

RESUMEN CATEGORÍAS KUMITE ESPECIALES

<b>Categoría</b>	<b>Júnior</b>	<b>Cadete</b>	<b>Juvenil</b>	<b>Alevín / Infantil</b>
<b>Edades</b>	16 y 17	14 y 15	12 y 13	8 y 9 / 10 y 11
<b>Cinto mínimo</b>	Negro	Marrón	Azul	Naranja/Verde
<b>Duración combate (s)</b>	120	120	120	90
<b>Atoshi Baraku (s)</b>	15	15	15	10
<b>Máx. puntos combate</b>	Diferencia de ocho	Diferencia de ocho	Diferencia de seis	Diferencia de seis
<b>Contacto yodan</b>	Muy ligero (pierna y puño)	Muy ligero (pierna)	Muy ligero (pierna y puño)	Muy ligero (pierna y puño)
<b>Especial</b>	-	-	-	Hay tiempos muertos. Prohibidos desequilibrios y similares.

- El sistema arbitral básico será el de la normativa oficial WKF de ene'23, tanto para 4 jueces como para 2 jueces.

- Se recuerda, entonces, que en caso de empate se procedería con los siguientes criterios:

1. Mayor número de ippones
2. Mayor número de waza-aris
3. Hantei

- Se recuerda que en el sistema de 4 jueces el árbitro tiene la autonomía y responsabilidad plenas para dar los actos prohibidos, sin contar con la opinión de los jueces.

- Se recuerda que en el sistema de 2 jueces los jogais y los contactos deben contar con el apoyo de dos opiniones (pueden iniciarlos el juez o el árbitro), pero el resto de actos prohibidos los da directamente el árbitro.

- Es importante conocer las protecciones obligatorias. El protector bucal ya es opcional.