



**REGLAMENTO ARBITRAJE WORLD CUP
KUMITE KNOCK-DOWN**

WKB 2015

Categorías masculino/femenino

14/15 años

16/17 años

SENIORS

NORMAS DE KUMITE SENIORS

La edad mínima para participar será de 18 años. La edad máxima será a discreción del doctor responsable del torneo después de examinar a los competidores y antes de dar comienzo a la competición.

En la categoría de peso ligero también será a discreción del doctor el indicar el peso mínimo requerido.

Los competidores presentarán antes del inicio de la competición un documento firmado donde se exima de responsabilidad a la organización en caso de lesión, debiendo estos estar asegurados por su cuenta en sus dojos u organizaciones pertinentes.

NORMAS GENERALES

Cada competidor deberá llevar un karategui blanco y limpio.

Durante los combates un competidor llevará una cinta identificativa de color rojo (aka) atada al cinturón original por la espalda, el otro competidor únicamente su cinturón original (shiro).

Las uñas de pies y manos deberán estar cortadas y no se podrán portar objetos metálicos o similares (piercings, etc.)

No está permitido el uso de ropas protectoras, vendas o cualquier otra protección excepto la coquilla y protector pectoral en categoría femenina.

Las protecciones de pierna (espinilleras) solo se usaran en caso de que cuando se curse la invitación de la competición se comunique que va a ser con protecciones de pierna.

En caso de lesión, el uso de vendajes protectores será bajo la absoluta discreción del árbitro supremo de la competición el cual autorizará su uso previa consulta con el doctor oficial de la competición.

No estará permitido el uso de estos vendajes protectores como mínimo hasta después de haber pasado una ronda de combates.

El comité organizador del campeonato no será responsable de ninguna forma de cualquier lesión o accidente que pudiera ocurrir durante el transcurso de la competición. Si se desease un seguro, será responsabilidad de cada competidor hacerlo por sí mismo.

ÁRBITROS Y JUECES

Cada combate contará con cuatro jueces y un árbitro central que será quien lleve a cabo las ordenes del combate.

En las decisiones cada juez tendrá un voto, el árbitro central igualmente tendrá un voto.

Los árbitros durante los combates llevarán la uniformidad con pantalón azul marino, camisa blanca, corbata azul marino, para el desfile portarán chaqueta americana azul marino.

DURACIÓN DE LOS COMBATES

Cada combate tendrá una duración de 3 minutos.

Si transcurrido ese tiempo no hay un ganador se realizará una extensión de 2 minutos, en caso de empate y no haber diferencia de peso se realizará una última extensión de dos minutos con decisión obligatoria.

La diferencia de peso para dar un ganador será de 5 kg en todas las categorías excepto las de peso S. Pesado Masculino y Pesado Femenino, en las cuales la diferencia deberá ser mayor de 10 kg.

1er combate	2do combate	dif. peso	3er combate
3 min	2 min	+/- 5kg	2 min (decisión obligatoria)

CÁLCULO DEL TIEMPO EN LOS COMBATES

El tiempo de duración de los combates será calculado desde que el árbitro central de la señal de HAJIME, y únicamente se detendrá cuando el árbitro central así lo ordene o cuando el tiempo de detención sea muy alto.

Una bolsa de color rojo será usada para señalar el final del combate, cuando finalice el tiempo se hará sonar una bocina y al mismo tiempo se lanzará la bolsa al área de combate intentando que caiga junto los competidores y el árbitro para que sea vista por ellos.

CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

Un competidor será declarado vencedor cuando consiga un punto (ippon) o también a falta de este por medio punto (waza-ari), cuando se consigan dos waza-aris, constituirá un ippon, por tanto ganador del combate.

1.- Victoria por Ippon.

- Con excepción de las técnicas que son faltas y están prohibidas por las reglas de competición, cualquier técnica que haga contacto y derribe al oponente por un tiempo **superior a 3 segundos** se contará como Ippon.
- Cuando un competidor informa al árbitro o a un juez que ha sido vencido como resultado de una técnica permitida en las reglas de competición, a su oponente se le concederá un Ippon.
- Una falta seria o la descalificación de un competidor, dará automáticamente la victoria a su oponente.

2.- Victoria por Waza-ari.

- Si un competidor es derribado con una técnica permitida dentro de las reglas de competición y recupera su posición de pie en **menos de tres segundos**, se puede conceder un Waza-ari a su oponente. Así mismo al competidor derribado se le permitirá continuar en la competición solo si el árbitro cree que está en buen estado para hacerlo.
- Cuando un competidor derriba al oponente con cualquier técnica que incluye barridos y completada con una técnica clara y bien enfocada sin contacto con el oponente, se le podrá conceder un Waza-ari

3.- Victoria por YUSEI (decisión de los jueces y árbitro)

Cuando no exista Ippon ni Waza-ari para dar un ganador por parte de ninguno de los competidores, los jueces y árbitro pueden dar un ganador, cada juez tiene un voto y el árbitro central otro, ganando siempre la mayoría, así para dar un ganador por decisión debe haber un mínimo de tres jueces hacia un mismo competidor.

El criterio que han de llevar los jueces y árbitro para dar un ganador será siempre el siguiente y en este orden de prioridad:

- 1.- Daño causado al oponente con técnicas permitidas
- 2.- Efectividad en las técnicas utilizadas
- 3.- Cantidad de técnicas empleadas
- 4.- La táctica y estrategia de combate (desarrollo de sistemas técnicos, control distancia, etc.)
- 5.- Espíritu y sacrificio de lucha durante el combate

ACTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS

Las cuestiones siguientes pueden merecer la descalificación con la discreción completa y absoluta del árbitro de la competición.

El competidor descalificado puede dar aviso a través de su coach al árbitro supremo de la competición, quien después de consultar con los jueces y el árbitro, puede restituir al competidor o confirmar y aprobar la decisión tomada, en este caso la decisión del árbitro supremo será definitiva.

- 1.- Cualquier ataque a la cabeza, cara o cuello del oponente con la mano abierta, puño u otra parte del brazo, excepto en circunstancias especiales, merecerá una descalificación automática.
- 2.- Golpes a los testículos.
- 3.- Golpes con la cabeza a la cara o cuello del oponente.
- 4.- Patadas o golpes directos a las articulaciones.
- 5.- Golpes de codo, manos o piernas a la columna vertebral.
- 6.- Golpes de rodilla agarrando al oponente.
- 7.- Agarrar o sostener al oponente o su Dogi para luego ser golpeado.
- 8.- Golpear al oponente una vez derribado, a no ser que se trate de una técnica después de un barrido, la cual deberá ser realizada sin contacto.
- 9.- Hacer un ataque desde el suelo (no confundir con una defensa del competidor que ha sido derribado)
- 10.- Dejar de obedecer las instrucciones del árbitro durante el combate.
- 11.- Cualquier otra técnica o comportamiento que el árbitro considere injusta o incorrecta.

AVISOS Y DESCALIFICACIONES

Las cuestiones siguientes pueden merecer una advertencia a discreción del árbitro central del combate.

- 1.- Sostener o agarrar al oponente o su karate-gi
- 2.- Retirarse con frecuencia de la zona de combate
- 3.- Empujar al oponente con las manos abiertas
- 4.- Mal comportamiento continuado o violencia
- 5.- Fingir la derrota por parte de uno de los competidores
- 7.- Falta de combatividad por parte de uno o ambos competidores. **En caso de tratarse de la final, podrían ser descalificados ambos competidores quedando las primeras plazas desiertas.**

Las cuestiones siguientes podrán merecer una descalificación automática.

- 1.- Los competidores que lleguen tarde a un combate o no se presenten
- 2.- Los competidores que rehúsen tomar parte en el combate después de tres llamadas del árbitro central.
- 3.- La incapacidad física que surja durante una competición le permitirá a un competidor retirarse de la misma. La decisión del médico tras realizar un examen y verificación de la lesión también acarreará la eliminación del competidor, esa decisión será final.

El orden de los avisos será como sigue:

A.- En las faltas cometidas por acciones prohibidas

- El primer aviso será privado directamente con el competidor.

1ª falta.- CHUI- ICHI

2ª falta.- CHUI-ICHI / GENTEN- ICHI

3ª falta.- CHUI- ICHI

4ª falta.- CHUI-NI/ GENTEN- NI / SHIKKAKU (descalificación final)

B.- En las faltas cometidas por repetidas salidas del área de competición rehuendo el combate, se podrá dar un aviso al competidor sin que este cuente para la decisión.

1.- YOGAI - CHUI- ICHI

2.- YOGAI - CHUI- NI

3.- YOGAI - CHUI- SAN

4.- YOGAI - HANSOKU (descalificación final)

TERMINOLOGIA Y NOMBRES DE LAS FALTAS

Ganmen-kogeki o ganmen.....Golpe a la cara con mano o codo
Tsukami.....Agarrar del Dogi al oponente
Shotei-oshi o Shotei.....Empujar con manos abiertas
Kinteki o Kogeki.....Golpe de pie a los testículos
Zutzuki.....Ataque prohibido a la cabeza

Para declarar las faltas a un competidor, el árbitro central señalará al competidor que ha cometido la falta nombrándolo como aka o shiro informándole de la falta que ha cometido y el número de faltas cometidas. Ej. AKA, KINTEKI- CHUI-ICHI. (señalando al competidor en cuestión).

El competidor que ha cometido la falta deberá girarse hacia el árbitro y debe contestar OSU cuando oiga la declaración del árbitro central.

TERMINOLOGIA DE LOS ARBITROS Y JUECES

**Términos usados por el árbitro para los jueces
(antes de entrar los competidores)**

- SHOMEN NI REI.....saludo al frente
- KOHO NI REI.....Girar y saludo atrás
- SHUSHIN NI REI.....Saludo al árbitro central

Cambio completo equipo arbitral

- FUKUSHIN SHUGO.....Llamada a los jueces
- MAWATE MIGI.....Giro a la derecha de jueces y árbitro, los oficiales deberán rotar a la derecha hasta quedar enfrente el equipo arbitral saliente y el entrante cada uno a un lado del tatami, el árbitro entrante dará la siguiente orden:
- SHIMPAN NI REI saludo entre equipos arbitrales, MAWATE MIGI, moviéndose ambos equipos a la derecha uno saliendo del tatami y el otro ocupando el lugar para entrar en el mismo y reiniciar la competición.

TERMINOLOGIA DEL ÁRBITRO HACIA LOS COMPETIDORES

- NAKAI.....Entrar al tatami y situarse en la marca
- SHOMEN NI REI...Saludo mesa de autoridades
- SHUSHIN NI REI...Saludo al árbitro central
- OTAGAI NI REI....Saludo entre competidores
- KAMAITE.....Posición de combate/guardia
- HAJIME.....Empezar el combate

Terminología durante el combate

- YAME.....Parar el combate
- ZOKKO.....Continuar el combate
- SAI-SHIAI.....Extensión
- ENCHO-SEN.....Extensión con decisión obligatoria
- AKA.....Competidor rojo (cinta roja en cinturón)
- SHIRO.....Competidor Blanco (cinturón original)
- SHIAI-JO.....Área de combate
- KIKEN.....Abandono de un competidor
- FUKUSHIN SHUGO...Llamada a los jueces a reunión
- HANTEI ONEGAI SHIMASU...Pedir decisión a los jueces

DECLARACIÓN DE PUNTOS Y DECISIONES DE LOS JUECES

Waza-ari

Cuando se produzca un Waza-ari, el árbitro central parará el combate, contará los jueces que han dado el Waza-ari, (siempre un mínimo de tres para poder concederlo), procediendo a declarar y conceder el medio punto al competidor señalándole con la mano abierta a la altura de la cintura y la terminología siguiente:

Ej.- Aka chudan mawashi geri- Waza-ari

En el caso que se produzcan dos Waza-aris se declarará marcando primero el segundo Waza-ari, dando el Ippon correspondiente dando finalización al combate y con la terminología de la siguiente:

Ej.- Aka gedan mawashi geri- Waza-ari/Awasete-Ippon

Ippon

Cuando se produzca un Ippon, el árbitro central parará el combate, contará los jueces que han dado el Ippon, procediendo a declarar y conceder el punto al competidor con la mano abierta y el brazo en alto señalando al mismo, con la terminología siguiente:

Ej.- Shiro chudan Tsuki- Ippon

Victoria por YUSEI (decisión de los jueces)

Cuando no se ha conseguido ningún punto por parte de los competidores, la victoria se declara por decisión (Yusei) y el proceso es como sigue:

Shomen Muite....Los competidores a la espera de la decisión se colocan en Fudo Dachi mirando hacia la mesa de autoridades (Shomen)

El árbitro central se coloca hacia atrás de manera que pueda ver a todos los jueces a la hora de dar la decisión con las banderas, solicitando la decisión a la voz de HANTEI ONEGAI-SHIMASU, dejando unos segundos para que los jueces tomen la decisión, a la voz de HANTEI y haciendo sonar el silbato, los jueces de esquina levantarán con rapidez la bandera, dando el resultado que crean oportuno. Levantando la bandera del competidor que opinen que ha ganado o cruzándolas frente sus rodillas en caso de HIKIWAKE (empate).

La decisión del árbitro central, al no disponer de bandera, se dará a viva voz y siempre la última tras contar la decisión de los jueces de esquina.

Una vez emitida la decisión por parte de los jueces, el árbitro central procederá a emitir el veredicto, contando las banderas, empezando siempre por el lado derecho y contando primero el resultado con menor puntuación.
Ej.- Hikiwake-ichi / aka ichi, ni, san...Shushin-aka....aka NO KACHI

En el caso de dos banderas rojas y dos blancas, el árbitro central decantará con su voto el resultado del combate dando un ganador y dando su veredicto al final de la cuenta.

Ej.- Aka ichi-ni / Shiro ichi-ni.....Shushin Shiro.....Shiro NO KACHI

En todos los casos el árbitro al dar el ganador levantará el brazo señalando hacia el lado del competidor declarado vencedor del combate.

Cualquier asunto no contemplado en este reglamento de arbitraje y que acontezca en una competición, será discutido entre los árbitros del campeonato y el árbitro supremo de la competición.

NORMATIVA EN CATEGORIAS 14/15 Y 16/17 AÑOS

DURACIÓN DE LOS COMBATES

Cada combate tendrá una duración de 2 minutos.

Si transcurrido ese tiempo no hay un ganador se realizará una extensión de 2 minutos, en caso de empate y no haber diferencia de peso se realizará una última extensión de dos minutos con decisión obligatoria.

La diferencia de peso para dar un ganador será de 5 kg para las categorías de peso ligero, medio y pesado, siendo de 10 kg para la categoría de super pesados.

1er combate	2do combate	dif. peso	3er combate
2 min	2 min	+/- 5kg	2 min (decisión obligatoria)

NORMAS PARA LOS COMPETIDORES

- Cada competidor deberá llevar un karate-gi blanco y limpio.
- Cuando compitan un competidor llevará una cinta roja atada al cinturón por la espalda y el solamente el cinturón original.
- Las uñas de pies y manos deberán estar cortadas y no se podrán llevar objetos metálicos o similares.

Protecciones obligatorias para ambas categorías serán:

- a.- Espinilleras.
- b.- Guantillas.
- c.- Casco **integral**.
- d.- Coquilla (categoría masculina).
- e.- Protector pectoral (categoría femenina).

CATEGORIAS DE PESO

MASCULINO 16/17 años

LIGEROS - 70 KG

MEDIOS - 80 KG

PESADOS + 80 KG

FEMENINO 16/17 años

LIGEROS - 55 KG

MEDIOS - 65 KG

PESADOS + 65 KG

MASCULINO 14/15 años

LIGEROS - 60 KG

MEDIOS - 70 KG

PESADOS - 80 KG

S. PESADOS + 80 KG

FEMENINO 14/15 años

LIGERO - 55 KG

MEDIO - 65 KG

PESADO + 65 KG

ACTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS

Las cuestiones siguientes pueden merecer la descalificación inmediata con la discreción completa y absoluta de los árbitros de la competición.

El competidor descalificado puede dar aviso a través de su coach al árbitro supremo de la competición, quien después consultar con los jueces y el árbitro puede restituir al competidor descalificado o confirmar y aprobar la decisión tomada.

La decisión del árbitro supremo de la competición será definitiva y no dará lugar a reclamación.

- 1.- Cualquier golpe a la cabeza, cara o cuello del oponente con la mano abierta, puño u otra parte del brazo, excepto en circunstancias excepcionales, merecerá una descalificación automática.
- 2.- Golpes a los testículos.
- 3.- Golpes con la cabeza a la cara o cuello del oponente.
- 4.- Patadas o golpes a las articulaciones.
- 5.- Golpes con la rodilla agarrando al oponente por la cabeza, cuello o Dogui.
- 6.- Agarrar o sostener al oponente.
- 7.- Golpear al oponente que ha sido derribado, a no ser que se trate de un ataque o golpe que siga a un barrido o una técnica de derribar, en cuyo caso no se permite el contacto.
- 8.- Hacer un ataque desde el suelo después de haber sido derribado, no confundir con una defensa cuando se esté en el suelo.
- 9.- Golpes de codo, mano o pierna a la columna vertebral del oponente.
- 10.- Dejar de obedecer las órdenes del árbitro durante el combate.
- 11.- Cualquier otra técnica o acto que el árbitro decida que es injusto o incorrecto.
- 12.- **En estas categorías estará completamente prohibido la utilización de la técnica de pierna Ushiro mawashi kaiten gueri, el uso de esta técnica llevará consigo una amonestación o incluso la descalificación directa del competidor.**

En estas categorías los árbitros velarán en todo momento por la seguridad de los competidores, pudiendo dar un ganador en el caso de que haya mucha diferencia entre ambos con el fin de evitar posibles lesiones o sufrir daños innecesarios tanto físicos o morales durante la competición.

CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

Un competidor será declarado vencedor cuando consiga un punto (**IPPON**) o también a falta de este por un medio punto (**WAZA-ARI**), en el caso de conseguir dos waza-aris, será considerado ippon y será declarado vencedor.

Para que un competidor sea declarado vencedor por diferencia de peso deberá existir una diferencia mayor de 5 kg.

1.- Victoria por Ippon

- a. Con excepción de las técnicas prohibidas consideradas como faltas, cualquier técnica que haga contacto e instantáneamente derribe a su oponente por un tiempo superior a 3 segundos.
- b. Cuando un competidor informa al árbitro central que ha sido vencido como resultado de una técnica permitida en las reglas de competición, a su oponente se le concederá un Ippon.
- c. Una falta seria o la descalificación de un competidor, dará la victoria a su oponente.

Se concederá Waza-Ari en aquellas técnicas permitidas donde se haga contacto e inmediatamente derribe a su oponente por un tiempo menor de 3 segundos.

Los criterios para la decisión por parte de los jueces será y siempre por este orden:

- 1.- Daño causado durante el combate con técnicas permitidas.
- 2.- Efectividad en las técnicas usadas.
- 3.- Cantidad de técnicas utilizadas durante el combate
- 4.- Técnica y táctica de combate.

5.- Espíritu de lucha durante el combate.

En estas categorías los árbitros velarán en todo momento por la seguridad de los competidores, pudiendo dar un ganador en el caso de que haya mucha diferencia entre ambos con el fin de evitar posibles lesiones o sufrir daños innecesarios tanto físicos o morales durante la competición.

Cualquier asunto no contemplado en este reglamento de arbitraje y que acontezca en una competición, será discutido entre los árbitros del campeonato y el árbitro supremo de la competición.

Nota aclaratoria

En las categorías de 14/15 y 16/17 años, se regirán por el mismo reglamento que la categoría senior, en cuanto criterios de valoración por los jueces y árbitros, amonestaciones y puntuación en los combates, **EXCEPTO en las técnicas prohibidas queda totalmente prohibido la utilización del ushiro mawashi kaiten geri, la utilización de esta técnica llevará consigo una amonestación o incluso la descalificación directa del competidor.**