



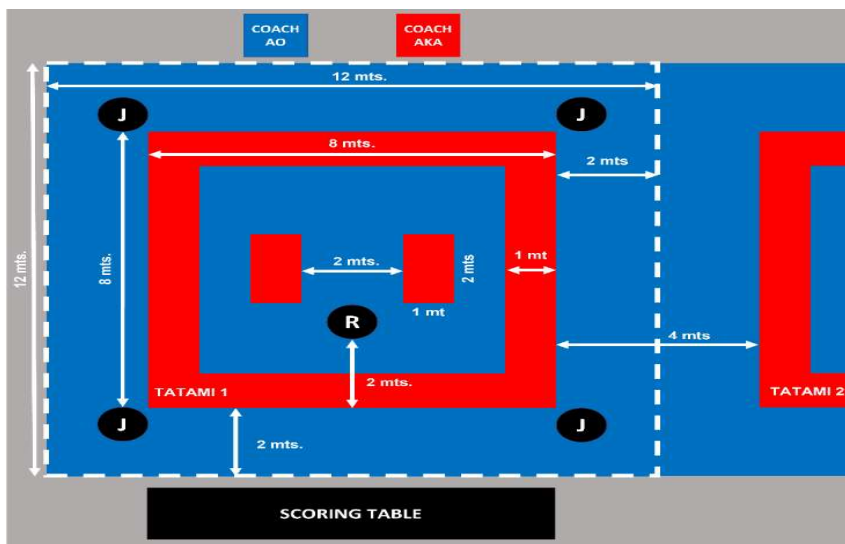
NORMATIVA DE COMPETICIÓN KUMITE

CONTENIDOS

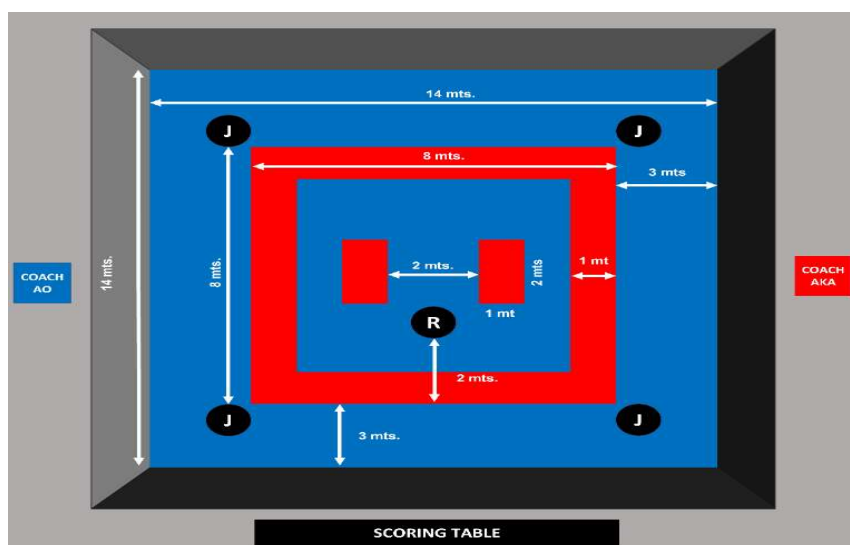
ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE	3
ARTÍCULO 2: VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN	4
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE	7
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE	11
ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS	12
ARTÍCULO 6: KIKEN	13
ARTÍCULO 7: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS	13
ARTÍCULO 8: PUNTUACIÓN	14
ARTÍCULO 9: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	15
ARTÍCULO 10: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	16
ARTÍCULO 11: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN	19
ARTÍCULO 12: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN	20
ARTÍCULO 13: RECLAMACIÓN OFICIAL	22
ARTÍCULO 14: SOLICITUD DE VIDEO REVIEW	24
ARTÍCULO 15: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES DE LOS OFICIALES	26
ARTÍCULO 16: ADAPTACIÓN DE ESTAS REGLAS EN VENTOS FUERA DE LA WKF	28
APÉNDICES	
APÉNDICE 1: TERMINOLOGÍA	29
APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES DEL PANEL ARBITRAL	31
APÉNDICE 3: DIVISIÓN CATEGORIAS, EDAD Y PESOS	..37
APÉNDICE 4: FORMULARIO DE LA PROTESTA OFICIAL	38
APÉNDICE 5: SISTEMA DE DOS JUECES (APLICABLE EN YOUTH LEAGUE)	39

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

- 1.1 El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami homologado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con las colchonetas en el area exterior de un metro en rojo señalizando el perímetro.



- 1.2 Además, habrá una zona de seguridad con colchonetas de 2 metros más en todos los lados de la zona de competición. Esto puede reducirse a 1,5 metros para acomodar el número de Tatamis cuando el polideportivo tiene un espacio insuficiente para 2 metros.
- 1.3 No debe haber anuncios, letreros, paredes, pilares, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.
- 1.4 Cuando se coloquen monitores o pantallas entre las áreas de competencia, estos deben colocarse lo suficientemente lejos de cada área de competición para permitir un área de seguridad de 1.5 metros entre áreas de competencia en todos los lados. (Los monitores deben colocarse a una distancia mínima de 1,5 metros de la zona exterior roja del Tatami).
- 1.5 Si el área de competición está elevada se requerirá otro metro más, hasta un total de tres metros



- 1.6 Se invertirán dos colchonetas por el lado rojo (o de un color diferente) a un metro de distancia desde el centro del tatami para formar un límite entre los Competidores. Al iniciar o al reanudar el combate, los Competidores estarán de pie en la parte delantera y central de la colchoneta uno frente al otro.
- 1.7 El Árbitro (SHUSIN) se posicionará justo entre las dos piezas en las que están situados los contendientes uno frente al otro, a dos metros de la zona de seguridad.
- 1.8 Cada Juez se sentará en las esquinas del área de seguridad. El Árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami, incluyendo el área de seguridad donde están sentados los Jueces. Cada Juez contará con una bandera azul y otra roja **o un dispositivo de señal electrónica.**
- 1.9 El supervisor del encuentro (KANSA) se sentará justo fuera del área de seguridad, detrás y hacia el izquierda o derecha del Árbitro. Estará equipado con un silbato.
- 1.10 El Supervisor de la Puntuación se sentará en la mesa oficial de puntuación al lado del Anotador/Cronometrador, y en los casos que se haga uso del video, también lo harán los supervisores de la revisión de video.
- 1.11 Los entrenadores se sentarán fuera del área de seguridad, en sus respectivos lados del Tatami hacia la mesa oficial. En los casos en los que la configuración del tatami haga poco práctico colocar a los entrenadores mirando hacia la mesa oficial, se pueden colocar a cada lado de la mesa oficial. En los casos que se utilice Video Review, se deben desplegar Supervisores de los Entrenadores.
- 1.12 Cuando el área de Tatami sea elevada, los Entrenadores se colocarán fuera del área elevada, detrás de sus respectivos competidores.

ARTÍCULO 2: VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN

2.1 Árbitros y Jueces

- 2.1.1 El uniforme oficial será el siguiente:
 - a) Chaqueta azul marino con botones sencillos (código de color 19-4023 TPX).
 - b) Pantalón gris claro liso sin dobladillo (código de color 18-0201 TPX).
 - c) Camisa blanca de manga corta.
 - d) Calcetines lisos de color azul oscuro o negro y zapatos negros sin cordones para usar en el área de competición.
 - e) Corbata oficial sin pasador.
 - f) Un silbato negro con un discreto cordón blanco para el silbato.
- 2.1.2 Se permiten las siguientes adiciones a la vestimenta:
 - a) Una alianza sencilla.
 - b) Prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobadas por la WKF.
 - c) Una horquilla y unos pendientes discretos.
 - d) **El cabello debe estar retirado de los hombros y el maquillaje debe ser discreto.**
 - e) **No se pueden usar tacones de más de 4 cm con el uniforme.**
- 2.1.3 Los árbitros y jueces deben usar el uniforme oficial en todos los torneos, sesiones informativas y cursos.
- 2.1.4 Para eventos multideportivos en los que se proporcione ropa deportiva como uniforme para los árbitros y a coste del LOC, este será acorde al evento específico, en este caso el uniforme oficial de los árbitros puede ser sustituido por ese uniforme ordinario, siempre que se solicite por escrito a la WKF por el organizador del evento y aprobado formalmente por la WKF.
- 2.1.5 Si el Director de Arbitraje está de acuerdo, puede permitir que los árbitros se quiten la chaqueta.
- 2.1.6 La Comisión de Arbitraje o el Árbitro Principal pueden rechazar la participación de cualquier oficial que no cumple con este reglamento.

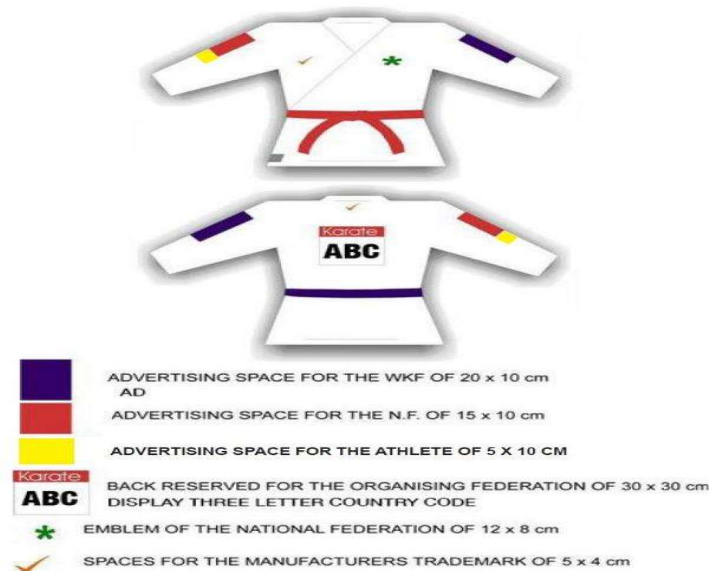
2.2 Competidores

2.2.1 Los competidores deben usar un Karategi blanco aprobado por la WKF sin rayas, ribetes o bordados personales además de lo específicamente permitido por la WKF EC y que se precisará en el boletín para de la Competición:

- a) Para todos los eventos oficiales de la WKF (Campeonatos del Mundo y Karate 1 - Premier League, Serie A y Liga Juvenil), **el Karategi debe tener la marca bordada en los hombros, respectivamente en rojo o en azul, según dibujo**. Las excepciones son los actuales campeones mundiales sénior y Los grandes ganadores de la Premier League, que en lugar del rojo o el azul deben llevar el bordado en oro.

Nota (RFEK): se podrá usar con las hombreras blancas o las especificadas por la WKF.

- b) El escudo nacional o bandera del país se llevará en el lado izquierdo del pecho sobre la chaqueta y no puede exceder del tamaño total de 12 cm por 8 cm.
- c) Solo pueden llevarse en el Karategi las etiquetas originales del fabricante.
- d) Además, se llevará en la espalda una identificación facilitada por el Comité Organizador.
- e) Los competidores o equipos deben usar un cinturón rojo (AKA) o un cinturón azul (AO) aprobado por la WKF/RFEK, según se le asigne, por sorteo, sin bordados personales ni publicidad ni marcas distintas de las etiqueta habitual del fabricante (WKF). No se pueden usar cinturones de grado durante el actuación.
- f) Los cinturones rojo y azul deben tener unos cinco centímetros de ancho y una longitud suficiente para deje quince centímetros libres a cada lado del nudo pero no debe pasar de tres cuartos de la longitud del muslo.
- g) La chaqueta, cuando se ajusta a la cintura con el cinturón, debe tener una longitud mínima que cubra las caderas, pero no debe tener más de tres cuartos de la longitud del muslo.
- h) Las competidoras femeninas pueden usar una camiseta blanca debajo de la chaqueta de Karategi.
- i) No se pueden usar chaquetas sin lazos. Los lazos de la chaqueta deben estar anudados desde el comienzo del encuentro. Si se rompen durante el combate, no es necesario que el contendiente se cambie la chaqueta.
- j) La longitud máxima de las mangas de la chaqueta no debe pasar de la muñeca y no debe ser más corta que la mitad del antebrazo.
- k) Las mangas de la chaqueta no se pueden remangar.
- l) Los pantalones deben ser lo suficientemente largos para cubrir al menos dos tercios de la espinilla y no deben cubrir el tobillo. Los pantalones no se pueden remangar.



2.2.2 **Todos los miembros del equipo de Kumite deben utilizar el mismo tipo de Karategi. Cuando se usen rayas estas deben ser iguales para todos los miembros del equipo.**

2.2.3 El Comité Ejecutivo de la WKF puede autorizar la exhibición de etiquetas especiales o marcas registradas de patrocinadores aprobados.

2.2.4 Los competidores deben mantener su cabello limpio y cortado a una longitud que no perturbe la marcha de los encuentros. No está autorizado el Hachimaki (diadema).

- 2.2.5 Están prohibidos los pasadores o pinzas metálicas para el cabello. Cintas, abalorios y otros adornos están prohibidos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas para sujetar el pelo en una única coleta.
- 2.2.6 Los contendientes podrán usar una prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobada por la WKF: un pañuelo negro liso que cubra el cabello, dejando la zona de la garganta al descubierto.
- 2.2.7 Los competidores deben tener las uñas cortas y no deben usar objetos metálicos o de otro tipo que podría herir a sus oponentes. El uso de aparatos ortopédicos metálicos debe ser aprobado por el Árbitro y el Doctor del Torneo. El Competidor acepta toda la responsabilidad por cualquier lesión.
- 2.2.8 Es obligatorio el siguiente equipo de protección:
- a) Guantillas aprobadas por la WKF, un competidor de rojo y el otro de azul.
 - b) Protector bucal.
 - c) Protector corporal aprobado por la WKF (diseño masculino y femenino respectivamente)
 - d) Espinilleras aprobadas por la WKF, un competidor de rojo y el otro de azul.
 - e) Protección de pie aprobado por la WKF, un competidor de rojo y el otro de azul.
 - f) **Coquilla aprobada por la WKF para hombres.**
- 2.2.9 Además, para Competidores menores de 14 años, el uso de máscaras faciales aprobadas por la WKF o **El casco de protección WKF** y el protector de pecho son obligatorios. **Para el mismo grupo de edad, a partir de 1.1.2024, el casco protector WKF será obligatorio, manteniendo una transición durante todo el año 2023 donde se pueden usar cualquiera de las dos protecciones (máscara facial aprobada por la WKF o casco de la WKF)..**
- 2.2.10 Las gafas están prohibidas. Los lentes de contacto blandos se pueden usar por cuenta y riesgo del competidor.
- 2.2.11 Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.
- 2.2.12 Es deber del Supervisor del Encuentro (Kansa) asegurarse, antes de cada encuentro de que los contendientes llevan el equipo homologado. Todo el equipo de protección debe ser aprobado por la WKF.
- 2.2.13 Cuando sea el caso, las Federaciones Continentales se limitarán a proveedores y marcas ya aprobadas por la WKF. La Federación Nacional también debe aceptar todo el equipo aprobado por la WKF para todas las competiciones locales, regionales o nacionales
- 2.2.14 El Árbitro debe aprobar el uso de vendajes, almohadillas o soportes debido a una lesión, siguiendo el consejo del Doctor del Torneo.
- 2.2.15 **En caso de deformidades o amputaciones que no permitan la colocación segura del equipo de protección o pudiera representar un riesgo para el atleta o sus oponentes, no se le permitirá participar en Kumite. Ante cualquier duda, los Árbitros deberán consultar con el doctor del torneo.**
- 2.2.16 Los contendientes que se presenten al área de competición con equipo no autorizado o Karategi tendrán **dos minutos para corregirlo, y el Entrenador perderá automáticamente el derecho a dirigirlos en ese encuentro.**

2.3 Entrenadores

- 2.3.1 Los entrenadores deben, en todo momento durante el torneo, usar el chándal oficial de su Nacional. Federación y exhibir su identificación oficial con excepción de los combates para medallas de eventos oficiales de la WKF, donde los entrenadores masculinos deben usar traje oscuro, camisa y corbata, mientras las entrenadoras pueden optar por usar un vestido, un traje pantalón o una combinación de chaqueta y falda en colores oscuros.
- 2.3.2 Además, se permiten las siguientes objetos a la vestimenta:
- a) **Una alianza sencilla.**
 - b) Prenda (voluntaria) que cubran la cabeza por mandato religioso aprobada por la WKF.
- 2.3.3 El Supervisor de la Competición de la WKF, o la Comisión Organizadora, puede permitir a los Entrenadores, en vez de la parte superior del chándal, **podrán usar una camiseta oficial del equipo de su federación o una camiseta de color liso sin logotipos.**

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE

3.1.1 Definiciones:

3.1.2 A “bout” un “encuentro” se refiere a un combate individual entre dos Competidores.

3.1.3 A “Exchange” Un “intercambio” Es el tiempo que antecede a un encuentro cuando éste está parado y el cronómetro detenido.

3.1.4 A “Match” “Encuentros” es el total de todos los combates entre los miembros de dos equipos.

3.1.5 A “round” Una “ronda” es una fase separada en una competición que conduce a la futura identificación de los finalistas. En una competición de Kumite, una ronda elimina el cincuenta por ciento de los Contendientes dentro ello, contando byes como Contendientes. En este contexto, la ronda puede aplicarse igualmente tanto en la fase eliminatoria como en la repesca. En una competición con sistema “Round-robin”, una ronda permite a todos los Contendientes de un grupo una actuación contra cada uno de los otros Contendientes.

3.1.6 El término “grupo” se utiliza aquí para referirse hasta cuatro contendientes que participan en uno de los ocho grupos en la fase de eliminatoria Round-Robin competición individual de la Premier League.

3.1.7 El término “pool” se utiliza para cada mitad de contendientes agrupados para la fase de eliminación.

3.2 Procedimiento de pesaje

3.2.1 Pesaje de ensayo

Se permitirá a los competidores verificar su peso en la báscula oficial de pesaje (que será utilizados para el pesaje oficial) desde una hora antes de que comience el pesaje oficial. No hay límite de número de veces que cada Contendiente puede comprobar su peso durante el tiempo del pesaje no oficial.

3.2.2 Pesaje oficial:

a) Lugar:

El control de peso se realizará siempre en un único lugar. Las posibilidades de albergar este control serán el recinto de la competición, el hotel oficial o de la ciudad deportiva (Será anunciado para cada evento). Los organizadores deben proporcionar habitaciones separadas para hombres y mujeres.

b) Básculas:

Si la báscula oficial muestra un peso mayor que la báscula proporcionada para la prueba de pesaje, el contendiente puede exigir que se le pese nuevamente aplicando el peso que se muestra en la balanza de prueba como el resultado oficial del pesaje.

La NF anfitriona debe proporcionar suficientes básculas electrónicas calibradas (al menos 4 unidades) que muestren solo una cifra decimal, por ej.: 51,9 kg, 104,6 kg. La báscula debe colocarse sobre un piso sólido que no sea alfombrado.

c) Tiempo:

El pesaje debe tener lugar a más tardar el día anterior al día de competencia de la categoría, a menos que se especifique lo contrario para una competición específica. El horario oficial de pesaje para los eventos de la WKF será debidamente anunciado en el boletín. Para cualquier otro evento esta información será distribuida con antelación a través de los canales de comunicación del CO. Es responsabilidad del Contendiente para estar al tanto de esta información. Un competidor que no se presenta a tiempo al pesaje o su peso no se encuentra dentro de los límites prescritos para la categoría en la que el competidor está registrado, será descalificado (KIKEN).

d) Tolerancia:

Las tolerancias admitidas son de 0,2 kg para todas las categorías masculinas y de 0,5 kg para todas las categorías femeninas. La misma tolerancia se aplica a los límites superior e inferior de una categoría de peso.

f) Procedimiento:

Se requiere un mínimo de dos oficiales de la WKF en el pesaje para cada género. uno para comprobar la acreditación/pasaporte del Competidor y otro para registrar el peso exacto en la lista oficial de pesaje. Seis miembros adicionales del personal (oficiales/voluntarios) proporcionados por el la Federación Nacional (FN) también debe estar disponible para controlar el flujo de Competidores. Se deben suministrar doce sillas. Para proteger la privacidad de los competidores, los oficiales y los miembros del personal que supervisan el pesaje, debe ser del mismo género que los Competidores.

1. El pesaje oficial se realizará categoría por categoría y Competidor por Competidor.
2. Todos los entrenadores y otros delegados de equipo deben abandonar la sala de pesaje antes del comienzo del pesaje oficial.
3. El competidor puede subir en la báscula solo una vez durante el periodo del pesaje oficial.
4. Cada Competidor deberá traer al pesaje su tarjeta de acreditación emitida para el evento y la presentará al oficial, quien verificará la identidad del Competidor.
5. El oficial indicará al competidor para subirse a la báscula.
6. El competidor se pesará vistiendo únicamente ropa interior (hombres/niños – calzoncillos) (mujeres/niñas – bragas y sujetador). Cualquier calcetín o complemento adicional debe ser retirado.
7. El oficial que supervisa el pesaje anotará y registrará el peso del competidor en kilogramos (precisión de un punto decimal de un kilogramo)
8. El competidor baja de la báscula.

NOTA: No se permite fotografiar ni filmar en el área de pesaje. Esto incluye el uso de teléfonos móviles y todos los demás dispositivos

3.3 Formatos de competición

- 3.3.1 La competencia de Karate kumite toma la forma de competencia individual dividida por género, edad grupos y categorías de peso y/o competición por equipos dividida por género sin categorías de peso.
- 3.3.2 Se aplicará el sistema de eliminación con repechaje a menos que se determine lo contrario para una competición específica o una serie de torneos.
- 3.3.3 En Competición individual en la Premier League, el sistema Round-robin seguido de cuartos de final, semifinales y final. El máximo de 32 Competidores por categoría se dividen en 8 grupos de 4 Competidores y los ganadores de cada grupo luego compiten en cuartos de final, seguido de Semifinales y final.
- 3.3.4 Para Juegos multi deporte, como juegos continentales, Juegos Olímpicos u otros eventos de múltiples deportes, el formato de competición será determinado para cada evento dependiendo de las modalidades incluidas y las restricciones en la participación. El formato utilizado es normalmente un sistema de dos grupos donde los ganadores de los grupos pasan a la final, mientras que el número 2 de un grupo se enfrentará al número 3 del otro grupo y viceversa para disputar las dos medallas de bronce.

3.4 Cabezas de Serie

- 3.4.1 Para Campeonatos Mundiales y Continentales de la WKF, y Karate 1 - Premier League, los ocho Competidores mejor clasificados presentes en la competición son separados por su respectiva clasificación en el ranking mundial de la WKF según el día anterior a la clasificación de la competición

3.5 Inasistencia al área de competición

- 3.5.1 Los competidores individuales o equipos que no se presenten cuando sean llamados serán descalificados (KIKEN) de esa categoría. En los encuentros por equipos, la puntuación del encuentro no se tendrá en cuenta y en su lugar se establecerá en 8-0 a favor del otro equipo. La descalificación por parte de KIKEN significa que los Competidores quedan descalificados de esa categoría, aunque no afecta la participación en otra categoría.
- 3.5.2 Al anunciar la descalificación por parte de KIKEN, el Árbitro señalará con el dedo hacia el lado del Competidor o equipo no presentado, anunciando “AKA/AO KIKEN”, y luego “AKA/AO no KACHI” dando la señal de KACHI (ganador) para el oponente.

3.6 Número de competidores por equipo

- 3.6.1 En eventos WKF, los equipos masculinos se componen de cinco a siete miembros con cinco compitiendo en una ronda. un equipo masculino deben presentar un mínimo de cinco competidores para la ronda inicial y un mínimo de tres a los competidores se les permita participar en cualquier de las siguientes rondas. En eventos de la RFEK Y DA los equipos masculinos que participen en el encuentro serán de cinco competidores. Podrán participar con un mínimo de 3 competidores en cualquiera de las rondas.
- 3.6.2 En eventos WKF los equipos femeninos se componen de tres a cuatro miembros con tres compitiendo en una ronda. Un equipo femenino debe presentar un mínimo de tres competidores para la ronda inicial y un mínimo de dos competidores para participar en cualquier ronda siguiente. En eventos de la RFEK Y DA los equipos femeninos que participen en el encuentro serán de cinco competidoras. Podrán participar con un mínimo de 3 competidoras en cualquiera de las rondas.
- 3.6.3 En la competición de kumite por equipos no hay reservas fijas.

3.7 Orden de combate por equipos

- 3.7.1 Antes de cada encuentro, un representante del equipo debe entregar en la mesa oficial, un formulario oficial definiendo los nombres y el orden de combate de los miembros del equipo que compiten.
- 3.7.2 El formulario de órdenes de combate puede ser presentado por el Entrenador o un Competidor designado del equipo. Si el Entrenador entrega el formulario, debe ser claramente identificable como tal; de lo contrario, puede ser rechazado. La lista debe incluir el nombre del país, el color del cinturón asignado a el equipo para ese encuentro y el orden de combate de los miembros del equipo. Deben incluirse tanto los nombres de los competidores como su número en el torneo, y el formulario debe estar firmado por el Entrenador o una persona designada.
- 3.7.3 Los Entrenadores deben presentar su acreditación junto con la de su Competidor o equipo al Supervisor del entrenador o el asistente de Kansa. El Entrenador debe sentarse en la silla provista y debe no interferir con el buen desarrollo del combate de palabra o de hecho.
- 3.7.4 Al alinearse antes de un combate, un equipo presentará a los competidores reales de esa ronda. los competidores no utilizados y el Entrenador no serán incluidos y deberán sentarse en un área reservada para ellos.
- 3.7.5 Los participantes pueden ser seleccionados para cada ronda del equipo completo. Su orden de combate puede cambiarse para cada ronda siempre que el nuevo orden de combate se notifique antes de la ronda, pero una vez notificado no se puede cambiar hasta que se complete esa ronda.
- 3.7.6 El equipo será descalificado (SHIKKAKU) si alguno de sus integrantes o su Entrenador cambia la composición u orden de combate sin notificación por escrito antes del encuentro.
- 3.7.7 Si, debido a un error, compiten los Competidores equivocados, independientemente del resultado, ese encuentro se declara nulo y sin efecto. Para reducir tales errores, el Supervisor de la puntuación debe confirmar el Competidor/Equipo ganador con el técnico del software inmediatamente después del encuentro.
- 3.7.8 En los encuentros por equipos en los que un competidor pierde por recibir KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU, cualquier puntuación para el competidor descalificado se establecerá en cero y una puntuación de 8-0. se registrará para ese combate a favor del otro equipo.

3.8 Sistema de eliminación Round Robin

- 3.8.1 En la competición de la Premier League, los 32 participantes se dividen en 8 grupos de 4 competidores. El ganador de cada uno de los ocho grupos pasa a cuartos de final, semifinales y final. Los perdedores ante los finalistas en los cuartos y semifinales compiten por las medallas de bronce.
- 3.8.2 De acuerdo al número de Competidores (32 o menos) la asignación a los grupos será según la siguiente tabla:

Número de Competidores / Grupos	Competidores por Grupos								Observaciones
8 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 24-32 Competidores
Ranking	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	Se clasifica el primero de cada grupo
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 18-23 Competidores
Ranking	6	3		2	5	4		1	
23	4	4		4	4	4		3	
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	Se clasifica el primero de cada grupo y los dos mejores segundos
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 17 Competidores
Ranking		3		2	5	4		1	
17		3		3	4	4		3	Se clasifica el primero de cada grupo y los 3 mejores segundos
4 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 12-16 Competidores
Ranking		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	
15		4		4		4		3	
14		3		4		4		3	Se clasifican el primero y el segundo de cada grupo
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 9-11 Competidores
Ranking		3		2				1	
11		4		4				3	Se clasifican el primero y el segundo de cada grupo,
10		4		3				3	asi como los dos mejores terceros
9		3		3				3	
2 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 6-8 Competidores
Ranking				2				1	
8				4				4	
7				4				3	El primero y el segundo de cada grupo harán directamente semifinales
6				3				3	
1 Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 6-8 Competidores
Ranking								1	
5								5	Final entre el primero y el segundo del grupo y solo un encuentro
4								4	para medalla de bronce
3								3	

- 3.8.4 Si hubiera un número impar de participantes (debido a abandono o lesión), ese puesto se considerará una exención para los contendientes cuyos encuentros no se vayan a realizar. Si esto ocurriese durante la competición, cualquier encuentro que haya tenido lugar contra el contendiente que no vaya a completar el turno rotatorio se debería considerar como una exención para los adversarios anteriores.
- 3.8.5 Si un Competidor es descalificado, o por cualquier otra razón no completa todos los combates en el Round Robin, los puntos de los combates completados o actuales serán declarados nulos (resultados anulados), y se pierden los puntos, excepto si se trata del último encuentro de la eliminación del Round robin, en cuyo caso todos los resultados y puntos anteriores permanecen inalterados..
- 3.8.6 Se determina el ganador y el subcampeón de cada grupo mediante el mayor número de victorias, contando las victorias con tres puntos cada una, un empate donde se hayan anotado puntos se contabilizará como 1 punto y empate sin puntuación o pérdida, como cero.
- 3.8.7 Los vencedores de las semifinales harán la final donde competirán por el oro y la plata.
- 3.8.8 Aquellos que hayan perdido ante los finalistas en los cuartos de final y semifinales competirán por las medallas de bronce (una para el grupo 1-4 y otra para el grupo 5-8).

- 3.8.9 En los casos en que haya un empate entre dos o más Competidores en un grupo, teniendo el mismo número de puntos totales, se aplicarán los siguientes criterios en el orden indicado. Esto significa que si hay un ganador después de uno de los criterios, no se tendrán que aplicar los demás criterios:
- 1) Ganador(es) de lo(s) combate(s) entre los dos o más Competidores.
 - 2) Mayor número de puntos totales obtenidos a favor en todos los combates.
 - 3) Menor número de puntos totales obtenidos en contra en todos los combates.
 - 4) Mayor número de IPPON a favor en todos los combates.
 - 5) Menor número de IPPON en contra en todos los combates.
 - 6) Mayor número de WAZA-ARI a favor en todos los combates.
 - 7) Menor número de WAZA-ARI en contra en todos los combates.
 - 8) El Ranking Mundial más alto a la fecha de la competencia.
- Para cada par comparado se deben considerar los criterios desde el inicio de la lista.
- 3.8.10 Es posible que un Competidor sea descalificado de un combate (HANSOKU) y continúe en la competición. En este caso, su oponente gana ese combate por 4-0 o por cualquier resultado que lo supere en 4 puntos (es decir, 5-0, 6-0, etc.) y los demás resultados permanecen.
- 3.8.11 Si un Competidor ya clasificado es descalificado por mala conducta (SHIKKAKU) al final de la Ronda de todos contra todos se aplicará lo siguiente:
- El adversario de semifinales accederá a la final por Victoria fácil ("walkover").
 - Los otros dos Contendientes competirán en la otra Semifinal.
 - Solo se otorgará una medalla de bronce.
- 3.8.12 Para competiciones con un número limitado de Competidores se utiliza un sistema de dos grupos donde los ganadores de los dos grupos se enfrentarán en la final mientras que el nr. 2 en el primer grupo se enfrentará con el nr. 3 del segundo grupo y viceversa para competir por las dos medallas de bronce.

3.9 Variaciones de los formatos de competición

- 3.9.1 Si se va a solicitar una variación del formato de competición distinta a la descrita en estas reglas para un torneo en particular, esto debe anunciarse claramente en el boletín del torneo.

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE

4.1. Composición

- 4.1.1 El Panel de Arbitraje para cada combate consistirá de un Árbitro (SHUSHIN), cuatro Jueces (FUKUSHIN), y un Supervisor del Encuentro (KANSA), un Supervisor de la puntuación, y cuando se utilice video, un Supervisor de revisión de video.
- 4.1.2 El árbitro, los jueces, el supervisor del partido, el supervisor de puntuación y el supervisor de revisión de video de un El combate de Kumite no debe tener la nacionalidad o ser de la misma Federación Nacional de cualquiera de los dos de los participantes o tienen cualquier otro conflicto de intereses. Es deber de cualquier official de informar sobre cualquier posible conflicto de intereses antes de que comience el encuentro.

4.2 Despliegue de Árbitros y Jueces y asignación del panel

- 4.2.1 Para las rondas eliminatorias el Secretario de la Comisión de Arbitraje facilitará al técnico del sistema de software que maneja el sistema de sorteo electrónico un listado que incluya a los Árbitros y Jueces disponibles por Tatami. Este listado lo realizará el Secretario de la Comisión de Arbitraje cuando haya terminado el sorteo de los contendientes y cuando se haya terminado la sesión informativa para los Árbitros. Este listado únicamente deberá incluir a los Árbitros presentes en la sesión informativa y deberá cumplir los criterios mencionados anteriormente. Después, para el sorteo de los Árbitros, el técnico introducirá el listado en el sistema y 4 Jueces, 1 Árbitro y 1 Supervisor del Encuentro (KANSA), y 1 Supervisor de la Puntuación de cada Tatami se asignarán aleatoriamente como Panel de Arbitraje de cada encuentro.

4.2.2 Cuando se utiliza la revisión por video, se asigna 1 Supervisor de revisión de video de la misma manera.

4.2.3 Para los Encuentros de medalla, los Tatami Managers facilitarán al Presidente y al Secretario de la Comisión de Arbitraje un listado que incluye a 8 oficiales de su propio Tatami una vez haya acabado el último encuentro después de la última ronda de las rondas eliminatorias. Una vez que el Presidente de la Comisión de Arbitraje apruebe la lista, se entregará al Técnico del Software para que lo introduzca en el Sistema. Después, el sistema asignará aleatoriamente el Panel de Arbitraje, que únicamente incluirá a 5 de los 8 oficiales de cada tatami.

4.3 Funcionarios de apoyo

4.3.1 Además, para facilitar el funcionamiento de los encuentros, se asignarán (WKF) 1 Tatami Manager, 3 Tatami Managers Asistentes, 1 anotador/cronometrador más 2 Supervisores de entrenadores cuando sea necesario para asistir en las solicitudes de los Entrenadores para la revisión de videos.

4.4 Formalidades y Cambio de Jueces

4.4.1 Al comienzo de un encuentro de Kumite, el Árbitro se situará en el borde exterior del área de competición. A la izquierda del Árbitro, se situarán los Jueces 1 y 2, y a la derecha los Jueces 3 y 4.

4.4.2 Después del intercambio formal de saludos entre los contendientes y el Panel de Arbitraje, el Árbitro dará un paso atrás, los Jueces y el Árbitro se girarán hacia dentro y se saludarán. Después todos ocuparán sus posiciones.

4.4.3 Al cambiar los Jueces, los Oficiales que salen, excepto el Supervisor del Encuentro, se posicionarán en la línea, hacen el saludo (REI), y luego abandonan el área de competición.

4.4.4 Cuando se produce un cambio de Juez de manera individual, el Juez entrante se dirige al Juez saliente, se saludan e intercambian posiciones.

4.4.5 En los encuentros por equipos, siempre que todo el panel posea la titulación requerida, las posiciones de Árbitro y Jueces debe rotarse entre cada combate. Si uno o más oficiales no tienen la titulación requerida como Árbitro, permanecerán como Jueces en funciones y serán omitidos de la rotación.

4.5 Procedimiento para arbitrar Kumite con solo dos jueces de esquina.

4.5.1 Para las competiciones de la Liga Juvenil se permite el uso de solo dos Jueces de esquina. Este procedimiento se describe en el ANEXO 5.

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

5.1 La duración del combate de Kumite es:

- | | |
|--|--------------------------------|
| • Categorías Senior Masculino y Femenino: | 3 minutos de tiempo efectivo |
| • Categorías Sub 21 Masculino y Femenino: | 3 minutos de tiempo efectivo |
| • Categorías Cadete y Junior Masculino y Femenino: | 2 minutos de tiempo efectivo |
| • 14 años y menores | 1,5 minutos de tiempo efectivo |

Nota: En estas últimas categorías nos remitimos a la Normativa específica de la RFEK y DA.

5.2 Para torneos sin limitación de participación, la duración de los combates de eliminación puede ser reducido de 3 minutos a 2 minutos y de 2 minutos a 1,5 minutos siempre que sea anunciado antes del inicio del torneo en una reunión entre entrenadores y oficiales.

5.3 El cronometraje del combate comienza cuando el Árbitro da la señal de inicio y se detiene cada vez que el El árbitro llama “YAME” o a la señal para el tiempo completo.

- 5.4 El cronometrador hará sonar una señal o timbre, indicando “quedan 15 segundos” con una ráfaga corta con el zumbador, y "tiempo terminado" con dos ráfagas cortas con el zumbador. La señal de “final de tiempo” marca el final del encuentro.
- 5.5 Los competidores tienen derecho a un período de descanso entre combates, igual al tiempo de duración del encuentro. exceptuando cuando tengan que cambiar el color de las protecciones, en cuyo caso se prolongará hasta cinco minutos.

ARTÍCULO 6: KIKEN - ABANDONO

- 6.1 KIKEN es la decisión que se toma cuando un Competidor o Competidores no se presentan cuando son llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o se retiran por orden del Árbitro. Los motivos de abandono pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.
- 6.2 La pérdida por parte de KIKEN significa que los Competidores quedan descalificados de esa categoría, aunque no afecta la participación en otra categoría.

ARTÍCULO 7: INICIO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS

- 7.1 En el APENDICE 2 se pueden consultar los términos y los gestos que utilizarán el Árbitro y los Jueces durante los encuentros individuales o por equipos.
- 7.2 Para cada ronda se realizará una ceremonia de saludos. El Árbitro hará que jueces y contendientes se coloquen frente a la audiencia realizando el saludo al tiempo que anuncia SHOMEN NI REI seguido de otro saludo entre sí con los competidores, OTAGAI NI REI. Al final del/los encuentro/s el procedimiento del saludo se realiza en la secuencia inversa..
- 7.3 El Árbitro y los Jueces ocuparán sus posiciones prescritas y tras un intercambio de saludo entre los Competidores que estarán colocados en la parte delantera de sus piezas de colchoneta correspondientes y lo más cerca posible de su oponente, el Árbitro anunciará “SHOBU HAJIME” y el combate comenzará.
- 7.4 Los Competidores deben saludarse correctamente entre sí al comienzo y al final del combate: una simple o rápida inclinación de la cabeza es descortés e insuficiente.
- 7.5 El Árbitro detendrá el combate anunciando “YAME”. Si es necesario, el Árbitro ordenará a los Competidores a ocupar sus posiciones originales: “MOTO NO ICHI” y regresar a su posición.
- 7.6 En el caso de otorgar una puntuación, el Árbitro identifica al Competidor (AKA o AO), el área atacada (JODAN o CHUDAN), y luego otorga la puntuación correspondiente (YUKO, WAZA-ARI o IPPON) usando el gesto prescrito. El Árbitro luego reinicia el encuentro indicando “TSUZUKETE HAJIME”.
- 7.7 Cuando un contendiente haya obtenido una diferencia de ocho puntos durante un encuentro, el Árbitro dirá “YAME” y ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones iniciales, haciendo él lo mismo. Entonces anunciará el ganador levantando la mano hacia el lado de éste y diciendo “AO (AKA) NO KACHI”. En este momento finaliza el encuentro.
- 7.8 Al acabar el tiempo, el contendiente con más puntos será declarado ganador, y el Árbitro lo indicará levantando una mano hacia el lado del ganador, diciendo “AO (AKA) NO KACHI”. En este momento finaliza el encuentro.
- 7.9 En el caso de un empate en la puntuación al final de un combate inconcluso, el Panel de Árbitros (el

Árbitro y los cuatro Jueces) decidirán el combate por HANTEI. Los cuatro jueces darán inmediatamente la decisión después de que el Árbitro pida “HANTEI” cuando hace sonar el silbato. El Árbitro después levantará su brazo y declarará al ganador; “AO (AKA) NO KACHI”, y si fuera necesario señalaría su decisión para deshacer el empate.

- 7.10 En las siguientes situaciones el Árbitro indicará “¡YAME!” y parará temporalmente el encuentro:
- Cuando uno o ambos Competidores se encuentren fuera del área de Competición, **pero con excepción a permitir que un competidor anote inmediatamente sobre un oponente que ha salido de la zona de competición.**
 - Cuando el Árbitro ordene al Competidor ajustar el KARATEGI o su equipo de protección.
 - Cuando un Competidor haya infringido las reglas
 - Cuando el Árbitro considere que uno o ambos Competidores no pueden continuar en el encuentro debido a lesiones, indisposición u otras causas. Después de oír la opinión del médico del torneo, el Árbitro decidirá si continuar o no el encuentro
 - Cuando un competidor agarra al oponente y no realice inmediatamente técnica o derribo alguno.
 - Cuando uno o ambos Competidores caen o son derribados y ninguno de los Competidores realice inmediatamente una técnica válida.
 - Cuando ambos Competidores se agarran o traban entre sí sin inmediatamente realizar un derribo o técnica puntuable o responder a WAKARETE.**
 - Cuando ambos Competidores se paran pecho con pecho sin intentar inmediatamente un derribo u otra técnica y no responder a WAKARETE**
 - Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.
 - Cuando una puntuación es indicada por dos o más Jueces para el mismo Competidor.
 - Cuando, a juicio del Árbitro, se haya cometido una falta - o la situación requiere detener el combate por razones de seguridad.
 - Cuando así lo solicite KANSA o el Tatami Manager.**
 - Por cualquier otro motivo que el Árbitro considere necesario.**

ARTÍCULO 8: PUNTUACIÓN

- 8.1 Se otorga una puntuación a un Competidor cuando dos o más jueces indican una puntuación o cuando el/los supervisores de revisión de video acuerdan una puntuación después de que un entrenador haya presentado una solicitud de video.
- 8.2 Los puntos se obtienen mediante una técnica tradicional de karate con la mano o el pie ejecutada con control. en al área de puntuación.
- 8.3 Solo la primera técnica correctamente ejecutada de un intercambio puntuará con la excepción de un combinación eficaz de técnicas, en cuyo caso se contará la técnica con la puntuación más alta independientemente de la secuencia de técnicas en la combinación.
- 8.4 Las áreas de puntuación son el cuerpo por encima de la pelvis, hasta e incluyendo la clavícula (CHUDAN), excluyendo los propios hombros y el área por encima de la clavícula (JODAN).
- 8.5 Para ser considerada una puntuación, la técnica debe tener el potencial de ser efectiva, debiendo además cumplir con los criterios de:
- Buena forma (Técnica correctamente ejecutada).
 - Actitud deportiva (Realizar la técnica sin intención de causar lesiones).
 - Aplicación vigorosa (Realizar la técnica con velocidad y potencia).
 - Mantener el estado de alerta hacia el oponente tanto durante como después de la ejecución de la técnica.
(No darse la vuelta o caerse después de completar una técnica, a menos que la caída sea causada por una falta del adversario).
 - Buen timing (Realizar la técnica en el momento correcto).
 - Distancia correcta (Realizar a una distancia donde la técnica sería efectiva).
- 8.6 La siguiente escala se utiliza para otorgar puntos:
- YUKO (1 punto) se otorga por Tsuki (golpe directo) o Uchi (golpe) en un área puntuable.

- WAZA-ARI (2 puntos) se otorga por patadas CHUDAN
 - IPPON (3 puntos) se otorga por patadas JODAN o cualquier técnica contra un oponente cuya parte del cuerpo que no sean los pies esté en contacto con la colchoneta.
- 8.7 Las técnicas al área de CHUDAN pueden lanzarse con impacto controlado sin causar lesión del oponente. La pérdida de aliento por parte del receptor de un golpe no indica en sí misma falta de control.
- 8.8 **Técnicas JODAN puede puntuar cuando se detiene a 5 cm del objetivo para técnicas de pierna y 2 cm. para técnicas de puño**, pero se puede aplicar con un toque ligero (toque de piel), sin causar impacto - con excepción del área de la garganta donde no es permitido el contacto.
- 8.9 **Para Cadetes, menores de 14 años y niños, las técnicas a la JODAN pueden puntuar cuando se detienen dentro de los 10 cm del objetivo para técnicas de pierna y 5 cm para técnicas de mano.**
- 8.10 **Se permite el “toque de piel” en categorías Junior y en Competidores mayores de Junior.**
Para Categorías 14 y 15 años de edad (Cadetes) se permite el contacto con la piel solo para técnicas de pierna. El contacto con la piel se define como tocar la objetivo sin transferir energía a la cabeza o al cuerpo.
- 8.11 Son válidas las técnicas correctamente ejecutadas y eficaces en el momento en que finaliza el tiempo.
- 8.12 Una técnica no es válida si:
- a) Si es ejecutada después de la señal de fin de tiempo o el Árbitro indica “YAME”.
 - b) Si es ejecutada en o después de "WAKARETE" antes de que se haya indicado "TSUZUKETE".
 - c) Si se realiza cuando el ejecutante está fuera del área de competición (JOGAI).
 - d) Seguido de una falta – con la excepción de JOGAI.
 - e) Si un competidor da la espalda al oponente después de una técnica (falta de zanshin).
 - f) Si se realiza cuando se produce una violación de las reglas (como contacto excesivo, sujetar, agarrar, etc.).
- 8.13 Se puede señalar un punto incluso si el Juez no puede ver el punto real del impacto si el técnica en sí se ejecuta correctamente y se puede observar que obviamente no ha sido obstruido para alcanzar su objetivo.

ARTÍCULO 9: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

9.1 Tipos de Comportamiento Prohibido

9.1.1 Están prohibidos los siguientes comportamientos:

- 1) Técnicas que hacen un contacto excesivo, teniendo en cuenta el área de puntuación atacada, y técnicas que hacen contacto con la garganta.
- 2) Ataques a los brazos o piernas, ingles, articulaciones o empeine.
- 3) Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.
- 4) **Técnicas ejecutadas después de “WAKARETE” antes de que se haya llamado “TSUZUKETE HAJIME”**
- 5) Técnicas de lanzamiento peligrosas o prohibidas.
- 6) Fingir o exagerar una lesión.
- 7) Salida del área de competición (JOGAI) no provocada por el contrario.
- 8) Ponerse en peligro a sí mismo al permitirse un comportamiento que exponga al competidor a lesiones por el oponente, o no tomar las medidas adecuadas para su autoprotección, (MUBOBI).
- 9) Evadir el combate como medio de evitar que el oponente tenga la oportunidad de puntuar.
- 10) Pasividad: no intentar participar en el combate (no se puede dar después de que queden menos 15 segundos del combate o alguien que tiene una ventaja por punto o SENSU).
- 11) Abrazar, luchar, empujar o quedarse pecho con pecho sin intentar anotar técnica o derribo.
- 12) Agarrar al oponente con ambas manos por cualquier otra razón que no sea ejecutar un derribo al atrapar la pierna del oponente cuando éste realiza una patada.
- 13) Agarrar el brazo del oponente o Karategi con una mano sin inmediatamente intentar una técnica de puntuación o un derribo.

- 14) Técnicas que, por su naturaleza, no pueden ser controladas para la seguridad del oponente y ataques peligrosos y descontrolados.
- 15) Ataques reales o simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
- 16) Hablar o incitar al oponente, sin obedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los oficiales de Arbitraje, u otras violaciones de etiqueta.

9.1.2 Además, un Árbitro puede, basándose únicamente en su propio Juicio, prohibir estar en la pista de competición a cualquier Entrenador que no cumpla con la conducta adecuada, o que en la opinión del Árbitro interfiere con la conducción ordenada del combate, y pospondrá la continuación del combate hasta el Entrenador obedezca. La misma autoridad del Árbitro se extiende al cumplimiento de otras miembros del entorno del competidor presentes en la pista de competición.

9.1.3 Solo el Entrenador designado para ese combate específico puede dirigir y dar instrucciones al competidor en el lugar asignado al entrenador junto al área de competencia. Todos los demás Entrenadores registrados y acreditados u otros miembros registrados de la delegación que asistan al Campeonato no pueden interferir, dirigir y/o dar instrucciones al competidor durante el mismo combate a riesgo de que se les retire la acreditación.

9.1.4 Las instrucciones y comentarios del Entrenador no deben interferir con los procedimientos. El Entrenador puede hablar libremente con el Competidor cuando se detiene el combate, pero debe en todo momento abstenerse de comentar las decisiones.

9.1.5 El Competidor puede señalar discretamente al Entrenador el deseo de que solicite una revisión de video.

ARTÍCULO 10: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES

10.1 Advertencias informales

10.1.1 Las advertencias informales se utilizan para facilitar la continuidad de la acción sin detener el combate. No pretenden reemplazar las advertencias formales cuando estas sean apropiadas, y el Árbitro debe proceder con advertencias formales o penalizaciones, según corresponda, si los Competidores no reaccionan a la advertencia informal.

10.1.2 Hay dos tipos de Advertencias Informales:

TSUZUKETE: Para incentivar la actividad	Instar a los Competidores a iniciar la actividad gesticulando de la misma forma que es costumbre a hacer cuando los Competidores entren en el Tatami, junto a la instrucción “TSUZUKETE”.
WAKARETE: Para romper un clinch	Para deshacer un clinch, usando el mismo gesto que se acostumbra para hacer retroceder a los competidores en el Tatami, combinando con la orden “WAKARETE” para detener temporalmente la acción sin parar el reloj. Los competidores deben separarse, tras lo cual se da la orden de “TSUZUKETE” para reanudar la acción.

10.1.3 Una vez que el Árbitro dice env oz alta WAKARETE, los Entrenadores no tienen la oportunidad de hacer un solicitud de vídeo.

10.1.4 Cuando se dice “WAKARETE” cuando un competidor está arrinconado, el Árbitro debe asegurarse de que el otro competidor se retira lo suficiente como para separarse antes de que se de la orden “TSUZUKETE”.

10.1.5 TSUZUKETE, a menos que esté precedido por WAKARETE, no se utiliza si quedan menos de 15 segundos del combate

10.1.6 Una técnica ejecutada correctamente de otro modo no recibirá una puntuación si se ejecuta al mismo tiempo. tiempo como WAKARETE ha sido llamado, pero no será penalizado. Una técnica descontrolada será objeto de amonestación o penalización en la forma normal.

10.2 Advertencias oficiales

10.2.1 Hay dos grados de advertencias oficiales; CHUI y HANSOKU CHUI:

CHUI
Advertencia

Se da, hasta tres veces, por infracciones que no disminuyan las posibilidades de ganar del oponente.

HANSOKU CHUI
Advertencia de descalificación en el caso de más infracciones

Se da por infracciones más graves que reducen las posibilidades de ganar al oponente o por infracciones acumuladas si ya se ha dado tres CHUI.

10.3 Penalizaciones

10.3.1 Hay dos tipos de Penalizaciones que son dos niveles diferentes de descalificación:

HANSOKU
Descalificación del combate

Esta es una penalización de descalificación por una acción muy grave o cuando se ha sancionado con HANSOKU CHUI.

SHIKKAKU
Descalificación de el torneo.

Esta es una descalificación de todo el torneo incluyendo cualquier categoría Posterior en la que el infractor se haya registrado.
Si puede aplicar SHIKKAKU cuando un Competidor no obedece las órdenes del Árbitro, actúa maliciosamente o comete un acto que perjudica el prestigio y el honor del Karate.

10.3.2 En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo combate por HANSOKU o SHIKKAKU, los oponentes programados para la siguiente ronda ganarán por bye (y no se anuncia el resultado).

10.3.3 Una grave violación por mala conducta, disciplina o comportamiento malintencionado dentro o fuera del área de competición por parte del competidor o su entorno puede causar sanciones disciplinarias por parte de la Comisión Disciplinaria o del Comité Ejecutivo de la WKF.

10.3.4 Cuando una situación parezca, posiblemente, justificar una descalificación, el Árbitro puede llamar a uno o más de los jueces para una breve consulta (SHUGO) antes de anunciar cualquier decisión.

10.4 Aplicación de advertencias y penalizaciones

10.4.1 **Contacto excesivo:** Cuando el árbitro considera que el contacto es demasiado fuerte, pero no disminuye las posibilidades de ganar del Competidor, se sancionará con una advertencia (CHUI).

10.4.2 **Contacto que causa lesión:** Cualquier técnica que cause una lesión puede, a menos que sea causada por el receptor, ser sancionada con una advertencia o penalización. Los Competidores deben realizar todos las técnicas con control y buena forma. Si esto no es así, independientemente de la técnica mal utilizada, se debe imponer una advertencia o penalización.

10.4.3 **Observación después del contacto:** El Árbitro debe continuar observando al Competidor lesionado hasta que se reanude el combate y permita un tiempo adecuado para la observación. Una breve demora en la toma de una decisión permite que aparezcan síntomas de la lesión, tales como una hemorragia nasal. La observación revelará también cualquier esfuerzo de los contendientes por agravar lesiones leves para obtener ventaja táctica.

10.4.4 **Reacción exagerada al contacto:** una reacción exagerada leve recibirá un CHUI. Una muestra obvia de exageración recibirá un HANSOKU CHUI. Una exageración más seria como tambalearse, caer al suelo, levantarse y volver a caer, y así sucesivamente, puede recibir HANSOKU directamente.

10.4.5 **Fingir una lesión:** Cualquier situación en la que se finja una lesión, por muy leve que sea, recibirá una advertencia mínima de CHUI, mientras que una muestra obvia de exageración recibirá una HANSOKU CHUI. Una exageración más grave, como tambalearse, caerse al suelo, levantarse y caer de nuevo, y así

sucesivamente, recibirá SHIKKAKU directamente. Cualquier simulación de una lesión de una técnica que de hecho ha sido señalizada por los jueces como un punto resultará, como mínimo, en HANSOKU CHUI.

- 10.4.6 **Contacto con la garganta:** Cualquier contacto con la garganta, a menos que sea provocado por el receptor, debe dar lugar a una advertencia o penalización.
- 10.4.7 **Las técnicas de derribo** se dividen en dos tipos. Las técnicas de karate “convencionales” de barrido de piernas como de ashi barai, ko uchi gari, etc., donde el oponente es desequilibrado o derribado sin ser agarrado previamente y aquellos derribos que para su ejecución requieren que el oponente sea agarrado con una mano o sujetado. Ambos están permitidos.
- 10.4.8 **El punto de pivote del lanzamiento** no debe estar por encima del nivel de la cadera del que derriba. Se debe sujetar al oponente en todo momento, para que pueda realizarse una caída segura. Los derribos por encima de los hombros están expresamente prohibidos, así como los derribos llamados de “sacrificio”.
- 10.4.9 **Atrapar una patada:** el único caso en el que se puede realizar un derribo mientras se sujeta al oponente con ambas manos es cuando se atrapa la pierna del oponente que realiza una patada. Solo se permite sujetar con ambas manos cuando se agarra la patada de un oponente con el propósito de ejecutar un derribo, se sujeta la pierna del oponente mientras que la otra agarra el Karategui o el cuerpo del oponente para amortiguar la caída.
- 10.4.10 **Agarrar las piernas:** Está prohibido agarrar al oponente por debajo de la cintura, levantarlo y tirarlo, o agacharse para tirar de las piernas hacia arriba. Si un contendiente se lesiona como consecuencia de una técnica de derribo, el Árbitro decidirá si advertir o penalizar.
- 10.4.11 **Agarrar con una mano:** El competidor puede agarrar el brazo o Karategi del oponente con una mano para realizar una técnica válida o un derribo, sin embargo, no podrá continuar agarrándolo para técnicas consecutivas.
- 10.4.12 **Agarrarse para amortiguar una caída:** Agarrarse al Karategi del oponente con una mano está permitido para amortiguar una caída.
- 10.4.13 **Salida del área de competición: JOGAI** se refiere a una situación en la que el pie o cualquier otra parte del cuerpo del competidor, toca el suelo fuera del área de competición. Una excepción es cuando el competidor es empujado físicamente o arrojado fuera del área por el oponente o está saliendo después de haber anotado.
- 10.4.14 **Ponerse en peligro a sí mismo:** Se da una advertencia o penalización por MUBOBI cuando un Competidor se lesiona por su propia culpa o negligencia. Esto puede ser causado por: *“dando la espalda al oponente, atacar sin tener en cuenta el contraataque del oponente, dejar de pelear antes de que el Árbitro diga “YAME”, bajar la guardia o reducir la concentración y rehusar repetidamente dejando de bloquear los ataques del adversario”*.
- 10.4.15 **Pasividad:** se refiere a situaciones en las que ningún competidor intenta anotar, o un solo competidor no intenta puntuar a pesar de estar en desventaja en la puntuación o el oponente lleve ventaja por SENSU.
 - No se puede sancionar con Pasividad a un Competidor que tiene ventaja en puntos o SENSU.
 - No se puede dar Pasividad durante los **primeros 15 segundos de un encuentro**.
- 10.4.16 **Evitar el Combate:** se refiere a una situación en la que un Competidor intenta evitar que el oponente tenga la oportunidad de puntuar mediante el uso de comportamientos que hacen perder el tiempo, como retirarse constantemente sin contraataque efectivo, agarrarse, abrazarse cuerpo a cuerpo o salir del área de competición en lugar de permitir que el oponente tenga la oportunidad de puntuar. Evadir el combate durante los últimos 15 segundos del combate (ATO SHIBARAKU) se sancionará, como mínimo, HANSOKU CHUI y pérdida de SENSU.
- 10.4.17 **No seguir instrucciones:** Un Competidor que se niegue a seguir las instrucciones del Árbitro o muestre un mal comportamiento recibirá automáticamente SHIKKAKU. Este sanción puede imponerse antes, durante o después del combate.

10.5. **Celebración excesiva, manifestación política o religiosa:** se espera de los competidores respetar la ceremonia de saludos antes y después de los encuentros. Cualquier exceso de celebración, como caer de rodillas, etc., expresiones políticas o religiosas, durante o inmediatamente después del encuentro, están prohibidos y pueden estar sujetos a una multa equivalente al cantidad determinada por el Comité Ejecutivo para la tasa de la Reclamación Oficial..

10.6 Descalificación de un Competidor en encuentros por equipos

10.6.1 HANSOKU o SHIKKAKU: En los encuentros por equipos, la puntuación del Competidor ofendido se fijará en ocho puntos y la puntuación del infractor se pondrá a cero.

10.7 Descalificación en competición Round Robin.

10.7.1 Si un competidor recibe KIKEN o SHIKKAKU, en una competición de todos contra todos (Round Robin), todos los encuentros anteriores se anulan a menos que sea el último combate programado para el competidor descalificado, en cuyo caso el resultado del encuentro se registra de la manera habitual sin consecuencias para los resultados de los combates anteriores.

ARTÍCULO 11: LESIONES Y ACCIDENTE EN LA COMPETICIÓN

11.1 Competidores declarados no aptos para combatir

11.1.1 Un competidor lesionado que gana un encuentro por descalificación por lesión no podrá seguir compitiendo sin permiso del médico del torneo. Tal permiso no le será concedido a un Competidor que haya perdido el conocimiento o que tenga cualquier síntoma de conmoción cerebral.

11.2 Procedimiento a utilizar en caso de lesiones

11.2.1 Cuando un Competidor se lesiona, el Árbitro detendrá inmediatamente el encuentro y llamará al médico, levantando la mano y diciendo verbalmente “doctor”.

11.2.2 Si es físicamente capaz de hacerlo, el competidor lesionado debe ser dirigido fuera del área del tatami para su examen y tratamiento por el médico.

11.2.3 Un competidor que se lesione durante un combate en curso y requiera tratamiento médico será permitido tres minutos para recibirlo. **El Tatami Manager es responsable de indicar al cronometrador el inicio de la cuenta de 3 minutos.** Si el tratamiento no se completa dentro del tiempo permitido, el Árbitro decidirá si el Competidor debe ser declarado no apto para combatir, o si se otorgará una extensión del tiempo de tratamiento.

11.2.4 **Regla de los 10 segundos:** Cualquier competidor que se caiga, sea derribado o noqueado y no recupere totalmente su posición dentro de diez segundos, se considera que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente de todos los eventos de Kumite del torneo. Cuando un competidor caiga, sea derribado o noqueado y no recobre inmediatamente la posición erguida, el Árbitro detendrá el encuentro, llamará al doctor y al mismo tiempo comenzará a contar en voz alta hasta diez en inglés indicando el conteo con un dedo por cada segundo. En todos los casos en los que se haya comenzado la cuenta de los 10 segundos, se llamará al médico para que examine al Competidor antes de que se pueda reanudar el combate. Para incidentes donde se aplica esta regla de 10 segundos, el Competidor puede ser examinado en el tatami. El Tatami Manager deberá avisar a la mesa central cuando un competidor ha sido retirado de seguir compitiendo en base a la regla de los 10 segundos.

11.2.6 El médico del torneo está autorizado a dar una opinión sobre el estado físico del Competidor lesionado. solo si puede continuar. El Árbitro decidirá el ganador sobre la base de HANSOKU, KIKEN o SHIKKAKU según sea el caso.

- 11.2.7 **El Árbitro debe ser consciente de las lesiones preexistentes** al evaluar hasta qué punto el estado actual de lesión podría suscribirse a acciones del oponente. El oponente no debe ser sancionado por ninguna condición preexistente.
- 11.2.8 **Si un competidor en una competición de todos contra todos (Round Robin) tiene que retirarse debido a una lesión**, todos los combates anteriores se anulan del resultado a menos que sea el último encuentro programado para el competidor lesionado, en cuyo caso el resultado del combate se registra de la manera habitual sin consecuencia en los resultados de los encuentros anteriores.

11.3 Lesión de ambos Competidores

- 11.3.1 Si dos Competidores se lesionan mutuamente o sufren los efectos de una lesión anterior y son declarados por el Doctor del Torneo como incapaces de continuar, el combate es otorgado al Competidor que haya obtenido la mayor cantidad de puntos o tenga una ventaja de SENSU.
- 11.3.2 En combates individuales, si la puntuación es igual, el resultado del encuentro se decidirá por votación (HANTEI), a menos que uno de los Competidores tenga SENSU. En los encuentros por Equipos, el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE), a menos que uno de los Competidores tenga SENSU. En caso de que la situación ocurra en un combate adicional para decidir un encuentro por equipos, entonces el resultado se decidirá por voto (HANTEI) y determinará el resultado, a menos que uno de los Competidores tenga SENSU.

ARTÍCULO 12: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

12.1 Generalidades

- 12.1.1 Cuando dos o más Jueces señalan una puntuación para el mismo Competidor, el Árbitro detendrá el encuentro y tomará la decisión en consecuencia. Si el Árbitro no detiene el combate, el Supervisor del Encuentro hará sonar su silbato. Cuando el Árbitro decida detener el combate por cualquier motivo, él / ella indicará "YAME" al mismo tiempo usando la señal de mano requerida.
- 12.1.2 En caso de que ambos Competidores tengan una puntuación señalada por dos Jueces, ambos Competidores recibirán sus respectivos puntos.
- 12.1.3 Si un Competidor tiene una puntuación indicada por más de un Juez y la puntuación es diferente entre los Jueces, **se aplicará la puntuación más alta**. Lo mismo se aplica si hay dos jueces para cada Competidor con puntuaciones diferentes.
- 12.1.4 Si hay mayoría, pero en desacuerdo, entre los Jueces para un nivel de puntuación, la opinión de la mayoría prevalecerá siempre sobre el principio de aplicar la puntuación más alta.
- 12.1.5 Al explicar la base de una decisión después de un encuentro, el panel de árbitros puede hablar al Jefe de Tatami, al Jefe de Árbitros o al Jurado de Apelación. No lo explicarán personalmente a nadie más.

12.2 Criterios para decidir el ganador de un encuentro

- 12.2.1 El resultado de un encuentro lo determina un Competidor que obtiene una clara ventaja de ocho puntos, al acabar el tiempo el que tenga el mayor número de puntos; a igual puntuación el que tenga el primer punto de ventaja sin oposición (SENSU); al obtener una decisión por HANTEI o; por un HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN impuesto contra un Competidor.
- 12.2.2 Por primera ventaja de puntuación sin oposición (SENSU) se entiende que un Competidor tiene logrado la primera instancia de anotar en el oponente sin que el oponente también anotara antes de la señal. En los casos en que ambos Competidores anotan antes de la señal, y hay indicación de la puntuación por parte de dos jueces para cada uno de los dos Competidores, sin "primera puntuación sin oposición" se otorga la ventaja y ambos Competidores conservan la posibilidad de SENSU más adelante en el combate.

- 12.2.3 Los combates individuales no pueden declararse empatados, con la excepción de la competición por equipos o la competición Round Robin. Cuando un encuentro finaliza con puntuación igual o sin puntos y ningún competidor ha obtenido SENSU, en cuyo caso el Árbitro anunciará empate (HIKIWAKE).
- 12.2.4 En cualquier combate, si después del tiempo completo los puntajes son iguales, pero un Competidor ha obtenido “primera ventaja de puntuación sin oposición” (SENSU), ese competidor será declarado ganador.
- 12.2.5 En cualquier encuentro individual, cuando ningún Competidor haya obtenido puntuación, o la puntuación es igual sin que ningún competidor tenga una “primer punto de ventaja sin oposición” SENSU, el resultado será decidirá en base a los siguientes criterios en orden de aplicación:
- a) El mayor número de Ippon anotados en el combate.
 - b) El mayor número de Waza Ari anotados en el combate.
- 12.2.6 Si también el número de Ippon y Waza Ari es igual, la decisión será de HANTEI, una decisión final, voto mayoritario de los cuatro Jueces y el Árbitro, cada uno emitiendo su voto basado en su juicio individual de qué competidor mostró “Superioridad de tácticas y técnicas”
- 12.2.7 Al decidir el resultado de un encuentro por votación (HANTEI) al final de un encuentro inconcluso, el Árbitro se dirigirá al perímetro del área del encuentro y gritará “HANTEI”, seguido de un toque de dos tonos del silbato. Los Jueces indicarán sus opiniones y el Árbitro declarará el ganador. El Árbitro entonces indicará el ganador con una señal correspondiente indicando (AKA/AO NO KACHI), y de esta misma forma, en su caso, resolver cualquier empate.
- 12.2.8 En caso de que un Competidor que haya obtenido SENSU reciba una advertencia por evitar el combate por las siguientes situaciones: JOGAI, rehuir, forcejear, agarrar, luchar, empujar o estar pecho con pecho cuando quedan menos de 15 segundos del encuentro: el competidor perderá automáticamente esta ventaja. El Árbitro entonces primero mostrará el tipo de infracción y tipo de advertencia o penalización que hizo el Competidor, luego mostrar la señal de SENSU seguido por la señal de anulación (TORIMASEN) y al mismo tiempo anunciando “AKA/AO SENSU TORIMASEN”.
- 12.2.9 Si se retira SENSU cuando quedan menos de 15 segundos para que termine el encuentro, NO se puede volver a conceder SENSU a ninguno de los contendientes.
- 12.2.10 En los casos en los que se haya otorgado SENSU, pero una solicitud de vídeo positiva determina que también el otro oponente puntuó, y que esa puntuación, de hecho, no es sin oposición, el mismo procedimiento se utilizará para la anulación de SENSU.
- 12.2.11 En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo combate por HANSOKU, los oponentes programados para la próxima ronda ganarán por bye (y no se anunciará ningún resultado), a menos que la doble descalificación se aplica a un combate por medalla, en cuyo caso el combate es otorgado al Competidor que haya obtenido la mayor cantidad de puntos o tenga una ventaja de SENSU.

12.3 Criterios para decidir el ganador de un partido por equipos

- 12.3.1 El equipo ganador es el que tiene más victorias en los encuentros individuales, incluidos los ganados por SENSU. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias, entonces el equipo ganador será el que tenga más puntos, teniendo en cuenta tanto los combates ganados como los perdidos.
- 12.3.2 Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias y puntos, entonces se celebrará un encuentro decisorio. Cada equipo podrá nominar a cualquiera de sus componentes a efectos de combatir por el encuentro adicional, independientemente de que la persona elegida haya combatido en un encuentro previo entre los dos equipos.
- 12.3.3 Si en el encuentro decisorio no produce un ganador por mayor número de puntos, ni tampoco ninguno de los contendientes ha obtenido SENSU, dicho encuentro se decidirá por HANTEI de acuerdo con el mismo procedimiento que para los Encuentros individuales. El resultado de la HANTEI para el encuentro decisorio determinará el resultado del encuentro por equipos.

- 12.3.4 En el caso de encuentros por equipos, si un equipo obtiene victorias suficientes en los encuentros o ha anotado suficientes puntos como para resultar vencedor, se dará por finalizado el encuentro y no habrá más encuentros individuales.
- 12.3.5 En Encuentros por equipos, si un miembro del equipo es descalificado (Hansoku o Shikkaku), su puntuación para ese encuentro, si la hay, se pondrá a cero y la puntuación del oponente se establecerá en ocho puntos.

12.4 Supervisor de la Puntuación

- 12.4.1 El supervisor de la puntuación utilizará los siguientes símbolos para el registro de puntos:

3	IPPON	TRES PUNTOS
2	WAZAARI	DOS PUNTOS
1	YUKO	UN PUNTO
✓	SENSHU	Primer punto de ventaja sin oposición
■	KACHI	Ganador
X	MAKE	Perdedor
▲	HIKIWAKE	Empate
IC	CHUI (first instance)	1er. Aviso
2C	CHUI (second instance)	2º Aviso
3C	CHUI (third instance)	3er. Aviso
HC	HANSOKU CHUI	Advertencia de Descalificación
H	HANSOKU	Descalificación del encuentro
Kk	KIKEN	Abandono
S	SHIKKAKU	Descalificación de todo el torneo

ARTÍCULO 13: RECLAMACIÓN OFICIAL

13.1 Disposiciones generales

- 13.1.1 *Nadie puede reclamar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.*
- 13.1.2 Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.
- 13.1.3 La reclamación tomará la forma de un informe escrito enviado inmediatamente después del encuentro en que se generó la protesta. La única excepción es cuando la protesta se refiere a un mal funcionamiento administrativo.
- 13.1.4 Cualquier protesta sobre la aplicación de las reglas no debe impedir necesariamente la progresión de la competición y la intención de reclamar debe ser anunciada por el entrenador o representante de la Federación inmediatamente después del final del encuentro.
- 13.1.5 Si la protesta involucra a los competidores en una categoría en curso, entonces la siguiente ronda que podría involucrar al competidor debe posponerse hasta que se decida la reclamación.
- 13.1.6 El entrenador o representante de NF solicitará el formulario de Reclamación Oficial del Jefe de Tatami y se espera que lo completen, firmen y sin demora se lo entreguen al Jefe de Tatami con la Tarifa correspondiente.

- 13.1.7 El retraso de un entrenador o representante de NF para realizar una protesta de manera oportuna puede llevar a su rechazo si tal demora, en opinión del Comité de Competición, es sin justificación razonable e impide la progresión de la competición.
- 13.1.8 El Jefe de Tatami completará cualquier información sobre los oficiales implicados e inmediatamente entregará el formulario de Reclamación a un representante del Comité de Competición. El Comité de Competición revisará las circunstancias que conducen a la decisión protestada, sin demora. Habiendo considerado todos los hechos disponibles, producirán un informe y estarán autorizados a tomar las medidas que puedan ser requeridas. La Reclamación será revisada por el Comité de Competición como parte de esta revisión, el jurado estudiará la evidencia disponible en apoyo de la protesta.
- 13.1.9 La Reclamación también puede ser decidida directamente y anunciarla al Comité de Competición por el Director de Arbitraje o por el Jefe de árbitros del evento, en cuyo caso no se realizará ningún pago de una tarifa para la Reclamación.
- 13.1.10 En caso de un mal funcionamiento administrativo durante un encuentro en progreso, el entrenador puede notificar al Jefe de Tatami directamente. A su vez, el Jefe de Tatami lo notificará al Árbitro principal.
- 13.1.11 La protesta debe dar el nombre y el país de los competidores y los detalles precisos de lo que está siendo protestado. La información de los oficiales implicados se completará por el Jefe de Tatami. No se aceptará como reclamación válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la reclamación. La protesta debe ser enviada a un representante del Comité de Competición por el Jefe de Tatami. A su debido tiempo el Comité revisará las circunstancias que conducen a la decisión protestada.
- 13.1.12 El Reclamante debe depositar una cantidad económica por la protesta, establecida por las normas del Comité de Competición de la RFEK y DA. que junto con el formulario de la reclamación será entregado por el Jefe de Tatami al Presidente del Comité de Competición.
- 13.1.13 La protesta escrita debe completarse, y la tarifa de protesta presentada, dentro de los 5 minutos posteriores Una vez anunciada la intención de realizar una Reclamación Oficial..
- 13.1.14 La decisión del Comité de Competición es definitiva y solo puede ser anulada por una decisión de la Junta Directiva a solicitud del Presidente de RFEK Y DA.
- 13.1.15 El Comité de Competición no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar reclamaciones e instar a la Comisión de Arbitraje y la Dirección de Organización a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.

13.2 Composición del Comité de Competición:

- 13.2.1 El Comité de Competición se compondrá de los siguientes miembros con derecho a voz y voto:
1. El Director Técnico de la RFEK que ejercerá la presidencia y representatividad de dicho Comité de Competición.
 2. El Director del Departamento Nacional de Arbitraje.
 3. Un Deportista que no intervenga, como tal en el campeonato de que se trate, nombrado al efecto por el Presidente de la RFEK.
 4. Un Árbitro que teniendo la titulación requerida para arbitrar el tipo de campeonato que se esté celebrando, no actúe como tal, nombrado por el Presidente de la RFEK.

13.3 Proceso de evaluación de apelaciones

- 13.3.1 Es responsabilidad del Jefe de Tatami que recibe la protesta por remitir al Comité de Competición y depositar la suma correspondiente por cualquier protesta rechazada
- 13.3.2 El Comité de Competición hará de inmediato tales consultas e investigaciones, como consideran necesario para evaluar la reclamación.

13.3.3 Cuando se utiliza la revisión de video, el Comité de Competición puede solicitar examinar la grabación de video de el incidente antes de emitir un veredicto.

13.3.4 Cada uno de los miembros del Comité de Competición está obligado a dar su veredicto sobre la validez de la protesta. No es posible abstenerse.

13.4 Protestas rechazadas y aceptadas

13.4.1 Si una protesta se encuentra inválida, el Comité de Competición designará a uno de sus miembros para notificar verbalmente al Reclamante que la protesta ha sido rechazada, marque el documento original con la palabra "RECHAZADA", lo firme por cada uno de los miembros del jurado de apelaciones e informe al Reclamante de la decisión.

13.4.2 Si la Reclamación es Aceptada, el Comité de Competición se pondrá en contacto con la Comisión de Organización (OC) y con la Comisión de Arbitraje para tomar las medidas que se puedan realizar prácticamente para remediar la situación incluyendo las posibilidades de:

- Cambiar decisiones previas que infringen el Reglamento
- Anular los resultados de los encuentros afectados desde el momento antes del incidente
- Repetir los encuentros afectados por el incidente
- Recomendar a la Comisión de Arbitraje que se considere la sanción de los Árbitros implicados

13.4.3 La responsabilidad recae sobre el Comité de Competición para ejercer una moderación y un juicio sólido, tomando acciones que perturban el programa del evento de cualquier manera significativa. Rehacer el proceso de las eliminaciones es la última opción para asegurar un resultado justo.

13.4.4 Si se acepta la protesta, el Comité de Competición nombrará a uno de sus miembros que verbalmente notifique al manifestante que la protesta ha sido aceptada, marque el documento original con el palabra "ACEPTADA", y que la firmen cada uno de los miembros del Comité. Se le devolverá la cantidad depositada al Reclamante..

13.5 Informe de incidentes

13.5.1 Después de manejar el incidente de la manera prescrita anteriormente, el Comité de Competición se reunirá nuevamente y elaborar un simple informe de incidente de protesta, describiendo sus hallazgos y establecer su razón (s) para aceptar o rechazar la protesta.

13.5.2 El informe debe ser firmado por los miembros del Comité de Competición y presentado al Jefe de Árbitros y la Comisión de Organización.

ARTÍCULO 14: SOLICITUD DE VIDEO REVIEW

14.1 En Campeonatos Mundiales WKF, Premier League, Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, Juegos continentales, Juegos mundiales y juegos multideportivos de esta naturaleza, el uso de revisión de video de los encuentros es obligatorio. También se recomienda el uso de la revisión de video para otras competiciones cuando sea posible.

14.2 Para el sistema de eliminación convencional con repesca, al Entrenador se le permitirá una tarjeta para la revision para las eliminaciones, una para semifinales y finales, así como una tarjeta para repescas.

14.3 Para el Sistema Round-robin en grupos de cuatro, al Entrenador se le permitirá una tarjeta VR para cada encuentro en la fase de todos contra todos, y una para cuarto de final, semifinal y cualquier encuentro de medallas.

14.4 La revisión de video se inicia cuando un entrenador levanta su tarjeta de revisión de video (manualmente o por dispositivo electrónico, según corresponda) para señalar que la puntuación de su competidor fue ignorada por los jueces. La solicitud de revision de deberá ser planteada cuando exista a juicio del

Entrenador que ha habido puntuación. Si un Entrenador presiona el botón del joystick y luego se arrepiente inmediatamente, el procedimiento no se detendrá y la revisión del video se llevará a cabo en consecuencia.

- 14.5 Si el competidor desea que el entrenador solicite una revisión de video, debe hacerlo discretamente, señalado sin perturbar el progreso del combate.
- 14.6 El Entrenador puede solicitar la revisión del video en los casos en que los Jueces otorgaron una puntuación más baja que, en opinión del Entrenador, debería ser para una técnica de puntuación más alta.
- 14.7 El Supervisor de Revisión de Video solo puede otorgar puntos si acepta que el competidor quien se planteó la solicitud tenía una puntuación válida, es decir, puntuar antes o simultáneamente con la del otro competidor.
- 14.8 Una excepción a lo anterior 14.7 es cuando ningún Competidor ha recibido un punto por parte de los Jueces de esquina, solo uno de los entrenadores pide una revisión de video, el otro entrenador no tiene tarjeta o no desea una solicitud de video, en cuyo caso solo las técnicas del Competidor que lo solicita se considerará para la revisión de puntuación.
- 14.9 Siempre se evaluarán los últimos 6 segundos antes de que se detuviera el combate para la solicitud, pero se puede agregar tiempo adicional según se considere necesario para tomar la mejor decisión posible. La secuencia debe revisarse a velocidad normal, pero además puede verse en cámara lenta o zoom.
- 14.10 Si la revisión del video revela que el Competidor anotó más de una vez durante el intercambio revisado, se debe dar la puntuación más alta.
- 14.11 Si ambos entrenadores solicitan una revisión de video al mismo tiempo, el supervisor de video solo puede otorgar el punto a quien se considere que anota primero. La única excepción es la puntuación simultánea. técnicas en cuyo caso se pueden otorgar puntos a ambos Competidores.
- 14.12 Si un entrenador muestra la tarjeta para revisión de video y el otro entrenador quiere una revisión de la misma momento, el segundo entrenador debe levantar su tarjeta antes de que comience la revisión para no perder su derecho a solicitar una revisión de video en esa instancia. La revisión del video se considera iniciada cuando el Árbitro hace el gesto prescrito.
- 14.13 Si la solicitud es válida, una tarjeta roja o azul, con el número 3 para IPPON, 2 para WAZA ARI o 1 para YUKO se levantará. El Árbitro otorgará entonces la puntuación de la manera habitual. Si se determina que la solicitud es inválida, el entrenador perderá el derecho de presentar otra solicitud de video para el resto del encuentro.



- 14.14 El Supervisor de Revisión de Video no puede anular ninguna decisión de los jueces de esquina con la excepción de SENSU.
- 14.15 Si el Supervisor de Revisión de Video no puede observar la(s) técnica(s) debido al ángulo de la cámara, lo señalará haciendo el gesto de MINAI y el Entrenador se quedará con la tarjeta. En el caso de que de problemas técnicos (electricidad, cámara, computadora, mal funcionamiento, etc.) no es posible analizar el video y tomar una decisión, se aplicará el mismo procedimiento, y el entrenador retendrá la tarjeta.
- 14.16 Si un Entrenador solicita VR, pero en opinión del Árbitro la técnica fue descontrolada o demasiado fuerte, se debe aplicar una advertencia o penalización, y el Entrenador retendrá la tarjeta.

ARTÍCULO 15: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES DE LOS OFICIALES

15.1 Comisión de Arbitraje

15.1.1 Los poderes y deberes de la Comisión de Arbitraje serán los siguientes:

- 1) Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con la Comisión de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc.
- 2) Nombrar y distribuir a los Tatami Managers y Tatami Manager Assistants en sus áreas respectivas y para actuar y tomar las medidas que sean requeridas en base a los informes de los Tatami Managers.
- 3) Supervisar y coordinar el desempeño general de los Árbitros.
- 4) Nombrar oficiales sustitutos allí donde se requiera.
- 5) Dar la decisión final en materia de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no están estipuladas en el Reglamento..
- 6) **Designar el Jurado de Apelación del evento.**

15.2 Jefes de Tatami y Asistentes de Jefe de Tatami

15.2.1 Los poderes y deberes de los Gerentes de Tatami serán los siguientes:

- 1) Delegar, nombrar y supervisar a los Árbitros y Jueces, para todos los encuentros en el áreas bajo su control.
- 2) Supervisar el desempeño de los Árbitros y Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los Oficiales designados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
- 3) **Supervisar que KANSA detenga el combate para instruir al Árbitro sobre una infracción de las Normas de Competición.**
- 4) Elaborar un informe diario, por escrito, sobre el desempeño de cada oficial bajo su supervisión, junto con sus recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.
- 5) Designar a un árbitro con Titulación de Árbitro A de la WKF para actuar como Supervisor de video review. (VRS).

15.3 Árbitros

15.3.1 Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

- 1) El Árbitro ("SHUSHIN") dirigirá los encuentros individuales o por equipos anunciando el inicio, la suspensión y el final de los mismos.
- 2) El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
- 3) Otorgar puntos en base a la decisión de los Jueces.
- 4) Detener el combate cuando se advierta una lesión, enfermedad o incapacidad de un Competidor para continuar.
- 5) Detener el combate cuando, a juicio del Árbitro, se haya cometido una falta, o para garantizar la seguridad de los Competidores.
- 6) Llamar a FUKUSHIN SHUGO (convocar a los jueces) cuando a juicio del Árbitro sea necesario, para dar SHIKKAKU, aplicando la regla de los 10 segundos, cuando el médico decide que el competidor no puede continuar el combate, o cuando se vaya a penalizar directamente por HANSOKU.
- 7) Señalar las faltas observadas, e imponer las advertencias y penalizaciones que establezca el reglamento.
- 8) Explicar al Jefe de Tatami, Comisión de Arbitraje o al Comité de Competición, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
- 9) Anunciar y comenzar un combate extra cuando sea requerido en los encuentros por equipos.
- 10) **Anunciar la votación de los Jueces (HNATEI), en caso de empate, y si es necesario, incluso su propio voto para desempatar.**
- 11) Anunciar al ganador.
- 12) La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta, incluyendo la conducta de entrenadores, otros contendientes o cualquier parte implicada del entorno del contendiente presente en el área de competición.

15.4 Jueces

15.4.1 Los poderes de los Jueces (FUKUSHIN) serán los siguientes:

- 1) Señalar los puntos anotados por iniciativa propia.
- 2) Ejercer su derecho de voto en cualquier decisión a tomar.
- 3) **Aconsejar al Árbitro si son llamados por FUKUSHIN SHUGO, sobre posibles descalificaciones.**

15.4.2 Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los Competidores y señalar al Árbitro una opinión cuando se observa una puntuación.

15.5 Supervisores del Encuentro (KANSA)

15.5.1 El Supervisor del Encuentro (KANSA) asistirá al Jefe de Tatami supervisando el encuentro en curso. En caso de que las decisiones del Árbitro y/o Jueces no estén de acuerdo con las Reglas de Competición, el Supervisor del Encuentro hará una señal inmediatamente con el silbato.

14.5.2 Los registros que se lleven del partido se convertirán en registros oficiales sujetos a la aprobación del Supervisor del Encuentro.

14.5.3 Antes del comienzo de cada encuentro individual o equipo, el Supervisor del Encuentro se asegurará de que la equipación y el Karategi de los competidores están de acuerdo con las reglas de competición de la RFEK/WKF. Incluso si los El organizador tiene una revisión de la equipación antes de la alineación, sigue siendo responsabilidad de KANSA asegurarse de que el equipo esté de acuerdo con las reglas antes de cada encuentro. El Supervisor del Encuentro no rotará durante los encuentros de los equipos.

15.5.4 En las siguientes situaciones, el Supervisor del Encuentro hará sonar su silbato:

- 1) El Árbitro se olvida de indicar SENSU.
- 2) El Árbitro olvida quitarse el SENSU.
- 3) El Árbitro da una puntuación al Competidor equivocado.
- 4) El Árbitro advierte/sanciona al Competidor equivocado.
- 5) El Árbitro otorga una puntuación a un Competidor y advierte al otro por exageración.
- 6) El Árbitro da puntuación a un Competidor y MUBOBI al otro.
- 7) El Árbitro da una puntuación por una técnica realizada después de YAME o después de que se acabe el tiempo.
- 8) El Árbitro da una puntuación hecha por un Competidor cuando el Competidor está fuera del Tatami.
- 9) El Árbitro da una advertencia o sanción por pasividad durante Ato Shibaraku.
- 10) El Árbitro da una advertencia o penalización incorrecta durante Ato Shibaraku.
- 11) El Árbitro no detiene el combate y hay dos o más jueces señalando el punto anotó.
- 12) El árbitro no detiene el combate cuando un entrenador solicita una revisión de video.
- 13) El Árbitro no sigue la mayoría de las puntuaciones señaladas por los jueces.
- 14) El Árbitro no llama al médico en una situación de la Regla de 10 segundos.
- 15) El Árbitro hace HANTEI/HIKIWAKE, pero se ha obtenido SENSU.
- 16) Un Juez está sosteniendo las banderas o el dispositivo electrónico en la mano equivocada.
- 17) El marcador no muestra la información correcta.
- 18) La técnica solicitada por el Entrenador se realizó después de YAME o después de que se acabó el tiempo.
- 19) **Por cualquier otra situación imprevista que razonablemente requiera la suspensión del encuentro.**

15.5.5 En las siguientes situaciones, el Supervisor del Encuentro no se involucrará en la decisión del Panel de Árbitros.

- 1) Los Jueces no señalan una puntuación.
- 2) El KANSA no tiene voto ni autoridad en asuntos de juicios, como si una puntuación fue válida o no.
- 3) En caso de que el Árbitro no escuche la campana de fin de tiempo, el Supervisor de la Puntuación hará sonar su silbato, no el KANSA.

15.6 Supervisores de la Puntuación

15.6.1 El Supervisor de la Puntuación mantendrá un registro separado de las puntuaciones otorgadas por el Árbitro y al al mismo tiempo supervisar las acciones de los anotadores/cronometradores.

ARTÍCULO 16: ADAPTACIÓN DE ESTAS REGLAS PARA EVENTOS FUERA DE LA WKF.
PROGRAMA OFICIAL DEL EVENTO

Las Federaciones Nacionales pueden modificar estas reglas para propósitos de competiciones Nacionales u otras competiciones que no están en el programa oficial de la WKF siempre que no se hagan modificaciones a las reglas pertinentes para la seguridad de los Competidores, puntuación, comportamiento prohibido, advertencias y penalizaciones, lesiones y accidentes en competición, o criterios de decisión.

APENDICE 1: TERMINOLOGÍA

SHOBU HAJIME	Inicio del Encuentro	Después del anunciarlo, el árbitro da un paso atrás.
ATO SHIBARAKU	Queda poco más de tiempo	El cronometrador dará una señal audible 15 segundos antes el final real del combate y el Árbitro anunciará "Ato Shibaraku".
YAME	Parada	Interrupción, o fin del encuentro. El Árbitro hace el anuncio y un movimiento de corte hacia abajo on su mano
MOTO NO ICHI	Posición original	Competidores y Árbitro regresan a sus posiciones iniciales.
TSUZUKETE	Continuar combate	Reanudación de los combates ordenados después de WAKARETE, cuando ocurre una interrupción no autorizada, o cuando el Árbitro da una orden informal para comenzar a combatir debido a falta de actividad.
TSUZUKETE HAJIME	Reanudar el combate	Comenzar El árbitro se para en una posición adelantada. dirá "Tsuzukete" él / ella extiende sus brazos, palmas hacia afuera hacia los Competidores. Mientras dice "Hajime", gira las palmas de las manos y los lleva rápidamente uno hacia el otro, al mismo tiempo da un paso atrás.
FUKUSHIN SHUGO	Llamar a los Jueces	El Árbitro llama a los Jueces a reunirse.
HANTEI	Decisión	El árbitro pide una decisión al final de un combate no inconcluso. Después un pitido corto de dos tonos del silbato, los jueces señalan sus votos, y el Árbitro indica al ganador levantando el brazo.
HIKIWAKE	Empate	En caso de empate en un encuentro, el Árbitro cruza los brazos, luego extiende ellos con las palmas mirando hacia el frente.
AKA (AO) NO KACHI	Rojo (Azul) gana	El Árbitro levanta el brazo del lado del ganador.
AKA (AO) IPPON	Rojo (Azul) anota tres puntos	El Árbitro levante su brazo a 45 grados del lado que puntuá
AKA (AO) WAZA-ARI	Rojo (Azul) anota dos puntos	El Árbitro extendiendo su brazo a la altura del hombro del del lado del compeyidor que puntúa
AKA (AO) YUKO	Rojo (Azul) anota uno punto	El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45 grados del del lado del competidor que puntúa
CHUI	Advertencia	El Árbitro muestra la señal para el tipo de infracción hacia el ofensor seguido de mostrar 1 a 3 dedos dependiendo si esto es el 1er., 2do o 3er aviso.
HANSOKU-CHUI	Advertencia descalificación	El Árbitro muestra la señal para el tipo de infracción hacia el ofensor seguido de señalar con un dedo

hacia el cinturón del ofensor.

HANSOKU	Descalificación	El Árbitro señala la cara del infractor y anuncia una victoria para el oponente.
JOGAI	Salida de área de Competición no causada por el oponente	El Árbitro señala con su dedo índice al costado del infractor para indicar que el competidor ha salido fuera del área, seguido de la advertencia o penalización que corresponda.
SENSHU	Primer punto de ventaja sin oposición	Después de otorgar el punto de la forma habitual, el Árbitro indicará “AKA (AO) SENSHU” mientras levanta su brazo doblado con la palma frente a la cara del Árbitro.
SHIKKAKU	Descalificación del torneo	El Árbitro señala la cara del infractor, luego fuera del área de competición y anuncia una victoria para el oponente.
TORIMASEN	Cancelación	Se anula una decisión. El Árbitro cruza sus manos En un movimiento descendente.
KIKEN	Renuncia	El Árbitro apunta hacia abajo a 45 grados en la dirección del lado del tatami del competidor o del equipo.
MUBOBI	Ponerse en peligro a sí mismo	El Árbitro se toca la cara y luego gira el borde de la mano adelante, lo mueve adelante y atrás para indicar que el Competidor se puso en peligro a sí mismo.
WAKARETE	“Separensé”	El Árbitro indica a los Competidores que se separen de un clinch, o permanecer pecho con pecho, separando las manos con un movimiento con las palmas hacia afuera mientras da la orden verbal. los competidores detienen la acción y se separan hasta que se indica “Tsuzukete”.

APENDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS

COMENZAR Y DETENER EL ENCUENTRO



SOMENI REI (1/3)



SOMENI REI (2/3)



SOMENI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

PUNTOS Y CANCELACIÓN



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU



TORIMASEN (1)
CANCELLACION

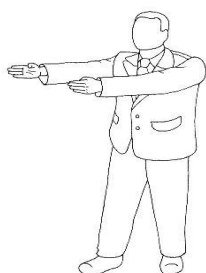


TORIMASEN (2)
CANCELLACION

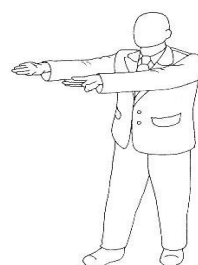
ADVERTENCIAS



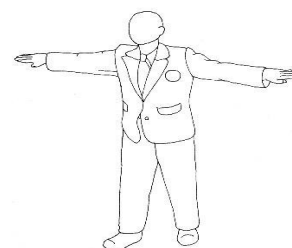
TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASIVIDAD (1/2) A
UN COMPETIDOR



PASIVIDAD (2/2) A
UN COMPETIDOR



PASIVIDAD (1/2) A
DOS COMPETIDORES



PASIVIDAD (2/2) A
DOS COMPETIDORES



CONTACTO EXCESIVO



EXAGERACIÓN
LESIÓN



SIMULACION LESIÓN



JOGAI



MUBOBI



EVADIR EL COMBATE



EMPUJAR



AGARRAR



ATAQUE
DESCONTROLADO



ATAQUE SIMULADO
(CODO)



ATAQUE SIMULADO
(CABEZA)



ATAQUES SIMULADO
(RODILLAS)



PROVOCAR Y
HABLAR



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

PENALIZACIONES



HANSOKU
(1/2)



HANSOKU
(2/2)



SHIKKAKU
(1/3)



SHIKKAKU
(2/3)



SHIKKAKU
(3/3)

DECISIÓN



FUKUSHINSHUGO
(1/2)



FUKUSHINSHUGO
(2/2)



AKA (AO) KIKEN



HANTEI



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI
(1/2)



AKA (AO) NO KACHI
(2/2)

SEÑALES DEL VIDEO REVIEW



VIDEO REVIEW (1/4)



VIDEO REVIEW (2/4)



VIDEO REVIEW (3/4)

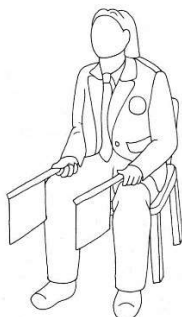


VIDEO REVIEW (4/4)



MIENAI

SEÑALES CON BANDERAS



POSICIÓN SENTADO



YUKO



WAZA ARI



IPPON

APENDICE 3: CATEGORÍAS, EDAD Y DIVISIÓN POR PESOS

Seniors Masculino	- 60 kg	Seniors Femenino	- 50 kg
Seniors Masculino	- 67 kg	Seniors Femenino	- 55 kg
Seniors Masculino	- 75 kg	Seniors Femenino	- 61 kg
Seniors Masculino	- 84 kg	Seniors Femenino	- 68 kg
Seniors Masculino	+ 84 kg	Seniors Femenino	+ 68 kg
Sub 21 Masculino	- 60 kg	Sub 21 Femenino	- 50 kg
Sub 21 Masculino	- 67 kg	Sub 21 Femenino	- 55 kg
Sub 21 Masculino	- 75 kg	Sub 21 Femenino	- 61 kg
Sub 21 Masculino	- 84 kg	Sub 21 Femenino	- 68 kg
Sub 21 Masculino	+ 84 kg	Sub 21 Femenino	+ 68 kg
Juniors Masculino	- 55 kg	Juniors Femenino	- 48 kg
Juniors Masculino	- 61 kg	Juniors Femenino	- 53 kg
Juniors Masculino	- 68 kg	Juniors Femenino	- 59 kg
Juniors Masculino	- 76 kg	Juniors Femenino	- 66 kg
Juniors Masculino	+ 76 kg	Juniors Femenino	+ 66 kg
Cadetes Masculino	- 52 kg	Cadetes Femenino	- 47 kg
Cadetes Masculino	- 57 kg	Cadetes Femenino	- 54 kg
Cadetes Masculino	- 63 kg	Cadetes Femenino	- 61 kg
Cadetes Masculino	- 70 kg	Cadetes Femenino	+ 61 kg
Cadetes Masculino	+ 70 kg		
Male <14 years	- 52 kg	Female <14 years	- 42 kg
Male <14 years	- 57 kg	Female <14 years	- 47 kg
Male <14 years	- 63 kg	Female <14 years	- 52 kg
Male <14 years	- 70 kg	Female <14 years	+ 52 kg
Male <14 years	+70 kg		

NOTA: Las categorías de < 14 años son exclusivamente en WKF en eventos de la Youth League

APÉNDICE 4: FORMULARIOS DE RECLAMACIÓN OFICIAL (RFEK) - KUMITE

FORMULARIO RECLAMACIÓN OFICIAL (KUMITE)

La protesta debe ser pagada por adelantado

FECHA	COMPETICIÓN	LUGAR
...../...../.....		

FEDERACIÓN DEL COMPETIDOR	
AO	AKA

[illegible]

Para continuar en el otro lado de la página

NOMBRE COACH:		Válido como recibo por la RFEK
FIRMA		

TATAMI Nº			MS / KANSA:		
PANEL	ÁRBITRO	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4
NOMBRE					
FEDERACIÓN					

APÉNDICE 5: SISTEMA ARBITRAL DE DOS JUECES

PROCEDIMIENTO PARA ARBITRAR KUMITE CON DOS JUECES

- 1 Cuando se utilice el sistema de 2 jueces, los jueces y el árbitro tendrán responsabilidad compartida para los puntos. Los jueces utilizarán las banderas para señalar.
- 2 Además de mostrar los puntos, los jueces ayudarán al árbitro marcando jogai, contacto excesivo y skin touch (toque de piel) para **todas las categorías** donde se contravengan estas reglas, aunque el árbitro permanece con autonomía para aplicar advertencias y penalizaciones.
- 3 Se anotará punto si dos jueces o un juez más el árbitro están de acuerdo sobre el punto.
- 4 Para poder cubrir todos los ángulos de visión, el árbitro no deberá colocarse nunca en el mismo lado que los jueces.
- 5 Los coaches deben estar colocados frente al árbitro y no detrás.
- 6 El árbitro puede mostrar y solicitar el apoyo para puntos que hayan sido por su lado. En este caso, las señales del árbitro para yuko, waza ari e ippon son las mismas que para las normas de kumite ordinarias con la excepción de que el codo del árbitro estará tocando el torso mientras indica la señal respectiva. Una vez que el árbitro ha recibido el apoyo, las señales, al otorgar los puntos, serán iguales a las que se hacen en los encuentros con normas ordinarias.
- 7 Si un juez señala punto y el otro juez advertencia o penalización, el árbitro tomará una decisión final apoyando a uno de los jueces.
- 8 Si los dos jueces o un juez y el árbitro muestran un nivel de punto diferente para el mismo competidor, se otorgará el punto más alto.
- 9 En caso de que haya solo un juez mostrando su opinión y el árbitro solicita una opinión diferente pero el juez no cambia su opinión, el árbitro reanudará el combate sin otorgar ningún punto, advertencia o penalización.
- 10 El árbitro no puede ir en contra de la opinión de ambos jueces que muestran punto para el mismo competidor. Es solamente en caso de skin touch (toque de piel) o cualquier otra advertencia o penalización que el árbitro puede solicitar a los jueces que reconsideren y cambien su opinión.
- 11 Si ambos jueces señalan punto pero para competidores diferentes, el árbitro otorgará ambos puntos.
- 12 Si durante el encuentro en curso, solo un Juezw señala y el Árbitro no está de acuerdo con la señal, el Árbitro no tiene que detener el combate (hacienda el gesto de TORIMASEN).
- 13 Para categorías de 14 hasta 16 años se permite skin touch (toque de piel) solamente para técnicas de pierna. El toque de piel se define como llegar al objetivo sin transferir energía a la cabeza o cuerpo. **Para competidores de menos de 14 años no se permite skin touch (toque de piel) para técnicas de pierna (En eventos WKF).**

SEÑALES DE BANDERA ADICIONALES PARA EL SISTEMA DE DOS JUECES



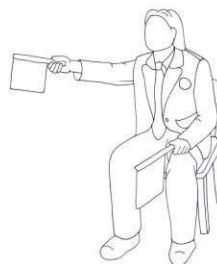
JOGAI
Tocando el suelo
en el sitio



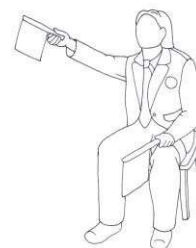
CONTACTO
Cruzando las banderas
al costado de la cara



CHUI
Manteniendo
la bandera con
el codo doblado



HANSOKU CHUI
Apuntando con la
bandera directamente
al abdomen



HANSOKU
Apuntando
con la bandera
directamente a
la cabeza

DISPOSICIÓN DEL AREA DE COMPETICIÓN

