

REGLAS Y DISPOSICIONES PARA LOS TORNEOS



**Club Deportivo y Artes Marciales “SAMURAI”
Viña del Mar
CHILE**

REGLAS Y DISPOSICIONES PARA LOS TORNEOS

Capítulo 1 Reglas Generales

1. Propósito y objetivos

El propósito de establecer estas reglas y disposiciones es el de promover un procedimiento justo y armonioso en el desarrollo de los acontecimientos en cualquier torneo dado.

2. A quienes aplican

1. Las mismas se referirán a los siguientes eventos J.K.A.:
 - a) Campeonatos Mundiales y el Campeonato All Japan organizados por la Central de JKA de Tokio.
 - b) Torneos y Campeonatos Regionales organizados por la Central Regional JKA.
 - c) Torneos y Campeonatos Distritales organizados por la Central JKA del Distrito.
 - d) Torneos Locales de JKA.
2. Todos los torneos deberán regirse por el presente documento.

3. Reglas de conducta de todos los participantes.

Todos los participantes actuarán de acuerdo a los más elevados niveles de habilidad y de juego limpio en el espíritu del Karate Do y se esforzarán por demostrar máximo respeto y dignidad hacia los demás participantes.

4. Información Adicional.

Si surgiere alguna situación no definida en el presente documento, la decisión estará a cargo del Jefe de Jueces.

Capítulo 2 Funcionamiento del Torneo

5. Preparación previa al Evento

1. Antes de la realización del torneo, la Organización Anfitriona notificará a todos los interesados de su propuesta para el torneo que se planea.
2. También es necesario proveer el siguiente personal de apoyo:
 - a) Controladores de Tiempo
 - b) Controladores de Puntaje
 - c) Directores de Funcionamiento
 - d) Doctor Oficial
 - e) Auxiliares Médicos
3. Igualmente deberán llenarse las siguientes funciones:
 - a) Arbitros
 - b) Jefe de Jueces
 - c) Jueces Principales y Jueces

d) Jueces Inspectores

6. Arbitros

1. Un árbitro estará posicionado en la Sección Kumite.
2. Se hará responsable de lo siguiente:
 - a) que el Juez Principal y los Jueces (de Esquina) estén adecuadamente preparados para el torneo;
 - b) que los competidores también lo estén;
 - c) que las reglas y disposiciones se cumplan.
3. El árbitro es responsable de proveer decisiones adecuadas para el Juez Principal y los jueces, controladores de tiempo y de puntaje en la siguiente eventualidad: que el Director Técnico cuestione o se queje.
4. El árbitro puede consultar si fuera necesario al Juez Principal, los Jueces y a todo el personal de apoyo involucrado.
5. El árbitro es seleccionado y nombrado por el Jefe de Jueces.

7. Jefe de Jueces

1. El Jefe de Jueces es responsable de mantener un procedimiento justo y armonioso en el desarrollo de los acontecimientos en un torneo dado.
2. El Jefe de Jueces es responsable de proveer decisiones adecuadas en las situaciones siguientes:
 - a) Si se presenta alguna cuestión relacionada con las reglas y disposiciones o si se han identificado injusticias y/o parcialidades.
 - b) Si se presenta algún caso que exceda al presente documento.
 - c) Si hay un accidente.
3. Ante cualquier eventualidad, después de consultar con los Jueces Inspectores y con los Jueces, el Jefe de Jueces podrá llevar a cabo las siguientes acciones:
 - a) dar consejo e instrucciones especiales
 - b) desterrar del torneo
 - c) descalificar a un competidor del torneo
4. Después de consultar con los Jueces, el Jefe de Jueces decidirá la duración de la descalificación y si corresponde aplicarla a otros torneos.
5. El Jefe de Jueces es nombrado por la organización anfitriona. Si fuera necesario, dicha organización también seleccionará un Jefe de Jueces Asistente.
6. Como regla general, el Instructor en Jefe de la JKA es la elección natural para la función de Jefe de Jueces en los Campeonatos All Japan así como también para los Campeonatos Mundiales.

8. Juez Principal y Jueces

1. Son responsables por los encuentros o eventos y deciden durante los mismos.
2. Ejercen control igualmente sobre los alrededores de los mismos.
3. Son únicos responsables por los resultados de un encuentro o evento y no pueden ser cuestionados excepto por el árbitro.
4. El Juez Principal coordina el encuentro o evento y emite la decisión final en lo que concierne al resultado mismo.

5. Los Jueces, previamente llamados Jueces de Esquina, asisten al Juez Principal indicando sus propias decisiones durante el encuentro o evento.
6. El Juez Principal y los Jueces son elegidos de una lista de Jueces calificados y nombrados para sus cargos por la organización anfitriona.

9. Juez Inspector

1. Es responsable de proveer guía y apoyo adecuados a los árbitros y a todos los Jueces si se presentara alguna cuestión con las reglas y disposiciones o si se hubiera detectado alguna injusticia o parcialidad
2. Se elige entre los miembros del Comité de Maestros o Shihan-Kai y lo nombra en el cargo el Jefe de Jueces.
3. Debe haber un Juez Inspector presente en los Campeonatos All Japan así como también en los Mundiales.

10. Competidores

1. Si los competidores son calificados, la organización anfitriona no puede rehusarse a admitirlos en el torneo.
2. Como regla general los competidores son miembros activos de la JKA o de una organización afiliada, aprobada por la misma.

11. Director Técnico

1. Un Director Técnico puede estar presente por su competidor durante un encuentro o evento.
2. El Director Técnico debe estar registrado en la organización anfitriona con antelación a la realización del torneo.
3. Si el Director Técnico tiene una pregunta u objeción concerniente a un encuentro o evento, la misma debe dirigirse al Arbitro.
4. El Director Técnico aconseja al competidor desde un área designada al efecto durante el encuentro o evento.
5. El Director Técnico debe tener una acreditación de Instructor.

12. Controladores de Tiempo

Se responsabiliza por el control del tiempo del encuentro o evento, así como también de notificar al Juez Principal del tiempo transcurrido durante el encuentro o evento como procedimiento establecido.

13. Controladores de Puntaje

Se responsabiliza por llevar un registro de todos los puntos marcados durante un encuentro o evento, así como también de anunciar esos puntos públicamente. Si fuera necesario, el controlador de puntaje notificará al Juez Principal de los mismos.

14. Directores de Operaciones (de Funcionamiento)

Son responsables por la buena comunicación entre competidores y personas a cargo de funciones en el torneo para asegurar la marcha armoniosa del mismo.

15. Doctor Oficial

Es responsable por todas las decisiones médicas que se tomen durante el transcurso del torneo en incidentes que involucren heridas o lastimaduras.

16. Auxiliares Médicos

Un auxiliar médico es responsable de tratar y acompañar una dolencia o herida que pudiera producirse durante el transcurso de un torneo, a fin de mantener un entorno seguro para todos los participantes.

17. Código de Vestir del Participante

1. El competidor viste el uniforme de karate completamente blanco. A fin de diferenciarse entre oponentes, uno llevará una delgada banda de tela roja alrededor de la cintura.
2. El competidor lleva un número identificador que se le entrega antes del torneo y que se cose en una parte a señalar del uniforme.
3. El competidor usa equipo protector que se especifica más adelante.
4. El competidor no usa otra cosa más que lo mencionado anteriormente a menos que sea algo especificado, ya sea por el Juez Principal o el Jefe de Jueces.
5. El Director Técnico debe usar una banda en la parte superior del antebrazo izquierdo con las letras DT, escrita en japonés.
6. Los Jueces Principales, Jueces y Arbitros deben llevar el uniforme oficial de JKA, que consiste en un pantalón gris claro, camisa blanca de mangas largas y corbata color burdeo con logo de JKA sobre la misma.
7. Todo otro personal de apoyo será fácilmente identificable como tal al llevar ropa similar.

18. Preparación de los Tatami

1. El área de competencia es un cuadrado que mide 8 x 8 mts, marcado por una línea de unos 4-5 cms de ancho. Los bordes externos de esta línea miden 8 mts si se usan estereras, el límite puede ser señalizado por estereras de color diferente.
2. Para kumite las posiciones de inicio de los competidores están en la línea central, indicada por 2 líneas paralelas de 1 metro de largo, y que se hallan a una distancia de 3 mts entre si. En general, cuando se mira hacia el frente o Shomen, la línea de la derecha es roja y la de la izquierda es blanca.
3. Para katas con Banderas, las líneas de inicio de los competidores están a 2 mts de la línea de atrás y a 3 mts de distancia entre si. Estas líneas se trazan en forma de una T corta invertida; la línea horizontal tiene 70 cms de largo y la vertical 35 cms de largo. Para kata por puntos, las líneas de inicio T invertida son de 2 mts detrás del centro del Tatami.
4. Por razones de seguridad, un Tatami no se elevará a más de 1 metro sobre el nivel del suelo y debe haber un área de seguridad alrededor del Tatami de 2 mts de ancho.
5. La superficie del Tatami debe ser llana y lisa. Puede estar hecha de madera, resina, estera de "urethane" o de tatami.
6. Para indicar la posición del Juez Principal, se traza una línea de 1,5 metros del atrás del Tatami (ver dibujo)

19. Eventos y Categorías

1. Los eventos son:
 - a) Kumite: Individual y por Equipos
 - b) Kata: Individual y por Equipos
2. Es posible realizar distintos eventos también.

Capítulo 3 Kumite

20. Definición del Evento

1. En kumite, dos competidores entran en el Tatami y dentro de un tiempo fijado realizan libremente diversas clases de técnicas contra el otro esperando lograr la victoria. Hay dos clases diferentes de puntajes también:
 - a) Ippon Shobu o Combate a Un Punto: El competidor que ha marcado un punto entero o dos medios puntos primero, dentro del tiempo fijado, es declarado ganador
 - b) Sanbon Shobu o Combate a Tres Puntos: El competidor que primero marca dos puntos enteros, dentro del tiempo fijado, es declarado ganador.
2. En un combate, todas las técnicas - puñetazos, patadas, golpes, tiene que ser lanzados con control. La distancia requerida en la realización de las técnicas debiera ser suficientemente cercana como para resultar efectivas. No debiera hacerse daño al oponente.

21. Definición de Equipo

1. Un equipo consiste en un número impar de competidores.
2. Como regla general todos los miembros del equipo tienen que estar presentes en la primera rueda de juegos. Posteriormente, si al equipo le faltaran un miembro o más, la/s personas/s que faltare/n debe/n ser ubicadas al final en la secuencia de competidores de ese juego.
3. Previamente al evento, deberá informarse el orden en el cual los competidores actuarán. El equipo ganador se determina por el número de combates individuales ganados.
4. Hay dos clases de competencias por equipos:
 - a) Combate por eliminación: cada miembro del equipo tiene un encuentro cada uno. Los resultados individuales se suman después para determinar cual equipo ganó. Si hay empate, el puntaje mayor determina al ganador de la forma siguiente: 1 punto o Ippon; 2 medios - puntos, decisión de los jueces
 - b) Si persiste el empate, se decide el ganador mediante un encuentro entre competidores elegidos por cada equipo. Esto se llama Daihyosha Ketteisen o Combate Decisorio por Elección de Equipo. Este combate continúa hasta que haya ganador. En este caso puede competir un miembro del equipo que haya actuado antes no más de DOS veces.
 - c) Combate de Eliminación de todos contra todos (round robin): El ganador del primer encuentro permanece en el tatami y se mantiene peleando hasta que pierda.

El que pierde sale y el próximo miembro del equipo entra. Cuando todos los miembros del equipo hayan perdido, el equipo mismo pierde.

5. No se autorizan equipos mixtos de varones y mujeres.

22. Definición y Criterios para Marcar Puntos

1. Las zonas de ataque se definen como sigue:
 - a) cabeza y cuello o Jodan
 - b) estómago, flancos del abdomen y espalda o Chudan
2. Criterios para marcar puntos:
 - a) ejecución y potencia de las técnicas adecuadas
 - b) distancia y tiempo adecuados
 - c) postura correcta y actitud adecuada
 - d) mente y espíritu concentrados
 - e) ejecución al centro / blanco adecuado
3. Si los criterios mencionados arriba han sido alcanzados en la ejecución, ya sea de un puñetazo, una patada o un golpe, esto constituye lo que se computa como 1 punto o Ippon
4. Se puede marcar un punto o Ippon aún cuando algunas de las condiciones mencionadas arriba no se hayan alcanzado, en las situaciones cuando:
 - a) evade un ataque exitosamente mientras ejecuta un contra – ataque con efectividad o Deai.
 - b) desequilibra a un oponente y ejecuta un ataque con efectividad.
 - c) ejecuta una serie consecutiva de ataques que llegan todos al blanco.
 - d) el oponente no defiende.
5. Una técnica bien ejecutada pero que no califica para punto entero o Ippon se define como medio punto o Waza-Ari.
6. 2 medio-puntos se convierten en un punto o Ippon.
7. Si ambos competidores se mueven y ejecutan una técnica simultáneamente, esto se llama Aiuchi. En este caso, los ataques se neutralizan y no hay puntos.

23. Criterios para llegar a un Resultado en un Encuentro

1. Si ninguno de los 2 competidores alcanzan puntaje completo dentro del tiempo fijado, cada Juez indicará su decisión sobre el resultado del combate o evento.
2. Si ambos competidores se lastimaran o por cualquier otro motivo no pudieran continuar el evento, los Jueces indicarán su decisión sobre el resultado del mismo.
3. Los siguientes elementos ayudan a determinar el resultado de un evento:
 - a) si hay puntos marcados.
 - b) si hay amonestaciones o Hansoku Chui emitidos.
 - c) si hay “fuera de límites” o Jogai Chui emitidos.
 - d) si uno de los competidores ha dominado más en el encuentro.
 - e) habilidad y fuerza de las técnicas desplegadas.
 - f) espíritu de combate y esfuerzo demostrado por un competidor; si ha habido un Keikoku o aviso.
 - g) actitud apropiada demostrada por un competidor.
 - h) la cantidad de ataques llevados a cabo por un competidor en comparación con el otro.

4. El resultado de un combate o evento es en última instancia decidido por el Juez Principal que debe tomar nota de la decisión de cada Juez.
5. Si el resultado de un evento no puede ser decidido, entonces se declara empate o Hikiwake.

24. Re-encuentro (Sai-Shiai) & Segundo Re-encuentro (Sai-Sai-Shiai)

1. Si hay un empate, debe hacerse otro combate. Este re-encuentro se llama Sai-Shiai. Si este re-encuentro termina en un empate, un segundo re-encuentro deberá realizarse, el Sai-Sai-Shiai. Sin embargo, el Juez Principal puede mandar para que este segundo re-encuentro sea por “muerte súbita”, o sea que el competidor que primero marque el punto sea declarado ganador.
2. Después de un segundo re-encuentro los Jueces deben determinar al ganador.
3. En un Campeonato Mundial o Nacional, el encuentro final de ese evento tendrá tantos re-encuentros como sea necesario para determinar un ganador.

25. Criterios Conducentes a la Descalificación (Hansoku)

1. Los siguientes elementos están prohibidos:
 - a) Contacto excesivo.
 - b) Realizar volteos peligrosos donde los ligamentos estén involucrados.
 - c) Perder tiempo sin atacar.
 - d) Usar lenguaje y actitudes provocativas o burla verbal.
 - e) Atacar después del llamado a detención (Yame) o fuera de límites (Jogai).
 - f) Ataques con la cabeza.
 - g) Ataque de mano como lanza (Nukite).
 - h) Ataque deliberado a la zona de la ingle.
2. Si se cometiera alguna de las transgresiones mencionadas anteriormente, se tomarán las siguientes medidas:
 - a) Si se ha identificado un elemento como causa de daño o herida ocasionado a un competidor, pero el mismo no es serio, se advertirá al responsable (Keikoku). Este aviso no afecta la decisión pero si se debe amonestarse por segunda vez en el mismo encuentro, entonces esto puede resultar en descalificación del amonestado y se declara ganador al otro competidor.
 - b) Si un elemento se ha identificado pero el mismo es serio y hay obviamente un intento malicioso o si un competidor resulta seriamente lastimado, se descalifica al transgresor (Hansoku) y se declara ganador al otro competidor.
3. A cualquier competidor descalificado (Hansoku), 2 veces durante un torneo, le es vedado continuar compitiendo en ese torneo.

26. Fuera de Límite (Jogai)

Si un competidor toca en el suelo fuera de los límites del Tatami con cualquier parte de su cuerpo, se le indica por medio de un Jogai Keikoku. Si ocurre una segunda vez, se le amonesta con un Jogai Chui. Si esto ocurre una tercera vez, se lo descalifica por Jogai Hansoku y el otro competidor es declarado ganador.

27. Criterios para “No Defiende” Voluntario (Moboubi)

1. Se advierte (Muboubi Keikoku), se amonesta (Muboubi Chui), se descalifica (Muboubi Hansoku) por no defenderse voluntariamente en las siguientes situaciones:
 - a) Si es obvio que el competidor no realiza ningún esfuerzo defensivo y resulta golpeado, entonces ese competidor recibe el nivel adecuado de “no defiende” voluntario y el otro competidor el nivel adecuado de reprimenda o Hansoku.
 - b) Si se observa que un competidor no demuestra empeño combativo.
2. Aunque no haya sido golpeado, un competidor puede recibir una reprimenda por “no defiende”, advertencia, amonestación o descalificación si el referí juzga la situación como peligrosa. En ese caso el otro competidor se declara ganador.

28. Descalificación Absoluta (Shikkaku)

1. Ocurre en las siguientes situaciones y por lo tanto se declara al otro competidor ganador:
 - a) No obedecer las órdenes del Juez Principal.
 - b) Desplegar una actitud y un estado mental inaceptable, mezquino, y usar lenguaje verbal y/o corporal inaceptable en un competidor de Karate.
 - c) Si se considera inadecuado continuar con el encuentro.
2. Después que una descalificación absoluta ha sido emitida para un competidor, este no puede seguir participando en ese torneo con la excepción del Item 38, N°2 a) y b)
3. Los detalles de la descalificación absoluta deben ser discutidos por los Jueces involucrados y entregados a los controladores de puntajes pertinentes quienes dan entrada a los mismos en el formulario correspondiente el cual es entregado al Jefe de Jueces.
4. Si un equipo ha cometido una ofensa seria, el equipo entero recibe la descalificación absoluta y al otro equipo se lo declara ganador.

29. Abandono (Kiken)

1. Si un competidor abandona, el otro se declara ganador.
2. Un competidor que abandona voluntariamente no puede competir en ningún otro encuentro o evento.

30. En el Caso de Una Herida

1. Si un competidor se encuentra imposibilitado de continuar un combate a causa de una herida, los Jueces decidirán si un Abandono o Kiken es necesario. Si ese fuera el caso, el otro competidor se declara ganador. Si ambos estuvieran heridos y no hubiera descalificación o Hansoku emitidos, se detiene el combate y se toma una decisión sobre el resultado del mismo.
2. Si el doctor oficial decide que un competidor no puede continuar la competición, el combate se para y se emite un Abandono o Kiken. El doctor determinará si el competidor lastimado está apto para competir en otros combates o eventos. Si el competidor es considerado apto, el doctor notificará al Jefe de Jueces.

31. Funciones Requeridas

Se necesitan llenar las siguientes funciones por Tatami:

- a) 1 Arbitro

- b) 1 Juez Principal
- c) 4 Jueces

32. Tiempo del Evento

1. El tiempo fijado para un combate o evento es 2, 3 o 5 minutos.
2. El Juez Principal comienza el combate con una clave verbal que termina con la palabra “inicio” o Hajime, con la cual se comienza el conteo. El mismo se interrumpe cuando se detiene (Yame) o se sale de límites (Jogai). El conteo se reinicia cuando se utiliza la clave verbal Tsuzukete Hajime. Si el tiempo asignado al combate pasó, el controlador de tiempo anunciará esto al Juez Principal y el combate finaliza.

33. Procedimientos y Operaciones

1. El Juez Principal llama a los competidores a la fila (alinearse). Después se saluda al frente o Shomen y cada uno u Otagai Ni.
2. Los dos competidores se desplazan hacia sus posiciones asignadas y se saludan (en la forma acostumbrada o reverencia).
3. Al final del combate o evento, el Juez Principal los llama para alinearse, después les indicará que se saluden entre sí y se inclinen hacia el frente.
4. El Juez Principal detendrá el combate Yame, o fuera de límites Jogai, en las situaciones siguientes:
 - a) si hay un punto o Ippon o un medio punto o Waza-Ari.
 - b) si los competidores necesitan arreglarse el uniforme o si el Juez Principal necesita aconsejarlos.
 - c) si hay algún elemento que pueda conducir a la descalificación.
 - d) o una herida o accidente.
 - e) si el árbitro indica interrupción de combate o evento.
 - f) por la señal de un Juez y el Juez Principal lo considera necesario.
 - g) si un combate a los alrededores del mismo se consideran peligrosos.
 - h) si un competidor toca el suelo fuera de los bordes del Tatami con alguna parte de su cuerpo.
 - i) cuando el tiempo asignado al combate o evento se acabó.
5. Durante el combate o evento si se identificaran algunas de las circunstancias anteriormente mencionadas, los Jueces señalarán dicha circunstancia por medio del silbato y la señal de bandera correspondiente al Juez Principal.
6. Si fuera necesario, el Juez Principal consultará con los Jueces sobre el tema y hará las recomendaciones o correcciones adecuadas.
7. El Juez Principal entonces ordena continuar el combate o Tsuzukete Hajime y el combate prosigue.
8. Un competidor puede solicitar la interrupción del combate por “minuto reglamentario” (time out) en las siguientes situaciones que pueden no haber sido observadas por el Juez Principal: accidente, herida o indisposición. Sin embargo, el combate no se interrumpe hasta que el juez Principal no lo declare.
9. Cuando el tiempo de decidir el resultado del combate o evento, el Juez Principal usará su voz o el silbato para indicar que es momento de decisión o Hantei. Los Jueces entonces indicarán su decisión usando las banderas.

10. Después de observar las decisiones de cada uno de los Jueces, el Juez Principal anunciará el resultado.
11. El controlador de tiempo se sienta en un lugar al efecto y controla por medio de un cronómetro el tiempo que dura un combate, usando una campanilla para indicar a los Jueces, sonando una vez, que queda 30 segundos, y dos veces que el tiempo fijado se cumplió.
12. Los controladores de puntaje usan los formularios oficiales pertinentes para llevar registro de los puntajes y resultados de todos los encuentros o eventos, siguiendo los anuncios del juez Principal.

34. Equipo Requerido

1. Silbato, uno por responsable.
2. Banderas rojas y blancas (un par por Juez).
3. Un cronómetro.
4. Una campanilla.
5. Formularios Oficiales para controladores de puntajes, incluyendo una copia para el Arbitro.
6. Bandas de tela roja para diferenciar a los competidores – las dimensiones de estas que se anudarán alrededor de la cintura no deberán entorpecer el combate en ninguna forma.
7. Guantines.
8. Protectores frontales para las mujeres.
9. Protector bucal.

* para el equipo mencionado # 7, 8 y 9 ver protocolos específicos suministrados para los torneos.

Capítulo 4 Kata

35. Definiciones y Pautas para el evento

1. En el evento de Kata se realiza un kata en el Tatami. Los Jueces toman una decisión a fin de proclamar un ganador. Los tipos de kata son como sigue:
 - a) Sistema de Banderas Blanca y Roja: 2 competidores simultáneamente realizan el mismo kata, el cual es elegido por el Juez Principal y se proclama un ganador.
 - b) Sistema por Puntos: un competidor por vez realiza un kata y cada Juez asigna puntos a la actuación de ese competidor. Los puntos se suman para un puntaje total y se proclama un ganador.
 - c) Kata por Equipos: 3 competidores realizan el mismo kata y comienzan de cara al frente o Shomen, partiendo de un lugar determinado a su elección. Se le da al equipo un puntaje total según el Sistema por Puntos.
2. Cada competidor o equipo elige un kata de la lista siguiente que ha sido aprobada por el Consejo de Maestros o Shihan-Kai: Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan, Tekki Nidan, Tekki Sandan, Bassai Dai,

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

3. Los tipos de encuentro de Kata son como sigue:
 - a) Encuentro por Shitei Kata o Kata Básico Designado- el Juez Principal elige al azar uno de los kata de la siguiente lista y el ganador es proclamado por el Sistema de Banderas Roja y Blanca: Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan.
 - b) Encuentros por Sentei Kata o Kata Intermedio Designado- El Juez Principal elige al azar uno de los kata de la siguiente lista y el ganador es proclamado por el Sistema de Banderas Roja y Blanca: Bassai Dai, Kanku Dai, Jion, Enpi.
 - c) Encuentros por Sentei Kata o Kata Intermedio Designado, o Sistema de Puntos- El competidor elige un Kata de la lista de Kata Intermedio Designado para realizar y el ganador es proclamado por Sistema de Puntos.
 - d) Encuentros por Tokui Kata o Kata Favorito- El competidor elige un Kata de la lista en # 2 arriba con la excepción de todos los de la lista de Kata Básico designado, y el ganador es proclamado por el Sistema por Puntos.

36. Responsables Requeridos

Se requieren los siguientes responsables por Tatami

- a) 1 Juez Principal
- b) 4 Jueces para el evento con Sistema de Banderas Blanca y Roja & 6 o 4 Jueces para el evento con Sistema por Puntos.

37. Criterios para Evaluar/Juzgar

1. Los criterios para evaluar un evento de Kata son los siguientes:
 - a) Secuencia de movimientos apropiada y precisión correcta de las técnicas.
 - b) Observación de los tres elementos clave de kata: niveles de fuerza, contracción y expansión del cuerpo y cambio de velocidad de las técnicas.
 - c) Seguir la dirección apropiada y mostrar suavidad en los movimientos de los pies.
 - d) Demostrar comprensión del significado de cada movimiento.
 - e) Actuación general e ilustración de los rasgos esenciales del kata elegido.
 - f) Contacto visual correcto.
 - g) Fuerza (power) y precisión en la realización de las técnicas básicas.
 - h) Espíritu de combate y esfuerzo.
 - i) Uso apropiado de la posición y postura o Kamae y habilidad para concentrar la mente o Zanshin.
 - j) Actitud mental adecuada.
 - k) Precisión en el retorno a la posición de inicio.
 - l) Precisión en la transformación de las partes del cuerpo en “armas” de ataque y defensa.
 - m) Precisión en el alcance del centro/blanco.
 - n) Si hay una exageración en los movimientos.
 - o) Cambio intencional del fluir fijado del kata.
 - p) Sincronización de la performance en el Kata por equipos.

2. Para el Sistema de Puntos, 10 es el puntaje mayor. Los Jueces y el Juez Principal deciden e indican sus puntajes en sus tablas de puntaje respectivas. El mayor y el menor se descartan y el resto se suma formando un puntaje total.

38. Criterios para Deducción de Puntos y Descalificación

1. Se deducen puntos en las siguientes circunstancias:
 - a) El competidor comete un error pero continúa realizando el kata.
 - b) El competidor se detiene por alguna razón pero continúa después.
2. Se descalifica al competidor en las siguientes circunstancias:
 - a) No termina el kata.
 - b) Hace un kata diferente al anunciado.
 - c) Usa lenguaje verbal o corporal grosero.
 - d) Como regla general, un competidor descalificado en un Kumite no puede competir en Kata.

39. Re-encuentro (Sai-Shiai)

1. Si hubiera un empate con el Sistema de Banderas Blanca y Roja en un encuentro el Juez Principal elegirá otro Kata para ser realizado por los dos competidores.
2. Si hubiera un empate en un encuentro por Sistema de Puntos, los competidores realizarán el mismo Kata nuevamente. Si el empate continuara, el puntaje más bajo descartado se agregará ahora al puntaje total. Si el empate aún continuara, se agregará el puntaje mayor descartado al puntaje total. Si el empate todavía continuara, los competidores realizarán un kata diferente.

40. Procedimientos y Operaciones.

1. Para el combate o evento por el Sistema de Banderas Blanca y Roja, cada competidor va a su posición de inicio respectiva y saluda inclinándose. El Juez Principal entonces elige al azar un Kata y anuncia el nombre del mismo a los competidores quienes repiten el nombre de ese Kata. Ambos comienzan su actuación a la señal del juez Principal.
2. Cuando sus actuaciones (performances) terminan, los 2 competidores se saludan entre si y luego hacia el frente
3. Para el Shitei Kata o Básico Designado, el juez Principal elige al azar un Kata del mazo de tarjetas con los nombres de los Katas Básicos Designados, después se anuncia el nombre de ese kata a los dos competidores quienes comienzan a la señal del Juez Principal.
4. Por el Sistema de Puntos cada competidor elige su propia posición de inicio, y anuncia el nombre del Kata elegido. El Juez Principal repetirá el nombre de ese Kata y el competidor entonces iniciará su actuación a su propio ritmo (timing)
5. Para el Sentei Kata o Kata Designado intermedio dirigirse a las instrucciones de #3 y # 4 ya formulados según corresponde.
6. Cuando la actuación haya finalizado, el competidor regresa a la posición inicial y espera la decisión de los Jueces.
7. Si fuera necesario, el Juez Principal apelará a los Jueces con quienes deliberará y formulará las recomendaciones apropiadas o criterios a seguir en los casos que se detallan a continuación:

- a) Comportamiento inadecuado conducente a la descalificación (Hansoku) o error.
 - b) Herida o accidente.
 - c) Asunto discutible previo a la marcación del punto.
 - d) Por indicación de un Juez con la aprobación del Juez Principal.
8. Si alguno de los casos mencionados arriba han sido identificados, los Jueces lo señalarán por medio de un silbato.
 9. Los controladores de Puntaje usan los formularios oficiales pertinentes para llevar el registro de todos los nombres de los katas elegidos por cada competidor.
 10. Por el Sistema de Banderas cuando es tiempo de decidir el resultado del encuentro o evento, el Juez Principal usará ya sea su voz o el silbato para indicar el momento de decisión o Hantei. Los Jueces entonces mostrarán su decisión por medio de las banderas.
 11. Por el Sistema de Puntos, cuando es tiempo de decidir el resultado del encuentro el Juez principal usará el silbato para indicar el momento de decisión o Hantei. Los Jueces entonces levantarán sus tarjetas o tablas de puntajes con su elección del mismo.
 12. Uno del Controladores de Tiempo lee en voz alta y clara cada puntaje empezando por el Juez Principal y en el sentido de las agujas del reloj. Los Controladores de Puntaje anotan los puntajes anunciados en los formularios oficiales apropiados y hacen los cálculos necesarios para llegar al puntaje total.
 13. Un Controlador de Puntaje anunciará el puntaje final y el Juez Principal lo repite. Luego hace uso del silbato para indicar a los Jueces que bajen sus tablas de puntaje.
 14. Después de la publicación del puntaje final o resultado del encuentro, los competidores involucrados descienden del Tatami.

41. Equipo Necesario

1. Silbatos- uno por responsable.
2. Banderas blancas y rojas- un par para cada Juez.
3. Tablas o Tarjetas de Puntaje
4. Formularios Oficiales de Puntaje, incluyendo copia para el Arbitro.
5. Juego de Tarjetas de Kata Designado Básico y otro de Kata Designado Intermedio para el Juez principal.
6. Bandas rojas de tela para diferenciar a los competidores- las dimensiones de éstas que se anudan en la cintura de los competidores no deben interferir en ninguna forma el evento o el combate.

Capítulo 5 Información Adicional

42. Torneos Infantiles

Las reglas y disposiciones que se refieren a los torneos infantiles (Junior) se suministran por separado.

43. Revisión de Documentos

La revisión del presente documento se lleva a cabo por el Consejo de Maestros también conocido como Shihan-Kai, por mayoría de los dos tercios de los miembros presentes.

Cláusula Adicional

Fecha de Revisión: 11 de mayo de 1996

Ultima fecha de revisión: 14 de agosto de 2004.

REGLAS Y DISPOSICIONES DE LOS TORNEOS PARA RESPONSABLES

Capítulo 1 Reglas Generales

1. Propósito y Objetivo

1. El propósito al establecer estas reglas y disposiciones para responsables es el de promover pautas estandarizadas que aseguren toma de decisión equitativa y uniformes.
2. El presente documento debe ser usado conjuntamente con el Reglamento de Torneos.

2. Guía de Utilización

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

3. Reglas de Conductas para Responsables

1. Todos los responsables de juzgar deben ser neutrales y equitativos.
2. Todos los responsables de juzgar deberían tomar sus decisiones desinteresadamente y fundarlas en los documentos de Reglas y Disposiciones para los Torneos.
3. Todos los responsables de juzgar deben comportarse en forma digna y profesional.
4. Todos los responsables de juzgar emiten sus decisiones en forma inmediata y precisa.
5. Durante un encuentro o evento, un responsable de juzgar no habla a ninguna persona excepto a aquellas involucradas en dicho evento.

4. Información Adicional

Si surgiera alguna situación no contemplada en el presente documento, la decisión debe ser tomada por el Juez de Jueces.

Capítulo 2 Procedimientos para Juzgar

5. Ordenes verbales para el Juez Principal

1. El Juez Principal utilizará las siguientes órdenes:

- a) Comienza el encuentro por 1 Punto o 3 Puntos – Shobu Ippon o Shobu Sanbon Hajime por un Kumite o evento.
- b) Listo, comienzo para un Kata- Yoi Hajime
- c) Stop (Detención, pare) – Yame
- d) Retorno a posición inicial- Moto no Ichi
- e) Retomar, para un Kumite o encuentro- Tsuzukete Hajime
- f) 30 segundos restantes- Ato Shibaraku
- g) Medio punto- Waza Ari
- h) 1 punto- Ippon
- i) Juntos un punto- Awasete -Ippon
- j) No hay puntos- Torimasen
- k) Ataque más rápido- Hayai
- l) Ataque simultáneo- Aiuchi
- m) Distancia insuficiente- Maai
- n) Ataque bloqueado- Ukete Masu
- o) Ataque fuera de objetivo- Nukete Masu
- p) Ataque débil- Yowai
- q) Advertencia o aviso- Keikoku
- r) Amonestación- Chui
- s) Descalificación- Hansoku
- t) No defiende- Muboubi
- u) Fuera de Límites- Jogai
- v) Momento de Decisión- Hantei
- w) Rojo (o blanco) es el ganador- Aka (Shiro) No kachi
- x) Empate- Hikiwake
- y) Re-encuentro- Sai Shiai
- z) Segundo re-encuentro- Sai-Sai Shiai
- aa) Llamado a consulta- Shugo
- bb) Abandono de un competidor- Kiken
- cc) Descalificación Absoluta- Shikkaku

2. El Juez Principal anunciará claramente a cual competidor, ya sea el rojo o el blanco, se dirigen las órdenes siguientes:

- a) Ganador- Kachi
- b) 1 punto- Ippon
- c) Medio punto- Waza-Ari
- d) Advertencia- Keiko
- e) Amonestación- Chui
- f) Descalificación- Hansoku
- g) Fuera de Límites- Jogai
- h) No defiende- Muboubi

- i) Abandono- Kiken
 - j) Descalificación Absoluta- Shikkaku
3. Cuando se marca un punto (Ippon) o medio punto (Waza-Ari), el Juez Principal anunciará claramente el centro/blanco afectado y la clase de ataque que resultó efectivo
- a) cabeza y cuello- Jodan
 - b) estómago, flancos y espalda- Chudan
 - c) puñetazo- Tsuki
 - d) patada- Keri
 - e) golpe- Uchi
4. Si un competidor marca puntos con técnicas consecutivas o Renzoku Waza, el Juez Principal anunciará el blanco alcanzado y la clase de ataque efectuado así como también el medio punto por técnica consecutiva o Renzoku Waza Waza-Ari, o un punto por técnicas consecutivas o Renzoku Waza Ippon.

6. Indicaciones por Silbato

_____ indica longitud del silbato

1. Las siguientes son las indicaciones por silbatos utilizadas por el Juez Principal:
 - a) _____ comienzo- Hajime
 - b) __ __ detención- Yame
 - c) __ __ __ llamado a consulta- Shugo
 - d) _____ momento de decisión- Hantei
 - e) __ bajar banderas o tablas de puntaje
2. Las siguientes son las indicaciones por silbato utilizadas por el Arbitro:
 - a) __ __ __ __ __ detener el encuentro
3. Las siguientes son las indicaciones por silbato utilizadas por los Jueces:
 - a) _____ 1 punto marcado- Ippon
 - b) __ ½ punto marcado- Waza-Ari
 - c) __ __ __ __ __ llamado de atención hacia el Juez Principal

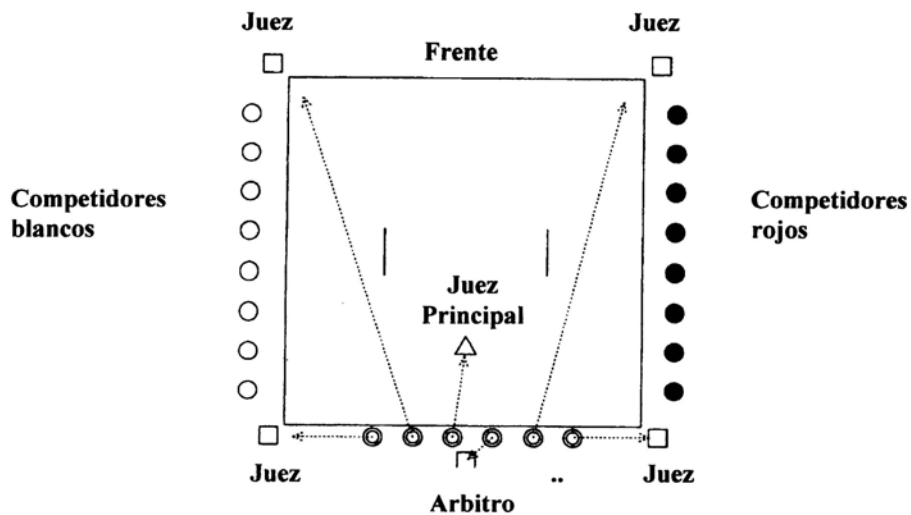
7. Señales de Bandera y Manos para Responsables

Los Jueces usan gestos específicos cuando expresan sus juicios y decisiones.
Ver apéndice 6 con tablas ilustradas.

Capítulo 3 Para Juzgar el Kumite

8. Ubicación de los Responsables

1. El juez Principal durante un encuentro se ubicará como se muestra en el gráfico infra y se desplaza según los competidores.
2. Los jueces sostienen un silbato en la boca y una bandera blanca y una roja en cada mano. Se ubican como se muestra debajo:



Nota: Para el Sistema de Banderas Blanca y Roja, referirse al diagrama supra.

Los competidores rojos están situados a la derecha del juez Principal mientras que el sector de los competidores blancos está a la izquierda.

Para el Juez Principal y los Jueces, seguir las flechas para ver donde se ubican después de la reverencia (saludo) inicial y cuando el encuentro o evento haya acabado, ver que regresen a sus posiciones originales para la reverencia (saludo) final. El Arbitro se sienta de cara al frente o Shomen, para observar el encuentro o evento.

9. Criterios para la Toma de Decisiones

El Juez Principal decide el resultado del encuentro siguiendo las indicaciones de todos los Jueces. Ver tabla infra para todas las decisiones posibles en un Sistema de Banderas tanto para Kumite como para Kata.

	Decisiones de los Jueces				Decisiones del Juez Principal
1	O	O	O	O	Blanco es Ganador
2	O	O	O	O	“
3	O	O	O	X	“
4	O	O	X	O	“ / empate
5	O	O	O	O	Rojo es Ganador
6	O	O	O	O	“
7	O	O	O	X	“
8	O	O	X	O	“ / empate
9	X	X	X	X	Empate
10	O	X	X	O	“
11	O	X	X	X	“
12	X	X	X	O	“
13	O	O	O	O	Empate / Rojo es Ganador / Blanco es Ganador
14	O	O	X	X	Blanco es Ganador / empate
15	X	X	O	O	Rojo es Ganador / Empate

Símbolos: **O** Rojo es ganador
 O Blanco es ganador
 X Empate

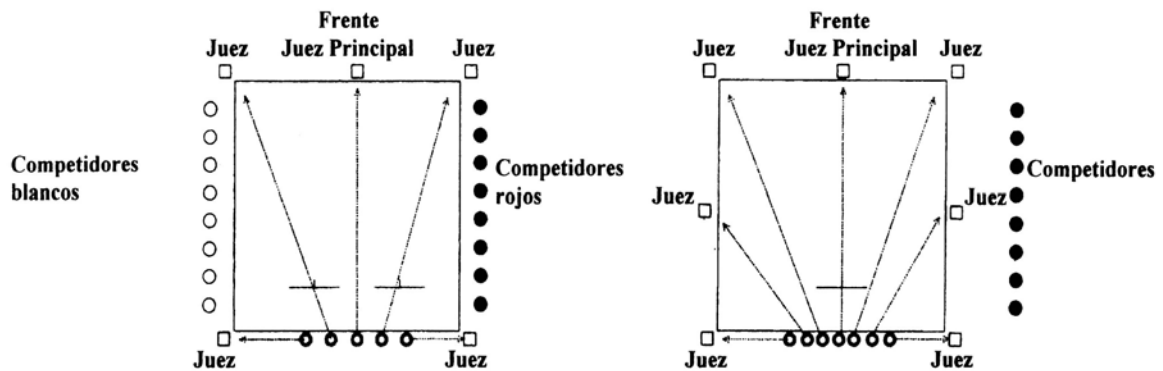
Capítulo 4 Para Juzgar Kata

10. Ubicación de los Responsables

Referirse a los diagramas infra para la ubicación del Juez Principal y los Jueces como parte del Sistema de Banderas Blanca y Roja tal como se ve en lado izquierdo y al Sistema de Puntos como se ve en el lado derecho.

Para el juez Principal y los Jueces, seguir las flechas a fin de ver donde se ubican después del saludo inicial y después del encuentro o evento cuando regresan a sus posiciones iniciales para el saludo final.

El Arbitro se sienta mirando hacia el frente o Shomen observando el encuentro o evento.



11. Criterios para la Toma de Decisión

Se otorgan puntos de acuerdo a los siguientes elementos:

1	Estado Mental (actitud) espíritu y contacto visual
2	Perfección en general
3	Niveles de fortaleza
4	Contracción y expansión del cuerpo
5	Cambio en la velocidad de las técnicas
6	Embusen o línea de realización (performance)
7	Facilidad en el desplazamiento de los pies
8	Comprensión del significado de las técnicas
9	Demostración de las características esenciales del Kata elegido
10	Facilidad general de movimientos

Elementos como parte de una secuencia de Kata

1	No regresó al punto inicial
2	Se comete error pero se corrige inmediatamente y el Kata continúa
3	Se omite un movimiento pero el Kata continúa
4	Se cometen errores serios y se omiten varios movimientos
5	Se detiene en medio de la realización del mismo
6	Se interrumpe por indicación del Juez Principal

Criterios Fundamentales para las Decisiones

1	Postura
2	Equilibrio
3	Posiciones: a) Amplitud y longitud b) Adherencia del pie al piso c) Posición de la(s) cadera(s) d) Rotación de la(s) cadera(s)
4	Básicos o Kihon a) Transformación de las partes del cuerpo en “armas” b) Fortaleza y foco de las técnicas c) Dirección al blanco o centro d) Trayectoria apropiadas de las técnicas

Capítulo 5 Información Adicional

12. Torneos Juveniles (Junior)

Se proveen por separado las reglas y disposiciones que rigen estos torneos.

13. Revisión de Documento

La revisión del presente documento ha sido llevada a cabo por el Consejo de Maestros o Shihan-Kai por mayoría de dos tercios de los miembros presentes.

Clausula Adicional

Fecha de Revisión: 11 de Mayo de 1996

Ultima Revisión: 14 de Agosto de 2004

PAUTAS ESPECIFICAS PARA COMBATE BASICO POR UN PUNTO O KIHON-IPPON KUMITE

PARA INICIAR UN ENCUENTRO O EVENTO.

1. Cuando se los llama, los dos competidores seleccionados van hacia los lugares que les han sido asignados como posición de inicio y se saludan con una inclinación.
 2. El juez Principal inicia el encuentro con una señal vocal: comiencen o Hajime.
- Nota:* el lado rojo siempre empieza primero. Después los ataques se alternan de cada lado.

TECNICAS DE ATAQUE.

1. Puño a la cara o Jodan Oi-Zuki apuntando justo debajo de la nariz y en esta situación en particular también a la parte inferior del mentón.
 2. Puño al estómago o Chudan Oi-Zuki dirigido al plexo solar.
 3. Patada frontal al estómago o Chudan Mae-Geri con la pierna de atrás dirigida al plexo solar.
- Nota:* las técnicas mencionadas se hacen con la mano y el pie derechos. Si hubiera empate, se repiten dichas técnicas pero con la mano y el pie izquierdos.

4. Debe haber una distancia apropiada para atacar. El atacante lleva la pierna hacia atrás y bloquea hacia abajo o Gedan-Barai. Cada ataque debe ser claramente anunciado antes de su ejecución.

Nota: Para la ejecución de la patada frontal o Mae-Geri, ambos brazos se extienden y mantienen a cada lado del cuerpo.

5. Después de completar una secuencia de ataque y defensa, ambos competidores simultáneamente regresan hacia sus posiciones naturales o Shizentai. El atacante da un paso atrás para regresar a su posición mientras que el que defiende avanza un paso para hacer lo mismo.

Nota: si la distancia entre los competidores no es la apropiada el Juez Principal o los jueces indicarán a los competidores que tomen su distancia adecuadamente.

TECNICAS DEFENSIVAS

1. Se puede usar cualquier técnica de bloqueo y desplazamiento del cuerpo.
2. Se puede usar cualquier clase de contraataque al objetivo como se menciona arriba, pero se permite un solo contraataque.

PUNTOS ADICIONALES

1. Se puede usar una técnica de ataque o defensa sólo una vez.
2. Tiene que haber una liberación vocal súbita de energía o Kiai por cada ataque y contraataque.

RESULTADO DE UN ENCUENTRO O EVENTO

1. Lo decide el Juez Principal y los 4 jueces.
2. Si hay empate, los mismos ataques se realizan con el lado izquierdo iniciando los ataques. Inmediatamente después debe llegarse a una decisión para declarar al ganador.

ELEMENTOS PROHIBIDOS

Atinente al Ataque

1. Simular un movimiento a fin de hacer mover al oponente y luego atacar a ese oponente.
2. Echar el cuerpo hacia el oponente o dar más de un paso básico para atacar.
3. De la posición natural o Shizentai, el ataque debe seguir una línea directa hacia delante y no seguir al oponente que puede haberse movido antes de que ese ataque sea completado.

Atención: el pie del atacante que ha avanzado hacia adelante debería terminar ubicado entre las piernas del oponente. Se debe utilizar técnica básica fundamental durante la ejecución.

4. Ataques a nivel de cara y estómago ejecutados con movimientos forzados tales como ejercer presión sobre el brazo hacia abajo mientras el oponente está bloqueando.
5. Retirar demasiado rápidamente la mano que ejecuta un ataque.

Atinente a la Defensa

1. Tomar contacto o golpear al atacante excepto en lo que atañe a la técnica de bloqueo que debería ejecutarse.

Atención: No hay contacto con el otro competidor excepto para ejecutar la técnica de bloqueo.

2. Cualquier técnica combinada; barrer al atacante Ashi-Barai cualquier técnica de proyección o agarres que involucran los ligamentos.

3. Durante la ejecución de un bloqueo al estómago, bloquear el codo del otro competidor.

Atención: El bloqueo adecuado se hace en la muñeca del atacante.

4. Durante la ejecución de un bloqueo a la cara, cualquier movimiento forzado que pueda causar la pérdida del equilibrio del atacante.

5. Durante la ejecución de un bloqueo al estómago, usar cualquier movimiento forzado hacia abajo.

6. Retirar demasiado rápido la mano que ejecuta un contraataque.

RELATIVO A LOS CRITERIOS CONDUCENTES A LA DESCALIFICACION

1. Cuando se identifica un elemento prohibido, el Juez Principal y los Jueces se consultarán e indicarán su decisión en lo referido al grado de severidad y dará la reprimenda apropiada, sea un aviso o Keikoku, una amonestación o Chui, descalificación o Hansoku o pronunciará descalificación absoluta o Shikkaku.

2. Ver en la sección Criterios Conducentes a la Descalificación (Hansoku) como parte del documento de Reglas y Disposiciones para Torneos en busca de info. adicional.

PAUTAS ESPECIFICAS PARA COMBATE BASICO SEMI-LIBRE O JIYU-IPPON KUMITE

PARA INICIAR UN ENCUENTRO O EVENTO

1. Cuando se les llama, los dos competidores seleccionados, avanzan hacia sus posiciones asignadas y se saludan con una inclinación.
2. El Juez Principal inicia el encuentro con una señal bocal: comiencen o Hajime. Los competidores se adelantan en sus posturas de “listo para combatir” o Kamae, rojo siempre empieza primero. Después que cada secuencia de ataque, bloqueo y contraataque haya sido completada, el competidor hace una pausa en Kamae o postura de combate a una distancia apropiada o Maai, sólo después regresa a su posición inicial, siempre en Kamae o postura de combate. Los dos competidores entonces esperan la señal del Juez Principal para continuar el combate, ya sea el rojo o el blanco que comience.
3. Los competidores pueden elegir su postura de combate o Kamae. Sin embargo, se recomienda que en un torneo Juvenil, los competidores mantengan sus brazos adelante de su cuerpo.
4. Cuando se hayan ejecutado todos los ataques de ambos lados, los competidores regresan a sus áreas asignadas de inicio y esperan la decisión de los Jueces.
4. Ambos competidores deben llevar protectores para las manos, de acuerdo al documento de Reglas y Disposiciones para los Torneos.

TECNICAS DE ATAQUE

1. Puño a la cara o Jodan Oi-Zuki – apuntando justo debajo de la nariz y en esta situación en particular también a la parte inferior del mentón.
2. Puño al estómago o Chudan Oi-Zuki – dirigido al plexo solar.
3. Patada frontal al estómago o Chudan Mae-Geri – con la pierna de atrás dirigida al plexo solar.

Nota: Las técnicas mencionadas se hacen con la mano y el pie derecho. Si hubiera empate se repiten dichas técnicas pero con la mano y el pie izquierdo.

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

Nota: Si la distancia entre los competidores no es adecuada el Juez Principal y los Jueces indicarán a los competidores que tomen sus distancias adecuadamente.

TECNICAS DEFENSIVAS

1. Se puede usar cualquier técnica de bloqueo y desplazamiento del cuerpo.
2. Se puede usar cualquier clase de contraataque al objetivo, como se menciona arriba, pero se permite un solo contraataque.

PUNTOS ADICIONALES

1. Se puede usar una técnica de ataque o defensa sólo una vez.
2. Tiene que haber una liberación vocal súbita de energía o Kiai por ataque y contraataque.
3. Cuando hay distancia adecuada para atacar, el competidor debe iniciar ese ataque. Se ha visto que se alcanza la distancia y el ataque no se inicia. Esto no debe hacerse.
4. El defensor no debe retroceder creando mayor distancia con el atacante.
5. No está permitido simular un movimiento o Kensei.

ELEMENTOS PROHIBIDOS

Atinentes al Ataque

1. Distancia demasiado corta, echar el cuerpo hacia el oponente.
2. Retirar la mano que ejecuta el ataque demasiado rápido.
3. Tocar o golpear al oponente.
4. Bloquear o desplazar el cuerpo durante el contraataque.
5. Agarrar o sujetar al oponente.

Atinentes a la Defensa

1. Salirse del Tatami 3 veces. Se da un aviso o Keikoku la primera vez, amonestación o Chui la segunda, la tercera vez se descalifica o Hansoku..
2. Bloquear y contratacar simultáneamente.

Nota: Referirse a la sección Criterios Conducentes a la Descalificación (Hansoku) como parte del documento de Reglas y Disposiciones de Torneos para todo info. Adicional.

LINEAMIENTOS ESPECIFICOS PARA JUZGAR COMBATE BASICO POR UN PUNTO O KIHON-IPPON KUMITE Y LUCHA SEMI-LIBRE O JIYU-IPPON KUMITE

ESTADO MENTAL DE LOS COMPETIDORES

1. Cortesía
2. Empeño y Espíritu de combate
3. Contacto Visual
4. Aplomo y Estado de Alerta

DISTANCIA O MAAI

1. Distancia y ángulo de las técnicas adecuadas al área del objetivo.
2. Ritmo oportuno (timing) del bloqueo; y si el mismo se realiza correctamente en la muñeca y el tobillo del oponente así como también que el ataque sea debidamente desviado y el cuerpo salga de la línea de ataque.
3. Que la técnica de bloqueo sea práctica y el desplazamiento del cuerpo sea hecha de acuerdo al oponente.

4. Elección adecuada de contraataque desde la posición defensiva y según la distancia y velocidad de ejecución de ese elemento.
5. Firmeza de la pierna de apoyo cuando se inicia una secuencia de bloqueo o ataque.

FOCO DE FUERZA (POWER)

1. Grado de utilización del cuerpo para generar un foco de fuerza.
2. La rotación de la cadera y el desplazamiento de los pies son naturales y la dirección del cuerpo y las técnicas apropiadas.
3. Posición y posturas adecuadas y grado de transformación de las partes del cuerpo en “armas” de ataque y defensa.
4. Súbita liberación vocal de energía o Kiai adecuada, espíritu y fuerza como una unidad.

LINEAMIENTOS ESPECIFICOS PARA COMBATE LIBRE O JIYU KUMITE

1. Estos torneos siguen el documento de Reglas y Disposiciones para Torneos.
2. Para el nivel 11-12 años, los mejores 8 harán Kumite Libre con protector bucal, guantines y protector corporal.
3. Para el nivel 13-15 años, el competidor debe usar también protector bucal, corporal y guantines.
4. Para el nivel 16-18 años es obligatorio el uso de protector bucal y guantines. Las damas llevarán protector corporal también.

LINEAMIENTOS ESPECIFICOS PARA TORNEOS DE KATA

Esto se aplica en niños y jóvenes hasta 18 años.

1. Se usa el Sistema de Banderas Blanca y Roja hasta los 8 competidores, utilizando esta lista de Kata básicos Designados o Shitei Kata: Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan.
2. Se utilizará al Sistema por Puntos para los mejores 8 competidores, usando los siguientes kata a elección: Bassai Dai, Kanku Dai, Jion, Enpi, Jitte, Hangetsu, Gankaku.
3. Para todo ítem pertinente, consultar el documento Reglas y Disposiciones para los Torneos.

Señales de Mano y Banderin para Arbitros

1. Señales de mano para Juez Principal



Shobu Ippon Hajime
Comienzo



Yame
Parar



Moto No Ichi
Regresar a posición



Tsuzukete Hajime
Continuar



Waza-Ari
Medio Punto



Ippon
Un punto



Torimasen
Sin puntos



Hayai
Ataque más rápido



Aiuchi
Ataque simultáneo



Maai
Falta distancia



Ukete-Masu
Ataque bloqueado



..... **Nukete-Masu**
..... **Fuera del centro**



..... **Nukete-Masu**
..... **Fuera del centro**



2. Señales de Mano para el Juez Principal



Yowai
Débil



Keikoku
Aviso



Chui
Amonestación



Hansoku
Descalificación



Jogai
Fuera de límites



Hikiwake
Empate



Shugo
Llamado a consulta



Kiken
Abandono



Shikkaku
**Descalificación
total**



Muboubi
No defiende

1. Señales de bandera de los Jueces

Bandera oscura: roja - Bandera clara: blanca



Yoi, Hajime
Listo, empezar



Waza-Ari
Medio punto



Ippon
Un punto



Aichi
Ataque simultáneo



Ukete-Masu
Ataque bloqueado



..... **Nukete-Masu**
.....Fuera del centro.....



Torimasen
Sin puntos



Mienai
No puede ver



Keikoku
Aviso o advertencia



Hansoku Chui
Amonestación
previa a la
descalificación

2. Señales de Banderas de los Jueces

Bandera oscura: roja

-

Bandera clara: blanca



Hansoku
Descalificación



Jogai
Fuera de límite



Yowai
Ataque débil



Hikiwake
Empate



Hayai
Ataque más veloz



Maai
Falta de distancia



Muboubi
No se defiende