natural o *Shizentai*. El competidor atacante da un paso atrás para volver a la posición natural mientras que el competidor defensor da un paso adelante para hacer lo mismo.
Nota: Si la distancia entre los competidores no es apropiada, el Juez Principal o los Jueces les indicarán a los competidores que ajusten su distancia apropiadamente.

TÉCNICAS DEFENSIVAS

1. Se puede utilizar cualquier tipo de técnica de bloqueo y desplazamiento del cuerpo.
2. Se puede usar cualquier tipo de contraataque a las áreas objetivo como se mencionó anteriormente, pero solo se permite un único contraataque.

[Escriba aquí]

PUNTOS ADICIONALES

1. Una técnica de ataque o defensa solo puede usarse una vez.
2. Debe haber una repentina liberación vocal de energía o *kiai* por ataque y por contraataque.

RESULTADO DE UN ENCUENTRO O EVENTO

1. El resultado del encuentro o evento es decidido por el Juez Principal y 4 Jueces.
2. Si hay empate, se hacen los mismos ataques con el lado izquierdo iniciando los ataques, después de esto, se debe tomar una decisión para declarar un ganador.

ELEMENTOS PROHIBIDOS

Pertinente al ataque

1. Fingir un movimiento para que el oponente se mueva y luego atacar a ese oponente.
2. Lanzar el cuerpo hacia el oponente o dar más de un paso básico hacia adelante para atacar.
3. Desde la posición natural o *Shizentai*, el ataque debe seguir una línea recta hacia adelante y no seguir al oponente que puede haberse movido antes de completar el ataque. Atención: El pie del competidor atacante que ha dado un paso adelante, debe terminar colocado entre las piernas del oponente. La técnica básica fundamental debe aplicarse durante la ejecución.
4. Ataques a la altura de la cara y del estómago que se ejecutan con movimientos contundentes, como presionar el brazo hacia abajo mientras el oponente ejecuta una técnica de bloqueo.
5. Retirar demasiado rápido la mano que está ejecutando un ataque.

Pertinente a la Defensa

1. Tocar o golpear al competidor atacante que no sea la técnica de bloqueo que debe ejecutarse.
Atención: No hay contacto con el otro competidor excepto para ejecutar la técnica de bloqueo.
2. Cualquier combinación de técnicas; barrer al competidor atacante -*Ashi Barai*; cualquier técnica de proyección o sujeción que involucre las articulaciones.
3. Durante la ejecución de una técnica de bloqueo al estómago, bloquear el codo del otro competidor.
Atención: El bloqueo adecuado se realiza en la muñeca del competidor atacante.
4. Durante la ejecución de una técnica de bloqueo a la cara, cualquier movimiento contundente que pueda causar una pérdida de equilibrio del competidor atacante.

[Escriba aquí]

5. Durante la ejecución de una técnica de bloqueo al estómago, usar movimientos enérgicos hacia abajo.
6. Retirar demasiado rápido la mano que está ejecutando un contraataque.

DE LOS CRITERIOS QUE CONDUCEN A LA DESCALIFICACIÓN

1. Cuando se haya identificado un elemento prohibido, el Juez Principal y los Jueces consultarán e indicarán su decisión sobre el grado de severidad y darán la amonestación apropiada, ya sea una amonestación o *Keikokú*, una advertencia o *chui*, una descalificación o *Hansoku*, y pronunciar la inhabilitación absoluta o *Shikkaku*.
2. Consulte la sección Criterios que conducen a la descalificación (HANSOKU) como parte del documento de Reglas y Regulaciones del Torneo para obtener información adicional.

DIRECTRICES ESPECÍFICAS POR LA LUCHA SEMI LIBRE O JIYU-IPPON KUMITE

PARA COMENZAR UN ENCUENTRO O EVENTO

1. Cuando se les llame, los 2 competidores seleccionados avanzarán a sus posiciones de inicio designadas y se saludarán con una reverencia.
2. El juez principal inicia el combate con la orden vocal: comenzar o *Hajime*. A medida que ambos competidores dan un paso adelante en sus posiciones listas para pelear o *Kamae*, el lado rojo siempre comienza primero. Después de completar cada secuencia de ataque, bloqueo y contraataque, los competidores hacen una pausa en posiciones listas para pelear o *Kamae* a una distancia adecuada o *Maai*, luego regresan a sus puntos de partida, aún en posiciones listas para pelear o *Kamae*. Luego, los 2 competidores esperan la orden del juez principal para reanudar la lucha, ya sea el lado rojo o el lado blanco iniciando.
3. Los competidores pueden elegir sus posiciones listas para pelear o *Kamae*. Sin embargo, se recomienda que en un Torneo Junior los competidores mantengan sus brazos frente a su cuerpo.
4. Después de ejecutar todos los ataques desde ambos lados, los competidores regresan a sus posiciones de partida designadas y esperan la decisión de los Jueces.
5. Ambos competidores deben usar protectores para las manos según el documento de Reglas y Regulaciones del Torneo.

[Escriba aquí]

TÉCNICAS DE ATAQUE

1. Puñetazo en la cara o *Jodan Oi Zuki*- apuntando ya sea justo debajo de la nariz y en esta situación particular, también a la parte inferior de la barbilla.
2. Puñetazo en el estómago o *Chudan Oi Zuki*- apuntando al plexo solar.
3. Patada frontal al estómago o *Chudan Mae Geri*- utilizando la pierna trasera, apuntando al plexo solar.

Nota: Las técnicas anteriores se realizan con la mano derecha y pie derecho. Si hay empate, se repiten las técnicas anteriores pero con la mano izquierda y el pie izquierdo.

4. Debe haber una distancia apropiada para atacar y cada ataque debe anunciarse claramente antes de la ejecución.

Nota: Si la distancia entre los competidores no es apropiada, el Juez Principal o los Jueces les indicarán a los competidores que ajusten su distancia apropiadamente.

TÉCNICAS DEFENSIVAS

1. Se puede utilizar cualquier tipo de técnica de bloqueo y desplazamiento del cuerpo.
2. Se puede usar cualquier tipo de contraataque a las áreas objetivo como se mencionó anteriormente, pero solo se permite un único contraataque.

PUNTOS ADICIONALES

1. Una técnica de ataque o defensa solo puede usarse una vez.
2. Debe haber una repentina liberación vocal de energía o *kiai* por ataque y por contraataque.
3. Cuando haya una distancia adecuada o *Mai* para atacar, el competidor debe iniciar ese ataque. Se ha visto que la distancia adecuada o *Mai* se ha alcanzado y no se inicia ningún ataque. Esto no debe hacerse.
4. El competidor defensor no debe retroceder creando una distancia más larga del competidor atacante.
5. Fingir un movimiento o *Kensei* No se permite.

ELEMENTOS PROHIBIDOS

Pertinente al ataque

1. La distancia es demasiado corta y empuja el cuerpo hacia el oponente.
2. Retirar demasiado rápido la mano que está ejecutando un ataque.
3. Contactar o golpear al oponente.
4. Bloquear o desplazar el cuerpo durante el contraataque.
5. Agarrar o sostener al oponente.

[Escriba aquí]

Pertinente a la Defensa

1. Salir del área de competición 3 veces. Una precaución o *Keikokú* se da por primera vez, una advertencia o *Chui* se da por segunda vez y una descalificación o *Hansoku* se da por tercera vez.
2. Bloquear y contraatacar al mismo tiempo.

Nota: Consulte la sección Criterios que conducen a la descalificación (**HANSOKU**) como parte del documento de Reglas y Regulaciones del Torneo para obtener información adicional.

DIRECTRICES ESPECÍFICAS POR JUZGAR 1 PUNTO LUCHA BASICA O KUMITE KIHON-IPPON Y LUCHA SEMI LIBRE O JIYU-IPPON KUMITE

ESTADO DE ÁNIMO DE LOS COMPETIDORES

1. Buenos modales
2. Espíritu de lucha y esfuerzo
3. Contacto visual
4. Aplomo y preparación

DISTANCIA OMAAI

1. Distancia y ángulo adecuados de las técnicas hacia el área objetivo.
2. Momento adecuado al bloquear y si los ataques se bloquean correctamente en la muñeca y el tobillo del oponente, así como también si el ataque se desvía correctamente y el cuerpo se mueve de la línea de ataque.
3. Si la técnica de bloqueo es práctica y el movimiento del cuerpo se realiza de acuerdo con el oponente.
4. Elección adecuada del contraataque desde la posición de defensa y según la distancia y la rapidez de ejecución de este elemento.
5. Inmovilidad de la pierna de apoyo al iniciar una secuencia de bloqueo o ataque.

ENFOQUE DE PODER

1. Grado de uso del cuerpo para generar este foco de poder.
2. La rotación de la cadera y el movimiento de los pies son suaves y en la dirección adecuada del cuerpo y las técnicas.
3. La postura y la postura adecuadas y el grado de transformación de las partes del cuerpo en "armas" de ataque y defensa.
4. Liberación vocal repentina adecuada de energía o *kiai*, espíritu y poder como una unidad.

DIRECTRICES ESPECÍFICAS PARA LA LUCHA LIBRE O JIYU KUMITE PARA NIÑOS Y NIÑAS TORNEOS

1. Lucha libre (*Jiyu Kumite*) se puede realizar a partir del tercer grado de Primaria o a partir de los 9 años.
2. Se deben seguir las Reglas y Reglamentos del Torneo según el documento anterior o según lo decida la Organización Anfitriona.
3. No se permite que niños y niñas participen juntos en Eventos de Equipo.
4. No se permiten grandes diferencias de edad entre competidores jóvenes y mayores.
5. Durante todo *Kumite* encuentros o eventos, tocar el área de la cara o *Jodan* no está permitido.
6. El criterio de decisión con respecto a las técnicas se basa esencialmente en la seguridad, así como en el tiempo y la distancia.
7. 1) Durante todo *Kumite* encuentros, dar una patada o mostrar la intención de patear a un competidor que está en el suelo no está permitido y será sancionado con Descalificación, *Hansoku*.
2) La victoria traída por el *Hansoku* del oponente (Descalificación) se permite hasta dos veces. Después de que *Hansoku* gane dos veces, el competidor no podrá asistir al próximo encuentro, excepto al de *Kata*.
Cuando un competidor gana con *Hansoku*, debe usar una cinta azul en la parte superior del brazo después de cada victoria de *Hansoku*.
8. Los niños y niñas están obligados a llevar protector bucal transparente, guantes y protector pectoral.

DIRECTRICES ESPECÍFICAS POR KATA TORNEOS PARA NIÑOS Y NIÑAS TORNEOS

Esto se aplica a los niños de escuela primaria y estudiantes de secundaria:

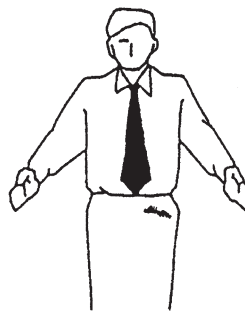
1. Se utilizará el Sistema de Bandera Roja y Blanca hasta los 8 mejores competidores, utilizando este Básico Designado *Katas* lista o *Shitei Kata: Heian Shodan. Heian Nidan. Heian Sandan. Heian Yondan, Heian Godan. Tekki Shodan*
El competidor que termina la *Katas* antes que el otro, debe esperar hasta que el Juez Principal indique a los competidores que se recuperen o *naore*.
2. No se permite que niños y niñas participen juntos en Eventos de Equipo.
3. No se permiten grandes diferencias de edad entre competidores jóvenes y mayores.
4. Para todos los demás elementos pertinentes, consulte las Reglas y reglamentos del torneo.



Inicio combate a 1 punto
SHŌBU IPPON HAJIME



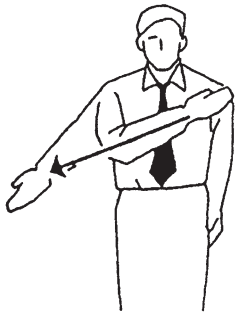
Parar
YAME



Vuelta a la posición inicial
MOTONOICHI



REANUDAR
TSUZUKETE HAJIME



Medio punto
WAZAARI



1 Punto
IPPON



Sin punto
TORIMASEN



Ataque mas rápido
HAYAI



Ataques al mismo tiempo
AIUCHI



Distancia insuficiente
MAAI



Ataque bloqueado
UKETEMASU



FUERA DE OBJETIVO
NUKETEMASU



FUERA DE OBJETIVO
NUKETEMASU



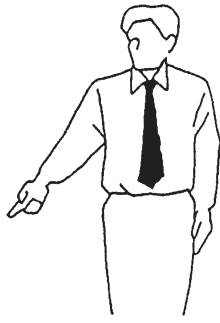
FUERA DE OBJETIVO
NUKETEMASU



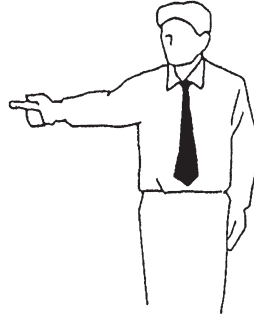
FUERA DE OBJETIVO
NUKETEMASU



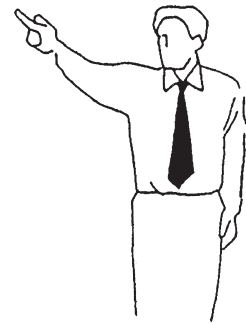
ATAQUE DÉBIL
YOWAI



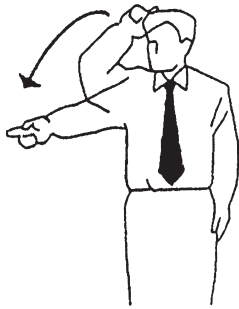
Aviso
KEIKOKU



ADVERTENCIA
CHUI



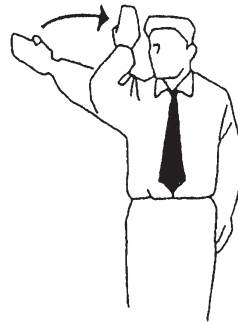
FALTA
HANSOKU



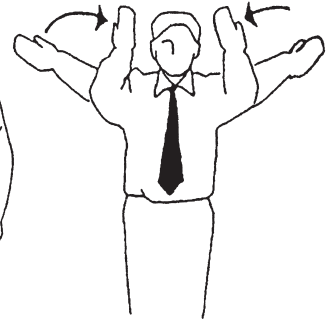
FUERA DE AREA
JŌGAI



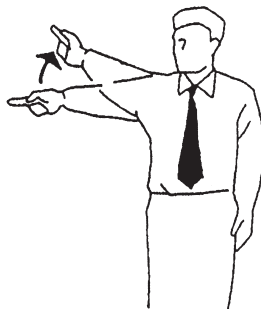
EMPATE
HIKIWAKE



LLAMADA A LOS ARBITROS
SHUGO



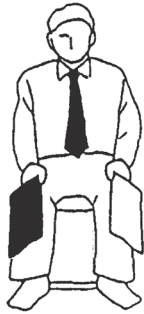
ABANDONO
KIKEN



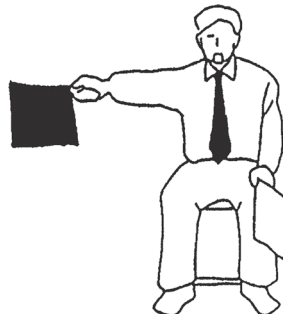
DESCALIFICACION
SHIKKAKU



INDEFENSIÓN
(VOLUNTARIA)
MUBOUBI



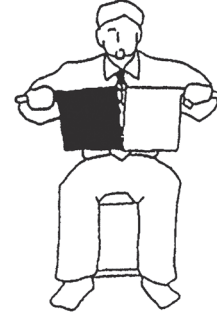
PREPARACION INICIO
YOINOSHISEI



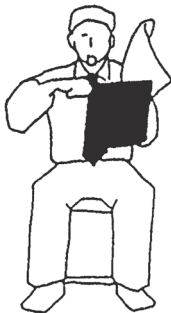
Medio punto
WAZAARI



1 Punto
IPPON



Ataques al mismo tiempo
AIUCHI



ATAQUE BLOQUEADO
UKETEMASU



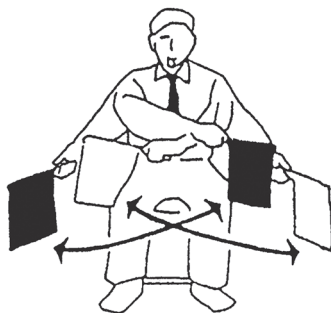
FUERA DE OBJETIVO
NUKETEMASU



AVISO
KEIKOKU



ADVERTENCIA
HANSOKU CHŪI



SIN PUNTO
TORIMASEN



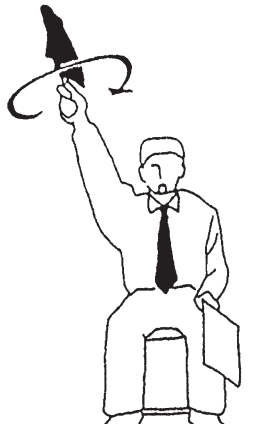
NO HE VISTO
MIENAI



AVISO
KEIKOKU



ADVERTENCIA
HANSOKU CHŪI



FALTA
(descalificacion)
HANSOKU



FUERA DE AREA
JŌGAI



ATAQUE DEBIL
YOWAI



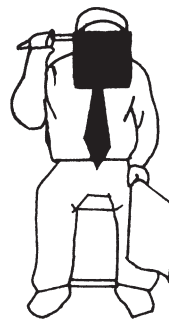
Empate
HIKIWAKE



ATAQUE MAS RAPIDO
HAYAI



DISTANCIA INSUFICIENTE
MAAI



INDEFENSION(VOLUNTARIA)
MUBOUBI