

# KARATE SHOTOKAN



## REGLAS DE COMPETICION

EDICION NOVIEMBRE 2006

# CONTENIDO

## PARTE A: REGLAS DE COMPETICION EN GENERAL

### CAPITULO I – JUICIOS.....6

<b>Artículo 1:</b> Propósitos.....	6
<b>Artículo 2:</b> Enjuiciamiento de un encuentro.....	6
<b>Artículo 3:</b> Jueces.....	6
<b>Artículo 4:</b> Obligaciones de los jueces.....	6
<b>Artículo 5:</b> Derechos y obligaciones del Jefe de jueces.....	7
<b>Artículo 6:</b> Derechos y obligaciones del Arbitro.....	7
<b>Artículo 7:</b> Derechos y obligaciones de los jueces de esquina.....	7
<b>Artículo 8:</b> Derechos y obligaciones del Kansa.....	8
<b>Artículo 9:</b> Términos y señales.....	8
<b>Artículo 10:</b> Señales.....	8
<b>Artículo 11:</b> Decisiones.....	8
<b>Artículo 12:</b> Otros temas.....	9

### CAPITULO II – TEMAS GENERALES.....10

<b>Artículo 1:</b> Area de combate.....	10
<b>Artículo 2:</b> Equipamiento y presentación.....	10
<b>Artículo 3:</b> Plantilla o personal.....	11
<b>Artículo 4:</b> Equipamiento del combate.....	11
<b>Artículo 5:</b> Protestas y revisiones de las decisiones.....	11
<b>Artículo 6:</b> Lesiones y/o accidentes durante el combate.....	12
<b>Artículo 7:</b> Abandonos.....	12
<b>Artículo 8:</b> Correcciones o aboliciones de reglas.....	13
<b>Artículo 9:</b> Otros temas.....	13

## **PARTE B: REGLAS DE COMPETICIÓN DE KUMITE**

### **CAPITULO I: REGLAS DE KUMITE.....14**

<b>Artículo 1:</b> Métodos de combate.....	14
<b>Artículo 2:</b> Conducción del combate.....	15
<b>Artículo 3:</b> Comienzo, suspensión y finalización de un combate.....	15
<b>Artículo 4:</b> Duración del encuentro.....	15
<b>Artículo 5:</b> Asaltos o Combates extras.....	16
<b>Artículo 6:</b> Victorias o derrotas.....	16
<b>Artículo 7:</b> Puntuaciones.....	16
<b>Artículo 8:</b> Criterios de decisión para Ippon.....	16
<b>Artículo 9:</b> Criterios de decisión.....	17
<b>Artículo 10:</b> Actos y técnicas prohibidas.....	17
<b>Artículo 11:</b> Faltas y descalificaciones.....	18
<b>Artículo 12:</b> Participación en un encuentro de Kumite.....	19

### **CAPITULO II: REGLAS DE JUICIO DE KUMITE.....20**

<b>Artículo 1:</b> Jueces.....	20
<b>Artículo 2:</b> Derechos y deberes del árbitro.....	20
<b>Artículo 3:</b> Derechos y deberes de los jueces de esquina.....	21

## **PARTE C: REGLAS DE COMPETICIÓN DE KATA**

### **CAPITULO I : REGLAS DE KATA.....23**

<b>Artículo 1:</b> Métodos de encuentro.....	23
<b>Artículo 2:</b> Juicio de un encuentro.....	23
<b>Artículo 3:</b> Conducción de un encuentro.....	23
<b>Artículo 4:</b> Comienzo y finalización del encuentro.....	24
<b>Artículo 5:</b> Tipos de Katas.....	25
<b>Artículo 6:</b> Criterios de decisión.....	26
<b>Artículo 7:</b> Encuentros extras.....	27
<b>Artículo 8:</b> Participación en un encuentro de Katas.....	27

### **CAPITULO II: REGLAS DE JUICIO DE KATAS.....28**

<b>Artículo 1:</b> Jueces.....	28
<b>Artículo 2:</b> Derechos y obligaciones del árbitro.....	28
<b>Artículo 3:</b> Derechos y obligaciones de los jueces de esquina.....	29

## APENDICES

<b>Apéndice I:</b> Términos, significados y métodos de señalización usados por el árbitro.....	30
<b>Apéndice II:</b> Métodos de señalización usados por los jueces de esquina.....	32
<b>Apéndice III:</b> Métodos usados por el árbitro.....	
<b>Apéndice IV:</b> Tabla de juicios.....	36
<b>Apéndice V:</b> Plantilla arbitral de un torneo.....	37
<b>Apéndice VI:</b> Equipamiento para un encuentro.....	39
<b>Apéndice VII:</b> Diagramas.....	40
<b>Apéndice VIII:</b> Lista de Katas de competición SHOTOKAN.....	43
<b>Apéndice IX:</b> Definiciones.....	44
<b>Apéndice X:</b> Uniforme oficial.....	45
<b>Apéndice XI:</b> Participación en un encuentro.....	47
<b>Apéndice XII:</b> Más detalles sobre técnicas puntuables en Kumite.....	48
<b>Apéndice XIII:</b> Reglas médicas en general.....	49

## DISPOSICIONES FINALES

<b>Disposición 1</b> .....	50
<b>Disposición 2</b> .....	50
<b>Disposición 3</b> .....	50

---oOo---

# PARTE A: REGLAS DE COMPETICIÓN EN GENERAL

## CAPITULO I: JUICIOS

### **Artículo 1: Propósitos.**

Estas reglas están instituidas con el propósito de asegurar un estricto y conforme método de juicio y de este modo realzar la autoridad de los jueces y serán aplicadas a los encuentros sostenidos.

### **Artículo 2: Juicios de un encuentro.**

Los jueces juzgarán los encuentros de acuerdo con las Reglas de competición aquí descritas.

La autoridad de los jueces no tendrá función más allá de estas reglas.

Los juicios de un encuentro serán hechos por un panel de jueces (ver Capítulo II-en parte B y parte C).

Las decisiones de los jueces son absolutas.

### **Artículo 3: Jueces**

1 - El Juez Jefe, árbitro, Kansa y jueces de esquina son seleccionados de la siguiente manera:

- El Juez Jefe está señalado por el Comité Arbitraje.
- El árbitro, Kansa y jueces de esquina para cada área de combate son señalados por el Juez Jefe antes, o a la vez, de cada encuentro.

2 - En caso de deshabilitación de un juez, debido a un accidente u otras causas, el Juez Jefe nominará y asignará un juez sustituto en su lugar.

La composición de un panel de jueces no puede ser cambiada a discreción solo de los jueces.

### **Artículo 4: Deberes de los jueces.**

1 – El Juez Jefe, árbitro, Kansa y jueces de esquina mantendrán en mente los siguientes puntos:

- Los jueces deben ser siempre objetivos.
- Se conducirán siempre imparcial y honestamente.
- Se deberán comportar con dignidad (también hacia los contendientes) y autodominio.
- La propiedad de la actitud y los movimientos de los jueces, o la falta de ésta, tomadas con relación a la conducción de un encuentro y juicios sobre éste, tienen una importante orientación sobre la reputación y estimación pública del Karate-Do. Su actitud y movimientos, tomadas durante el encuentro deben ser, por esta razón, vigorosos, ágiles y refinados.

2 – La actitud de los jueces y sus acciones deben ser rápidas y precisas debido a su gran influencia sobre el interés y éxito de un encuentro.

3 – El árbitro y jueces de esquina deben concentrar toda su atención en el encuentro, observar cada contendiente exactamente y juzgar cada acción de los competidores correctamente.

4 – Durante el encuentro, el árbitro y los jueces de esquina no deben conversar con absolutamente nadie que no sea el Kansa, los jueces y los contendientes.

## ***Artículo 5: Derechos y deberes del Juez Jefe.***

El Juez Jefe:

- Tiene la más alta responsabilidad de juicio.
- Será responsable de ver que cada combate es conducido de acuerdo a este reglamento y si cualquier incidente inusual ocurriera, basará su decisión en estas reglas.
- Indicará el árbitro, Kansa y jueces antes del encuentro o combate.
- Si fuere necesario reemplazar al árbitro, Kansa o jueces de esquina debido a un accidente durante un encuentro, el juez jefe inmediatamente detendrá el combate y seleccionará un sustituto sin pérdida de tiempo.
- Debe ser consultado siempre que un árbitro tenga dificultades en sus decisiones.

## ***Artículo 6: Derechos y deberes del árbitro.***

El árbitro tendrá el poder de:

- Conducir los combates, incluyendo el comienzo y parada.
- Anunciar la decisión del panel de jueces.
- Explicar cuando fuese necesario el terreno en el que son tomadas sus decisiones.
- Anunciar las faltas.
- Emitir avisos (antes o durante un combate)
- Tomar otras acciones disciplinarias (expulsar o suspender un contendiente de un combate)
- Obtener consejo o indicaciones de los jueces de esquina.
- Decidir la victoria por mayoría basada en la tabla de decisiones (ver apéndice IV)
- Extender la duración de un encuentro.

## ***Artículo 7: Derechos y deberes de los jueces de esquina.***

1 – El juez de esquina tendrá el poder de:

- Asistir al árbitro.
- Dar su opinión referente a diferentes situaciones.
- Señalar su juicio referente a la conducta y desarrollo del combate con señales de banderas y/o silbato.
- Ejercer su derecho a votar para decidir sobre un combate.

2 – El juez de esquina observará cuidadosamente las acciones de los contendientes o participantes dentro de su rango de visión.

En los siguientes casos, el juez de esquina señalará una vez al árbitro, por señales de bandera y/o silbato dando su opinión:

- Cuando observe lesión o enfermedad de un contendiente antes de que lo vea el mismo árbitro.
- En las circunstancias mencionadas en la Parte B, Capítulo II – Artículo 3: “Derechos y deberes de los jueces de esquina”, y Parte C, Capítulo I – Artículo 3 “Conducción de un combate”.
- En todos los casos que lo juzgue necesario, para atraer la atención del árbitro.

3 – Cada juez de esquina evaluará continuamente la relativa excelencia de comportamiento de cada contendiente o competidor y formará su opinión independientemente.

4 - Cuando al árbitro pida “Hantei”, cada uno de los jueces dará su opinión de la manera descrita.

5 – En caso de diferencia de opinión entre el árbitro y los jueces de esquina sobre un asunto determinado, el juez de esquina puede, con la concurrencia o ayuda de otro juez, oponerse al juicio del árbitro.

### **Artículo 8: Derechos y deberes del Kansa (Arbitrador)**

1 – Un Kansa (Arbitrador) será nombrado para cada encuentro para asegurar la firmeza de la conducción de los combates y juicios ejecutados sobre el mismo. Deberá inspeccionar las operaciones del encuentro y la decisión del árbitro, y cuando sea requerido podrá dar su opinión al árbitro.

2 – Cuando una decisión dada por el árbitro y/o por los jueces de esquina pueda violar las reglas de competición o las reglas de juicio, el Kansa podrá pedir una explicación al árbitro y jueces de esquina, y en caso de que encuentre la decisión patentemente irrazonable, podrá demandar al panel de jueces que revise su decisión.

3 – El poder del Kansa para supervisar el combate incluirá la supervisión, inspección y dirección del cronometrador y de los anotadores.

4 – Las anotaciones mantenidas en un encuentro serán anotaciones oficiales sujetas a la aprobación del Kansa.

### **Artículo 9: Términos y señales.**

Los términos y señales que serán usadas por el árbitro en las operaciones de un combate serán, en principio, las especificadas en el Apéndice I.

### **Artículo 10: Señales.**

Las señales que serán usadas mediante banderas y/o silbato por los jueces de esquina durante un combate serán, en principio, las especificadas en el Apéndice II.

Las señales de silbato usadas por el árbitro tendrán los siguientes significados:

- Largo/Normal-Corto/Fuerte : Yoi/Hajime (Listos/Comenzar) o Hantei (Decisión)
- Corto/Fuerte : Yame (Alto) o orden de bajar banderas o tablas de puntuaciones.

### **Artículo 11: Decisiones**

Cuando el árbitro de una decisión basada en las señales de banderas indicadas por los jueces de esquina, su decisión estará gobernada por las reglas dadas en el Apéndice IV.

**Artículo 12: *Otros temas.***

Los temas concernientes a los juicios no descritos en estas reglas serán discutidas entre los jueces y las decisiones tomadas de este modo serán referidas al Kansa (Arbitrador) del encuentro y al Juez Jefe para ser aprobadas.

Todos los oficiales serán notificados de estas decisiones y se anunciará públicamente.

---oOo---

## CAPITULO II – TEMAS GENERALES

### **Artículo 1: Area de combate.**

1 – El área de combate tendrá una superficie plana con las medidas necesarias tomadas para la prevención de riesgos.

2 – Serán preferibles los suelos de madera. De todos modos la lona o tatamis pueden ser usados.

3 – Medidas del área de combate.

**A/ Kumite:** La medida del área de combate en principio, será de sesenta y cuatro (64) metros cuadrados. (8 por 8 metros)

**B/ Katas:** La medida del área será lo suficientemente larga para que los participantes puedan ser capaces de ejecutar el Kata sin ningún obstáculo.

4 – El área de combate será demarcada con :

#### **A/ Kumite:**

Dos líneas paralelas de 1 metro de largo cada una, serán dibujadas a una distancia de 1,5 metros desde el punto centro del área de combate y a cada lado del mismo, y en ángulo recto a la línea donde permanece el árbitro al comienzo del combate.

Estas serán las líneas donde permanecerán los contendientes (Ver Apéndice VII)

#### **B/ Katas:**

Dos líneas, cada una de medio metro, se dibujarán a una distancia de 3 metros entre ellas y a 2 metros del borde del área de combate, opuestas al lugar donde el árbitro estará sentado al comienzo del encuentro (Ver Apéndice VII)

Estas serán las líneas donde permanecen los competidores en el sistema de banderas.

### **Artículo 2: Equipación y presentación.**

1 – Los contendientes vestirán un Karate-gi limpio, blanco y sin figuras o marcas.

2 – En los combates de Kumite y en el sistema de banderas en Katas, uno de los contendientes, y con propósitos de identificación, llevará anudado un cinturón de color rojo alrededor de su cintura y el otro uno de color blanco. Los competidores no tendrán que quitarse sus propios cinturones, por lo que lo podrán llevar además del identificativo de color rojo o blanco.

3 – Los contendientes deberán tener las uñas cortadas y no deberán portar o llevar puestos objetos metálicos en su cuerpo, los cuales puedan producir algún tipo de lesión al oponente, tales como anillos o cadenas.

4 – Los competidores no están permitidos para llevar vendajes o soportes, excepto con el permiso del doctor del campeonato.

5 – Los contendientes no pueden llevar protectores. De todos modos, los protectores de seguridad pueden estar permitidos si son aprobados por los jueces para prevenir riesgos.

- El protector bucal es obligatorio en Kumite.
- La coquilla está permitida en Kumite.
- Los protectores de pecho están permitidos en Kumite femenino.

6 – Las lentes o gafas no están permitidas en Kumite.

7 – Vestimenta o equipación oficial:

La vestimenta o equipación oficial para los jueces, competidores y coaches será como está especificada en el Apéndice X.

Los oficiales o el director del torneo podrán descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumpla con esta regulación.

8 – En kumite los contendientes deberán usar los protectores de puños autorizados.

### ***Artículo 3: Plantilla o personal.***

#### **1 – Director del Torneo.**

El director del torneo está indicado por el Congreso SHOTOKAN.

Este gobernará la conducción y desarrollo de los combates tanto como pueda sin interferir las reglas de la competición o lo concerniente a estas.

Estará asistido por el personal del torneo.

#### **2 – Doctor del torneo.**

Los doctores del campeonato serán indicados por el Congreso SHOTOKAN.

Este gobernará todos los asuntos y temas médicos durante el torneo.

Estará asistido por un equipo de primeros auxilios.

#### **3 – Personal del torneo.**

En orden para conducir correctamente y con el propósito de facilitar las operaciones de los combates y el resto del torneo, se determinará por la dirección del campeonato un número de personas para tal fin.

Ellos procederán como se especifica en el Apéndice V.

### ***Artículo 4: Equipamiento para los combates.***

Los tipos, cantidad y usos de los equipos preparados por la dirección del torneo están especificados en el Apéndice VI.

### ***Artículo 5: Protestas contra las decisiones y revisión de decisiones.***

1 – Los competidores no podrán protestar personalmente contra las decisiones de los jueces.

2 – Solamente cuando una decisión dada por el árbitro y los jueces de esquina haya violado obviamente las reglas del combate o las reglas de juicio, el oficial responsable del equipo envuelto (generalmente el director o coach) podrá protestar al Kansa (arbitrador) contra la decisión inmediatamente después que se detecte dicha falta.

3 – Cuando el Kansa reciba una protesta del director del equipo al que pertenece el competidor, éste revisará él mismo la queja. Podrá llamar al árbitro y/o jueces de esquina para conseguir una explicación, y en caso de que encuentre dicha decisión patentemente irrazonable, podrá demandar al panel arbitral que revisen su decisión.

4 – Cuando una protesta esté hecha a través del Kansa, o arbitrador, el árbitro podrá en su beneficio y de los jueces de esquina, explicar al Kansa las circunstancias y terrenos en los que se tomó dicha decisión.

Si el Kansa demandara una revisión de la decisión, la revisión o confirmación de la decisión anterior debe ser hecha basada en pleno acuerdo entre el árbitro y los jueces de esquina.

### **Artículo 6: Lesiones y/o accidentes durante el combate.**

1 – En caso de lesión de un contendiente, el árbitro parará el combate, ayudará al competidor lesionado, y al mismo tiempo llamará al doctor del torneo.

El tratamiento de la lesión no podrá demorar significativamente el encuentro.

2 – Cuando un competidor sufra una lesión menor, que no sea lo suficientemente seria como para impedirle continuar el asalto, rehúse continuar o pida permiso para salir del combate, éste será declarado perdedor.

3 – En caso de una lesión o lesiones sostenidas durante un asalto de Kumite, por razones no imputables a un competidor, incapaciten a un contendiente, o en caso de que ambos luchadores estén lesionados al mismo tiempo, por razones por las cuales ambos son responsables, el competidor que salga del combate será declarado perdedor.

En caso de que ambos contendientes abandonen, y la razón causante de la lesión no sea imputable a ninguno de los competidores, el combate será declarado como empate.

4 – En caso de que un competidor indique incapacidad para continuar con el combate debido a una lesión o a cualquier otra razón física basado en el consejo del doctor del campeonato, el árbitro terminará el asalto y suspenderá al lesionado del combate.

- Si la lesión es imputable al oponente, él será declarado vencedor.
- Si la lesión no es imputable al oponente, él será declarado perdedor.

5 – Un competidor que venza un combate por descalificación de un oponente que le haya producido una lesión, no podrá luchar de nuevo en la competición sin el permiso del doctor del torneo.

6 – Por la propia seguridad de los contendientes: si un competidor vence dos combates por Hansoku del contrario, debido a lesiones causadas por ataques incontrolados y faltos de control, al ganador por estas descalificaciones no le será permitido continuar el torneo.

7 – Solo el doctor del torneo puede tomar decisiones concernientes a todos los asuntos sobre lesiones, accidentes o condición física de los competidores.

### **Artículo 7: Abandonos.**

Un competidor que esté incapacitado para continuar compitiendo o participar por otras razones además de lesión o que requiera permiso para abandonar por tales motivos será declarado perdedor.

## ***Artículo 8: Correcciones o aboliciones de las reglas.***

La corrección o abolición de estas reglas, total o en parte, estarán sujetas al acuerdo de más de dos tercios de los miembros del Congreso SHOTOKAN.

## ***Artículo 9: Otros temas.***

1 – En caso de existir una situación no prevista en estas reglas, o en caso de haber alguna duda en la aplicación de este reglamento, en una situación determinada, los jueces de esquina, árbitro, Kansa y Juez Jefe, consultarán entre ellos mismos para encontrar una solución para ello.

Todos los oficiales serán notificados de estas decisiones y se anunciará públicamente.

2 – Todos los Karatekas, ya sean competidores, (incluidos coach, directores o cualquier persona vinculada con los contendientes), Jueces u otros oficiales, deben seguir los ideales del Karate-Do: Buen Carácter, Sinceridad, Esfuerzo, Etiqueta y Auto Control.

3 – Cualquier conducta distinta que otorgue mala reputación al Karate-Do (esto incluye a competidores, coaches, directores o cualquier persona vinculada al equipo o contendientes), resultará en la descalificación del competidor y/o equipo.

4 – Durante un combate, el coach solo estará permitido para dirigir o hablar a su competidor cuando el árbitro pare el asalto con la voz Yame y hasta el momento en que lo recomienze de nuevo con la voz Tsuzukete Hajime.

---oOo---

# PARTE B: REGLAS DE COMPETICIÓN DE KUMITE.

## CAPITULO I: REGLAS DE KUMITE

### Artículo 1: *Métodos de asalto o encuentro.*

1 – Los tipos de asaltos o combates serán como siguen:

- Encuentros individuales.
- Encuentros por equipos.

2 – Encuentros individuales.

Los combates individuales son decididos por Ippon-Shobu

3 – Encuentros por equipos.

- El número de personas que conforman un equipo será un número impar. (Normalmente cinco, más dos reservas en masculinos, y tres más una reserva en femeninos.)
- En el primer encuentro de un equipo deberá estar presente el equipo completo. (Un equipo de tres deben presentar tres competidores. Un equipo de cinco deberá presentar cinco competidores. Todos deben competir en ese primer encuentro. Si un equipo no se presenta completo debido a las condiciones del campeonato el comité técnico tomará una decisión al respecto.
- Los asaltos entre miembros individuales de cada equipo serán sostenidos (Ippon Shobu) en un orden predeterminado.
- El vencedor de un combate por equipos se decidirá sobre la base de estos encuentros individuales.
- Los criterios para decidir el equipo vencedor del combate, basados en el número de victorias individuales son los siguientes (en orden de importancia descendente.):

**A** – Número de victorias.

**B** – Número de victorias por Ippon. (Incluyendo victorias por Awase-Waza)

**C** – Número de victorias por pleno Ippon.

**D** – Asaltos extras.

Cuando dos equipos empatan bajo estos métodos de decisión mencionados anteriormente, se decidirá en base al resultado de un combate extra entre un representante de cada equipo.

Si hubiese de nuevo empate se extenderá en un combate extra (Sai Shiai)

En caso de que este combate extra fuese empate de nuevo, se procederá a una extensión del combate (Encho Sen) Esta extensión o Encho Sen, se decidirá por “primera puntuación. (Muerte repentina)

Si aún no se marcara punto, la decisión se tomará basada en el último asalto (Sai Shiai + Encho Sen) por el panel de jueces.

- Las victorias por faltas, descalificación o abandono del oponente se contarán como victorias por Ippon. (Ver Artículo 8 de este capítulo.)

## **Artículo 2: Conducción de un asalto.**

Los combates serán conducidos exclusivamente por las instrucciones del árbitro.

## **Artículo 3: Comienzo, suspensión y finalización de los combates.**

### 1 – Comienzo.

El árbitro tomará su posición de comienzo, ordenará a los contendientes tomar sus posiciones iniciales en las líneas antes descritas (Ver Parte A, Capítulo II, artículo 1, punto 4), y seguido del saludo entre los competidores, el asalto comenzará con el anuncio por el árbitro de “Shobu Ippon Hajime”

### 2 – Suspensión.

Anunciando “Yame”, el árbitro parará el combate temporalmente y mandará a los contendientes a sus posiciones.

Los competidores regresarán a su posición descrita para esperar la indicación del árbitro. (Punto, anuncio, falta, orden, etc.)

Para reiniciar el asalto el árbitro ordenará “Tsuzukete hajime.”

### 3 – Finalización.

Después de parar el combate, el árbitro finalizará en asalto anunciando “Soremade”. Cuando la decisión está concedida por el árbitro, los contendientes se saludarán mutuamente y el combate habrá acabado.

4 – El cronometrador hará señales con un gong, o zumbador, indicando “30 segundos para acabar” o “tiempo finalizado”.

## **Artículo 4: Duración de los combates.**

1 – La duración de los asaltos será de dos minutos de tiempo real o efectivo. El final del combate será indicado por señal acústica. (Gong, zumbador, silbato)

***EXCEPCION:** Las finales individuales de la competición senior serán a tres minutos: sanbon shobu. El competidor que haya marcado dos Ippones dentro del tiempo establecido será el ganador.*

2 – El tiempo efectivo o real de una combate será tomado desde cuando el árbitro señale a los competidores el comienzo del asalto.

3 – Cuando un combate sea suspendido por el árbitro a la voz de “Yame”, el tiempo efectivo será parado por el cronometrador hasta el momento en que aquél lo reinicie a la voz de “Tsuzukete Hajime”.

4 – Cuando los competidores se muevan fuera del área de combate, éste se considerará tiempo efectivo hasta que el árbitro indique “Yame”.

5 – El tiempo perdido relacionado con la lesión de un contendiente o por discusión entre los jueces no se contará como tiempo efectivo o real.

### **Artículo 5: Asaltos o combates extras.**

1 – En caso de que un asalto en individuales acabara en empate, tendrá lugar un combate más. (Encho Sen) de un minuto de duración. Este encuentro se decidirá al primer punto marcado. (Muerte súbita)

2 - Si no consiguieran marcar punto ninguno de los competidores en el Encho Sen, la decisión será tomada por los jueces basada siempre en el último asalto.

3 – Las faltas sí se arrastran del combate inicial al Encho Sen no así los puntos.

4 – Queda suprimido de este modo los combates extras o Sai Chiai.

### **Artículo 6: Victorias o derrotas**

La victoria o derrota será concedida sobre la base de: Victoria por Ippon, victoria por decisión, derrota debido a faltas, descalificación o abandono.

### **Artículo 7: Puntuación.**

1 – Las áreas de puntuaciones estarán limitadas a las siguientes:

- La cabeza.
- El cuello.
- El pecho.
- El abdomen.
- La espalda.

2 – Una técnica efectiva ejecutada simultáneamente a la voz de “Yame” del árbitro será contada como puntuable. Un ataque, aún siendo efectivo, ejecutado después de la orden “Yame” del árbitro, no será reconocido como tal y no constituirá base para una posible decisión.

3 – Las técnicas ejecutadas fuera del área descrita como área de combate estarán invalidadas. De todos modos si un contendiente lanza una técnica estando dentro del área limitada de combate y la acaba en el exterior, pero la inició dentro, se considerará como válida.

4 – Las técnicas puntuables del mismo valor ejecutadas simultáneamente por ambos competidores sobre el otro, no se considerarán como válidas y no puntuaran.

## **Artículo 8: Criterios para decidir Ippon.**

1 – Un Ippon será decidido de acuerdo a los siguientes requerimientos:

- Cuando una técnica exacta y poderosa es reconocida como decisiva, y es lanzada hacia una de las áreas mencionadas como puntuables, bajo las siguientes condiciones:

- A** – buena forma.
- B** – buena actitud.
- C** – fuerte y vigorosa.
- D** – zanshin.
- E** – apropiada sincronización. (Timing)
- F** – distancia correcta.

(Este Ippon es llamado “Ippon pleno o completo”)

- Cuando un contendiente marca dos Wazaris (técnica efectiva) durante un asalto, estos dos wazaris en combinación será considerado como un Ippon.

(Este Ippon es llamado, o conocido como “Wazari awasate Ippon)

- Las técnicas efectivas lanzadas bajo las siguientes condiciones serán consideradas como Ippon:

- A.** Cuando un ataque es liberado con perfecto “Timing” en el momento en que el oponente comienza a moverse hacia el atacante.
- B.** Cuando un ataque es ejecutado inmediatamente que el oponente está fuera de balance causado por el atacante. (barrido, desequilibrio)
- C.** Una combinación de ataques sucesivos y efectivos.
- D.** Un uso combinado de técnicas de “Tsuki” y “keri” efectivos.
- E.** Un uso combinado de técnicas de “tsuki” y “nage” efectivos.
- F.** Cuando un competidor pierde su espíritu de lucha y vuelve la espalda hacia su oponente.
- G.** Los ataques lanzados en partes no defendidas del oponente.

2 – Las técnicas ejecutadas bajo las siguientes condiciones no serán consideradas como Ippon aun si éstas fueran acompañadas de la suficiente fuerza:

- Cuando un contendiente falla al lanzar un golpe efectivo en el momento en el que tenía agarrado a su oponente.
- Cuando un competidor falla al lanzar un golpe efectivo en el momento en el que tenía fuera de balance a su oponente.

3 – Más detalles sobre técnicas puntuables en Kumite están sugeridos en el Apéndice XII.

### **Artículo 9: Criterios de decisión.**

En ausencia de “Ippon”, o derrota debido a faltas o descalificación o abandono durante el tiempo estipulado para un combate, la decisión de los jueces se tomará de acuerdo a lo siguiente:

- Que haya habido “Wazari”.
- Que haya habido un aviso debido a una falta.
- El número de salidas del área de combate.
- La excelencia comparativa entre las actitudes de lucha de ambos contendientes.
- La habilidad y la destreza.
- El grado de vigor y el espíritu de lucha.
- El número de movimientos atacantes.
- La excelencia comparativa de las estrategias usadas por ambos competidores.

### **Artículo 10: Actos y técnicas prohibidas.**

Los siguientes actos y técnicas están prohibidos:

- Ataques incontrolados. Aun en caso de no haber contacto se debe amonestar.
- Técnicas efectuadas con excesivo contacto habiendo estimado el área puntuable atacada.
- Ataques a los miembros superiores e inferiores.
- Técnicas de mano abierta dirigidas a la cara.
- Ataques a la ingle.
- Ataques a las articulaciones de las caderas, las rodillas, los empeines y las tibias.
- Agarres, a menos que se ejecuten inmediatamente seguidos de una técnica, abrazar o chocar innecesariamente con el cuerpo del oponente.
- Desequilibrios o proyecciones peligrosas.
- Excesivas salidas del área de combate o moverse en exceso para perder tiempo.
- Cualquier conducta antideportiva tales como abusos verbales, provocaciones o expresiones innecesarias.
- Cualquier comportamiento que pueda dar mala reputación al Karate-Do. (esto incluye a coaches, directores o cualquier persona vinculada con el competidor)
- Carencia de cuidado con su propia seguridad.

### **Artículo 11: Faltas y descalificaciones.**

1 - Cuando un competidor está a punto de cometer, o haya cometido un acto prohibido, el árbitro la dará un aviso o le anunciará una falta.

2 – Cuando un contendiente evita pelear, el árbitro la dará un aviso o le anunciará una falta.

3 – En caso de que un competidor muestre una falta de cuidado de su propia seguridad el árbitro le dará un aviso o le anunciará una falta.

4 – En caso de que los contendientes después de haber sido avisados, repiten actos similares o actos infractores de las reglas, el árbitro podrá anunciar su derrota por acumulación de faltas.

5 – Cuando un competidor comete un acto, cayendo bajo los siguientes casos, el árbitro anunciará la derrota del contendiente ofensor:

- En caso de que un luchador no obedezca las órdenes del árbitro.
- En caso de que un competidor se sobreexcite de tal manera que el árbitro lo encuentre peligroso para su oponente.
- En caso de actos que sean considerados como maliciosos por parte de algún competidor, violando voluntariamente las reglas que lo prohíben.
- Otros actos los cuales se puedan juzgar como violadores de las reglas del combate.

6 – Si un contendiente pierde dos combates por Hansoku debido a actos y/o técnicas prohibidas (reflejado en el artículo 10: Actos y técnicas prohibidas, excluyendo el caso de Jogay Hansoku, este competidor no podrá seguir compitiendo en el torneo.

7 – Cuando un competidor sale continuamente del área de combate:

- Después de la primera salida, se le anunciará un aviso. (“Jogai - Keikoku”)
- Después de la segunda salida, se le anunciará un aviso oficial. (“Jogai – Chui”)
- Después de la tercera salida, el contendiente será descalificado. (“Jogai – Hansoku”)

8 – Cualquier comportamiento indisciplinado de las personas vinculadas con el competidor. (Por ejemplo, directores, seguidores, coaches, etc. pueden dar como resultado la descalificación del contendiente y/o del equipo)

### ***Artículo 12: Participación en un encuentro de Kumite.***

La participación en encuentros de Kumite estará gobernada por las reglas del Apéndice XI.

---oOo---

## **CAPITULO II: REGLAS DE JUICIO DE KUMITE.**

### **Artículo 1: Jueces.**

El panel de jueces estará compuesto de un árbitro (central) y cuatro jueces de esquina. Sus posiciones estarán de acuerdo al diagrama del Apéndice VII.

### **Artículo 2: Derechos y deberes del árbitro.**

1 - El árbitro tendrá el poder de:

- Conducir los asaltos. (Incluyendo el anuncio de comienzo y fin del combate.)
- Dar o premiar Ippon por una técnica exacta y decisiva, o Waza-ari por una técnica casi comparable a Ippon.
- Explicar cuando sea necesario el terreno en los cuales tal decisión es tomada es tomada para conceder dicho punto.
- Dándolo de acuerdo con la Parte A, Capítulo I, Artículo 6.

2 – Cuando un árbitro observe y reconozca una técnica ejecutada por un contendiente, como Ippon, parará el asalto anunciando Yame y ordenará a los competidores volver a sus posiciones originales. El árbitro también volverá a su posición y con el consenso de los jueces de esquina, levantando la mano del lado del vencedor, le declarará ganador, identificando la técnica decisiva usada por él y luego dará por finalizado el combate.

3 – Cuando el árbitro observe una técnica, la cual reconoce no es adecuada para Ippon, pero es efectiva, él anunciará Yame y ordenará a los competidores volver a sus posiciones originales. Luego el árbitro se dirigirá a su posición y con el consenso de los jueces de esquina anunciará Waza-ari, identificando la técnica efectiva ejecutada por el contendiente y ordenará la reanudación del combate.

4 – Cuando un competidor logra marcar dos Waza-aris, el árbitro anunciará la existencia de un Ippon y dará por finalizado el combate.

5 – Cuando el tiempo de combate esté agotado, el árbitro anunciará Yame, acabando el asalto, y ordenará a los competidores volver a sus posiciones originales, regresando él también a su lugar marcado y anunciará “Hantei”.

Después de regresar a su posición fuera del área de combate, y habiendo dejado tiempo suficiente a los jueces de esquina para considerar sus juicios, él anunciará “Hantei” y señalará con el silbato para que los jueces de esquina emitan su juicio. El árbitro decidirá el vencedor por mayoría tomando como base la “Tabla de juicios”. (Ver Apéndice IV)

Este luego volverá a su posición dentro de la zona de combate y declarará al vencedor levantando la mano del lado del competidor ganador, o dará el asalto nulo.

6 – Cuando se enfrente con las siguientes situaciones, el árbitro anunciará Yame y parará el combate y ordenará a los contendientes regresar a sus posiciones originales:

- Cuando cualquiera de los contendientes, o ambos, estén fuera de la zona de combate, aunque solo sea un poco, o cuando un juez de esquina, o varios, señale este acto por medio de una señal. (Ver Apéndice II)(El árbitro anunciará Yogai-Nakae para ordenar al competidor volver dentro del área de combate y a su posición original)
- Cuando el árbitro ordene a los contendientes ajustarse el Karate-Gi.
- Cuando el árbitro observe que un competidor esté a punto de cometer un acto prohibido, o cuando reciba una señal de uno o varios de los jueces referente a lo mismo. Una vez consultados los jueces de esquina, el árbitro dará un aviso al competidor infractor de tal acto.
- Cuando un competidor comete un acto prohibido, o recibe la señal de los jueces referente a lo mismo. El árbitro llamará a los jueces de esquina y juntos determinarán donde han sido rotas las reglas, o no. En caso de haber falta, el árbitro declarará culpable al contendiente y le anunciará perdedor debido a una falta.
- Cuando el árbitro juzgue que uno, o ambos, de los contendientes no puede continuar con el combate debido a lesiones, enfermedad u otras causas. Después de consultar con el doctor del torneo, él llamará a los jueces de esquina y juntos decidirán si el asalto debe continuar.
- Cuando un combate se desarrolle en distancia muy corta (cuerpo a cuerpo) sin que ninguno de los contendientes logre marcar técnicas efectivas. De esta manera, él tomará las precauciones necesarias para prevenir confusiones o lesiones.

Cuando reinicie el asalto, lo anunciará por "Tsuzukete-Hajime."

7 – Cuando el combate se desarrolla de manera “loca” sin intercambios de técnicas efectivas entre los competidores, el árbitro puede parar el asalto, ordenarles volver a sus posiciones originales y reiniciar el combate.

8 – En caso de lesión de un contendiente, el árbitro parará el asalto y ordenará un pronto y adecuado tratamiento del lesionado.

9 – Cuando un competidor agarra a su oponente con la/s mano/s sin continuar inmediatamente con una técnica, el árbitro parará el combate.

10 – Cuando un juez de esquina señale (por banderas o silbato), indicando una técnica efectiva liberada por uno de los contendientes, el árbitro puede ignorar la señal y continuar con el combate.

11 – Cuando dos o más jueces señalen (por banderas o silbato), indicando una técnica efectiva lanzada por uno de los contendientes, el árbitro deberá suspender el combate, oír sus opiniones y tomar una decisión.

12 – Solo el árbitro tendrá la autoridad de suspender o terminar un combate. Nadie más que el árbitro estará permitido para parar el asalto arbitrariamente.

### ***Artículo 3: Derechos y deberes del Juez de esquina.***

1 – Los jueces de esquina deberán:

- Tomar sus posiciones, al comienzo del asalto, en los lugares descritos, fuera de la zona de combate, llevando un par de banderas, una roja y otra blanca, y un silbato.
- Señalar su juicio referente a Ippon, waza-ari o falta por medio de las banderas y/o silbato.
- Además tienen los derechos y deberes indicados para ellos en la Parte A, Capítulo I, Artículo 7.

2 – El juez de esquina observará las acciones de los contendientes dentro de su ángulo de visión, y en los siguientes casos, lo señalará al árbitro por medio de las banderas y/o silbato, dando correctamente su opinión:

- Cuando observe un Ippon o Waza-ari.
- Cuando observe que uno o ambos contendientes estén a punto de cometer, o haya cometido un acto prohibido.
- Cuando uno o ambos competidores hayan salido del área de combate.
- En todos los casos que lo crea necesario para atraer la atención del árbitro.

---oOo--

## **PARTE C: REGLAS DE COMPETICION DE KATAS**

### **CAPITULO I: REGLAS DE COMPETICIÓN DE KATAS.**

#### ***Artículo 1: Métodos de encuentro.***

1 – Los tipos de encuentros serán como sigue:

- Encuentros individuales.
- Encuentros por equipos.

2 – Encuentros individuales.

El sistema de encuentros individuales será uno de los siguientes:

- Sistema de banderas:  
Dos participantes ejecutarán el Kata asignado al mismo tiempo.
- Sistema de puntuación:  
Los puntos son concedidos a cada participante separadamente y el vencedor será el que consiga la puntuación más alta.

3 – Encuentros por equipos.

- El método de encuentro por equipos, será por el sistema de puntos.  
Los puntos serán concedidos a cada equipo separadamente y el equipo vencedor será el que consiga la puntuación más alta.
- El número de personas que componen un equipo será de tres. (Normalmente tres más un reserva)

4 – Selección de sistema.

El sistema a ser usado será decidido por el Congreso SHOTOKAN.

#### ***Artículo 2: Juicios de un encuentro.***

El juicio de un encuentro será hecho por un panel de jueces. (Ver Parte C - Capítulo II)

#### ***Artículo 3: Conducción de un encuentro.***

Los encuentros serán conducidos exclusivamente por las instrucciones del árbitro

## **Artículo 4: Comienzo y finalización e un encuentro.**

### 1 – Comienzo.

#### - **Sistema de banderas:**

Llamados por el anunciador, los participantes se colocarán inmediatamente en la línea de comienzo y saludarán al árbitro.

El árbitro anunciará claramente a los jueces de esquina y participantes el nombre del Kata asignado que debe ser ejecutado.

Los participantes comenzarán a la orden “Hajime”(comenzar) del árbitro, oralmente o por medio del silbato y regresarán a su posición original con la orden “Yame”(parar) del árbitro, oralmente o por medio del silbato y esperarán la decisión de los jueces.

#### - **Sistema de puntuación:**

Avisados por el anunciador, los participantes se dirigirán inmediatamente al interior de la zona de competición y saludarán al arbitro, anunciarán el nombre del Kata que van a ejecutar claramente a los jueces.

El árbitro repetirá claramente el nombre del Kata.

Los participantes comenzarán la ejecución del Kata y después de completarlo regresarán a su posición original a esperar la puntuación de los jueces.

### 2 – Finalización.

#### - **Sistema de banderas:**

A la finalización del Kata, el árbitro pedirá la decisión de los jueces.

El vencedor será anunciado por el árbitro.

#### - **Sistema de puntuación:**

A la finalización del Kata, el árbitro pedirá la puntuación de los jueces de esquina. Luego inmediatamente los jueces y el árbitro levantarán las tablas de puntuación con sus decisiones.

El anunciador dirá claramente la puntuación del árbitro y de los jueces a la mesa de anotadores.

El encargado de anotar las puntuaciones, las anotará en la forma apropiada, y calculará el marcador final de la forma siguiente: De las siete puntuaciones recibidas, se eliminarán la más alta y la más baja, y las cinco restantes serán totalizadas.

Una vez efectuado esto, el anunciador dirá claramente la puntuación totalizada.

Después de haber sido anunciada la puntuación total, los participantes saludarán al árbitro y abandonarán el área de competición.

## **Artículo 5: Tipos de Katas.**

### 1 – Encuentros individuales:

- Eliminatorias hasta 4 competidores.

- **Primera vuelta:** Hasta 16 participantes.

Shitei Kata: Grupo 1. (Ver Apéndice VIII)  
El juicio será hecho por el sistema de banderas.

- **Segunda vuelta:** De 16 a 8 competidores.

Shitei-Kata: Grupo 2. (Ver Apéndice VIII)  
El juicio será por sistema de banderas.

- **Tercera vuelta:** De 8 hasta 4 participantes.

Sentei-Kata: Grupo 3. (Ver Apéndice VIII)  
El juicio se efectuará por sistema de puntuación.

- **Final:** Los 4 últimos competidores.

Tokui-Kata: Grupos 3 ó 4. (Ver Apéndice VIII)  
El Kata de final debe ser diferente del ejecutado en la tercera vuelta.  
El juicio se efectuará por el sistema de puntuaciones.

### 2 – Encuentros por equipos.

**Sentei kata:** Grupo 3 o grupo 4 (ver apéndice VIII)

- Eliminatorias: Eliminatorias hasta 4 equipos..

**Tokui-Kata:** Grupo 4. (Ver Apéndice VIII)

- Final: Los 4 últimos equipos.

El Kata de la final deberá ser diferente del ejecutado en las eliminatorias.  
El Juicio será efectuado por el sistema de puntuaciones.

## **Artículo 6: Criterios de decisión.**

En una competición de Kata, cada ejecución no se decide simplemente como buena o mala, sino que se enjuicia de acuerdo a los elementos esenciales de cada base de enjuiciamiento.

Las valoraciones del Kata estarán basadas en tres diferentes criterios:

### 1 – Ejecución básica.

Los siguientes puntos básicos deberán estar presentes en cada ejecución de un Kata:

- Secuencia del Kata.
- Los tres puntos fundamentales del Kata:
  - Control de la fuerza.
  - Control de la contracción y descontracción.
  - Control de la velocidad y ritmo.
- La dirección de los movimientos.
- Entendimiento de las técnicas del Kata.
- Ceremonia.
- Embusen.
- Giros de la cabeza.
- Posiciones.
- Coordinación.
- Estabilidad.
- Perfección.
- Armonía.
- Paradas.
- Kiai.
- Respiración.
- Intensidad de la mirada.
- Espíritu.

### 2 – Ejecución avanzada.

Los jueces tendrán en cuenta los puntos específicos y el grado de dificultad de la ejecución del Kata.

El juicio estará basado en:

- La maestría de las técnicas efectuadas por el participante.
- El grado de dificultad y riesgo que pone en la ejecución.
- La actitud marcial del contendiente.

### 3 – Ocurrencia de errores y/o confusiones.

Como un tercer criterio para decidir los jueces tendrán en cuenta la ocurrencia de errores y confusiones.

Sistema de banderas.

- Cuando un participante cometa un error o pare la ejecución del Kata, y el oponente complete su Kata sin errores, este último será el vencedor del encuentro. En tal caso la decisión de los jueces no tiene que ser requerida.
- En caso de que ambos contendientes cometan errores y/o paren la ejecución del Kata, ellos no podrán ejecutarlo de nuevo, sino que serán descalificados.

### ***Artículo 7: Encuentros extras.***

1 – En caso de producirse un empate en un encuentro por el sistema de banderas, habrá un encuentro extra. El Kata a ejecutar en el desempate puede ser el mismo que el anterior u otro.

Si aún persistiese el empate después del segundo Kata, los jueces deben tomar una decisión positiva basada en la ejecución del último Kata realizado.

2 – En caso de producirse un empate en un encuentro por el sistema de puntos, y en caso de que ese resultado de ese encuentro tenga influencia en el curso del torneo, se hará un Kata extra entre los competidores, o equipos, que tengan iguales puntos.

Si aún persistiese el empate después del segundo Kata, los jueces tomarán una decisión positiva basada en la ejecución del segundo Kata realizado.

### ***Artículo 8: Participación en un encuentro de Katas.***

La participación en un encuentro de Katas estará gobernada por las reglas dadas en el Apéndice XI.

---oOo---

## CAPITULO II – REGLAS DE JUICIO DE KATAS.

### **Artículo 1: Jueces.**

El panel de Jueces de un encuentro estará compuesto :

- Sistema de banderas: Un árbitro y cuatro jueces de esquina.
- Sistema de puntuaciones: Un árbitro y seis jueces.

La posición de estos estará de acuerdo al diagrama del Apéndice VII.

### **Artículo 2: Derechos y deberes del árbitro.**

1 – Al comienzo del encuentro, el árbitro tomará su posición en lugar descrito, enfrente del área de combate.

2 – El árbitro conducirá el progreso del combate...

- **Sistema de banderas.**

Cuando se vaya a ejecutar un Kata, el árbitro anunciará el nombre del Kata asignado y ordenará “Yoi”-“Hajime” (Preparado – Comenzar) oralmente o por medio del silbato. Al final del Kata el árbitro ordenará “Yame” (Alto) oralmente o por medio de una señal de silbato.

- **Sistema de puntuaciones.**

Después de que los competidores (o equipos) han anunciado a los jueces el nombre del Kata a ejecutar, el árbitro repetirá el nombre del Kata y permitirá a los participantes comenzar y acabar por sí mismos, así como volver a sus posiciones originales.

3 – Declaración de la decisión.

- **Sistema de banderas.**

Una vez finalizado el Kata, el árbitro permitirá suficiente tiempo a los jueces de esquina para decidir, y pedirá su decisión levantando su mano y declarando “Hantei” (Decisión) o por una señal de silbato.

Después decidirá el vencedor por mayoría basado en la tabla de juicios. (Ver Apéndice IV) Indicará el vencedor levantando la bandera del color del ganador.

Cuando la decisión es un empate el árbitro lo indicará con las banderas.

- **Sistema de puntuaciones.**

Después de que un participante, o equipo, complete su Kata, el árbitro dará suficiente tiempo a los jueces de esquina para que tomen su decisión, luego aquel declarará “Hantei” (Decisión) oralmente o por medio del silbato, y levantará su puntuación al mismo tiempo que los jueces.

Una vez finalizado el anuncio y anotación de los puntos totales, por el personal del campeonato para ello, (Ver Apéndice V), el árbitro dará una señal de silbato para bajar las tablas de punto

### ***Artículo 3: Derechos y deberes de los jueces de esquina.***

1 – Los jueces de esquina tomarán sus posiciones al comienzo del combate, en el lugar descrito y fuera del área de combate.

2 – Durante el encuentro, los jueces de esquina evaluarán la ejecución de acuerdo a estas reglas de competición de Katas.

3 – Cuando al árbitro pida su decisión a los jueces de esquina, estos levantarán sus banderas, o marcadores de puntos, con su decisión simultáneamente.

---oOo---

## APENDICES

### Apéndice I: *Términos, su significado y métodos de señalización usados por el árbitro.*

<b>Término</b>	<b>Significado</b>	<b>Método de señalización</b>
1 - Shobu Ippon hajime	Comienzo del combate.	
2 - Yame	Parada temporal.	
3 - Tsuzukete hajime	Re-comenzar.	
4 - Tsuzukete	Re-comienzo (cuando el combate ha sido parado sin la orden del árbitro)	
5 - Atoshibaraku	30 segundos para acabar el combate.	
6 - Soremade	Final del combate.	
7 - Motonoichi	Ordenar a los combatientes ir a sus posiciones marcadas.	
8 - Jogai Nakae	Orden a los contendientes de retornar al área de combate.	
9 - Ippon	Técnica decisiva.	Brazo extendido por encima de los hombros.
10 - Waza-ari	Técnica efectiva.	Brazo extendido ligeramente al lado y hacia abajo.
11 - Awasete Ippon	Dos waza-ari reconocido como Ippon.	
12 - Aiuchi	Igual punto en el mismo momento por los dos contendientes.	Enfrentando los dos puños frente al pecho.
13 - Fukushin shugo	Llamada a todos los jueces juntos.	
14 - Hantei	Juicio – decisión.	Pitada larga, a los jueces, para expresar su opinión y otra corta para bajarlas.
15 - Aka (Shiro) no kachi	Victoria de rojo (blanco)	Alzando el brazo sobre el hombro del lado del vencedor
16 - Hikiwake	Empate.	Brazos extendidos a los laterales ligeramente hacia abajo y palmas hacia arriba
17 - Hansoku chui	Aviso de una falta (2 hansoku chui provocan 1 Hansoku)	Señalando al cinturón del competidor con el dedo.

18 – Hansoku make	Falta – Descalificación.	Señalando a la cara del competidor con el dedo.
19 – Shiro (Aka) hansoku Aka (Shiro) no kachi	Una falta de blanco (rojo) victoria de rojo (blanco)	
20 – Shiro (Aka) no kiken niyori, aka(shiro)no kachi	Victoria de rojo debido a abandono o renuncia de blanco.	
21 – Sai shiai	Nuevo combate.	
22 – Encho sen	Prolongación del tiempo de combate. Las faltas se arrastran, los puntos no.	
23 – Uke imasu	Técnica bloqueada.	Una mano abierta tocando el codo del brazo opuesto.
24 – Nukete imasu	Técnica fallada.	Un puño cerrado cruzando enfrente del cuerpo.
25 – Haiyai	Más rápido-Primero en marcar.	Una mano abierta perpendicular tocando el brazo contrario extendido.
26 – Jowai	Demasiado débil.	Bajando la palma de la mano abierta hacia abajo.
27 – Ma-ai	Mala distancia	Enfrentando las palmas de las manos frente al cuerpo.
28 – Fujubun	No bastante buena.	
29 – Torimasen	No aceptable.	
30 – Atenai	Contacto excesivo.	Puño contra mano abierta
31 – Mubobi	Falta de autoprotección.	
32 – Shikaku	Expulsión del Torneo.	Brazo extendido sobre el hombro y hacia atrás, señalando con el dedo.
33 – Mienai	No se ha visto nada.	Palmas de las manos frente a los ojos.
34 – Keikoku	Primer aviso	Un dedo señalando los pies

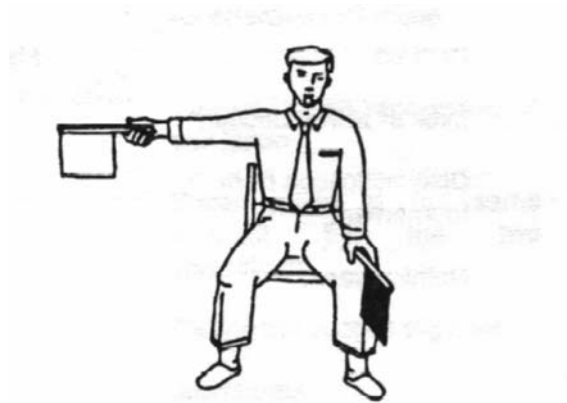
## ***Apéndice II: Métodos de señalización usados por el juez de esquina.***

Cuando el juez de esquina señala su opinión, le informa al árbitro sonando el silbato.



**Ippon**

Manteniendo el brazo más alto que los hombros con el brazo extendido.



**Waza-ari**

Extendiendo el brazo hacia el lateral más bajo que los hombros.



**Hikiwake**

Cruzando las dos banderas sobre la cabeza.



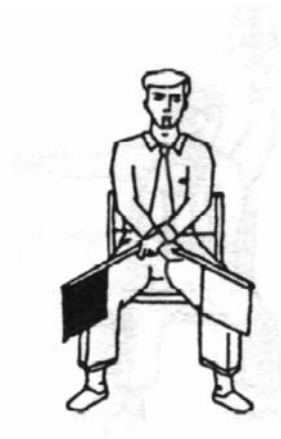
**Hansoku-chui**

Pequeños círculos sobre la cabeza.



### **Hansoku**

Girando la bandera varias veces sobre la cabeza en grandes círculos.



### **Fujubun**

Ondeando las banderas a derecha e izquierda cruzándolas delante de las rodillas.



### **Mienai**

Cubriendo ambos ojos con las banderas.



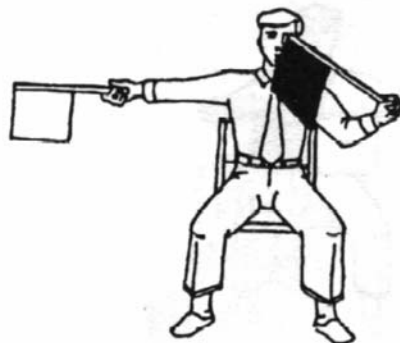
### **Aiuchi**

Enfrentando las dos banderas, por la parte superior, frente al pecho.



### **Yogai**

Apuntando la bandera hacia el borde del área.



### **Mienai y Waza-ari**

Cubriendo un ojo con la bandera de un competidor. Otorgando Waza-ari al otro contendiente.

## Apéndice IV: *Tabla de juicios.*

Juicios por los cuatro jueces de esquina.

(Las marcas S , A y X , representan respectivamente: Shiro, Aka y Empate.

1 -	S	S	S	S	Victoria de Shiro.
2 -	S	S	S	A	Victoria de Shiro.
3 -	S	S	S	X	Victoria de Shiro.
4 -	S	S	X	X	Victoria de Shiro, o empate, depende del juicio del árbitro.
5 -	S	S	A	X	Victoria de Shiro, o empate, depende del juicio del árbitro.
6 -	A	A	A	A	Victoria de Aka.
7 -	A	A	A	S	Victoria de Aka.
8 -	A	A	A	X	Victoria de Aka.
9 -	A	A	X	X	Victoria de Aka, o empate, depende del juicio de árbitro.
10 -	A	A	S	X	Victoria de Aka, o empate, depende del juicio del árbitro.
11 -	X	X	X	X	Empate.
12 -	X	X	X	A	Empate.
13 -	X	X	X	S	Empate.
14 -	X	X	A	S	Empate.
15 -	A	A	S	S	Empate, victoria de Shiro o victoria de Aka, depende del juicio del árbitro.

Cuando los jueces son requeridos para indicar el vencedor, el voto del árbitro y de los jueces de esquina, son iguales, tanto uno como los otros valen igual.

## **Apéndice V: *Plantilla (o personal) del campeonato.***

En orden para conducir correctamente ciertas operaciones y con el propósito de facilitar la movilidad y rapidez de los combates, la dirección del Torneo determinará un número de personas para efectuarlos con una localización apropiada.

Sus deberes están especificados con detalle en las “Reglas de Organización de Torneos SHOTOKAN”

### **1 – Anotador.**

El anotador es responsable de asegurar que los actos y/o efectos esenciales del combate son fielmente anotados.

Estos actos y/o efectos son los siguientes:

- El nombre de los participantes.
- El nombre de los Katas ejecutados.
- El nombre del vencedor del combate, o encuentro de Katas.
- Los puntos, faltas y decisiones dadas por el árbitro.
- Los marcadores dados por todos los jueces en el sistema de puntos de Katas.
- Todas las marcaciones esenciales concernientes al combate.

### **2 – Cronometrador.**

El cronometrador es el responsable de asegurar que el combate corre en su tiempo completo. (Normalmente 2 minutos)

El cronometrador parará el tiempo cuando el combate esté parado y lo restaurará cuando aquel recomience. (Tiempo real o efectivo)

### **3 – Anunciador.**

El anunciador es el responsable de asegurar que los contendientes o participantes son llamados al área de combate en tiempo apropiado y que el resultado o decisión del panel de jueces, son claramente anunciados para todos los concernientes.

La puntuación total debe ser dada inmediatamente después que el Kata haya sido efectuado.

### **4 – Personal exterior.**

En orden para conducir los combates de manera rápida, el personal exterior tendrá las siguientes obligaciones:

- Estar implicados con el progreso del torneo.
- Comunicación con los participantes.
- Comunicación con los jueces.
- Preparación del suelo del área de combate.
- Otros deberes pueden y serán determinados por la dirección del Campeonato.

## **5 – Personal de Primeros Auxilios.**

El personal de primeros auxilios estará preparado para actuar en caso de accidente o enfermedad junto con un doctor.

Estos deberán:

- Asistir al Doctor del Torneo.
- Tener un equipo de primera ayuda a mano.
- Tener un lugar preparado para cuidar los lesionados.
- Otros deberes pueden y serán determinados por la dirección del Torneo y/o el Doctor del Torneo.

## **Apéndice VI: Equipamiento de combate.**

Los tipos, cantidad y usos de los equipos preparados por la dirección del torneo serán como siguen:

- Banderas. (Rojas y blancas, 5 de cada una por área de combate)

Al árbitro y cada juez de esquina se les dará un par de cada una y harán uso de ellas para señalar al vencedor o hacer señales.

- Tablas de puntuaciones. (7 por cada área de combate)

Cada tabla deberá tener los dígitos de 5 a 9 y los decimales de 1 a 9. (Medida aproximada de éstas: Sobre 15" x 16")

Habrà una significativa diferencia de medida, o color, entre los puntos y los decimales.

El árbitro y los jueces tendrán un juego cada uno y harán uso de éste para indicar sus puntuaciones.

- Equipo para mesas de anotadores.

Este equipo consistirá de formularios de anotaciones oficiales, calculadoras, papel, bolígrafos, cronómetros, etc. para ser usados por los anotadores.

- Tarjetas de Katas.

En estas tarjetas estarán marcados los nombres de los Katas. (Medida aproximada: Sobre 3" x 4")

El árbitro hará uso de éstas para indicar el Kata seleccionado y que deberán ejecutar los contendientes en el sistema de Katas asignados.

- Cinturones Rojos y Blancos.

Estos serán colocados sobre los suyos, por los competidores, para ser fácilmente distinguidos por los Jueces.

La medida de los cinturones será tal que no molesten a los participantes en sus ejecuciones, pero lo bastante largo para poder ser distinguidos por los jueces.

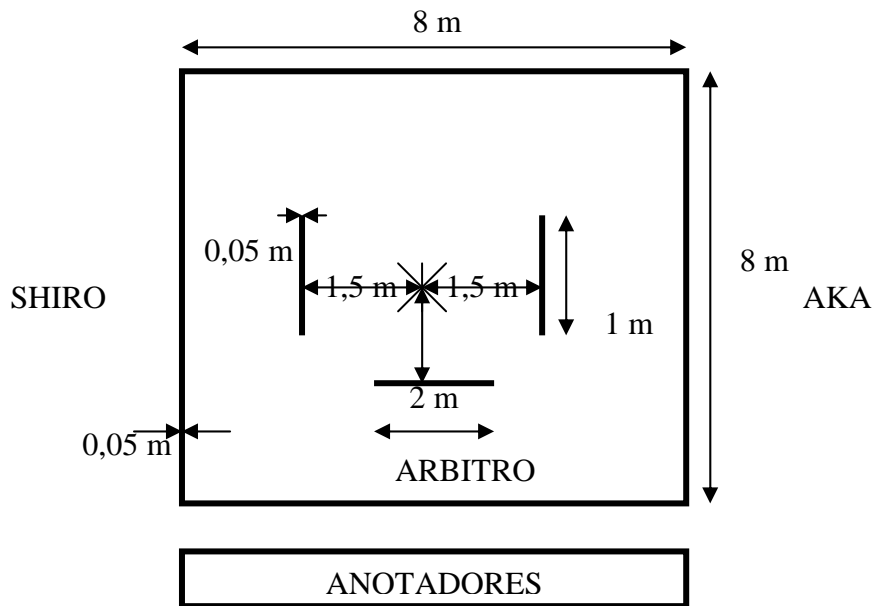
- Reloj y señalizador de tiempo.

Un reloj con funciones de cronómetro y un señalizador de sonidos deberá haber en cada mesa para la persona responsable de medir el tiempo de los combates.

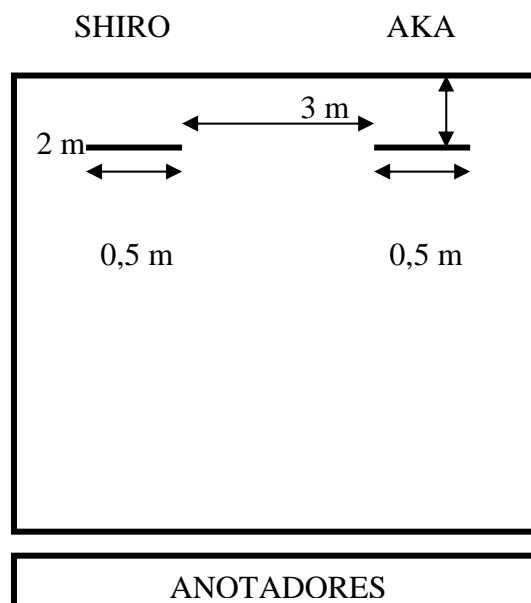
## Apéndice VII: Diagramas.

Las líneas de los bordes son partes de:

1 – Combates:

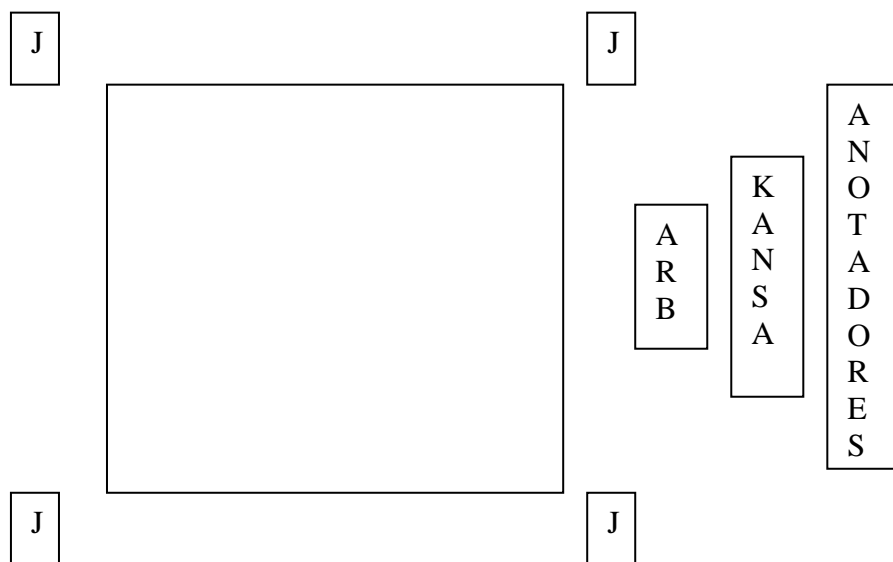


2 – Kata – Sistema de banderas.

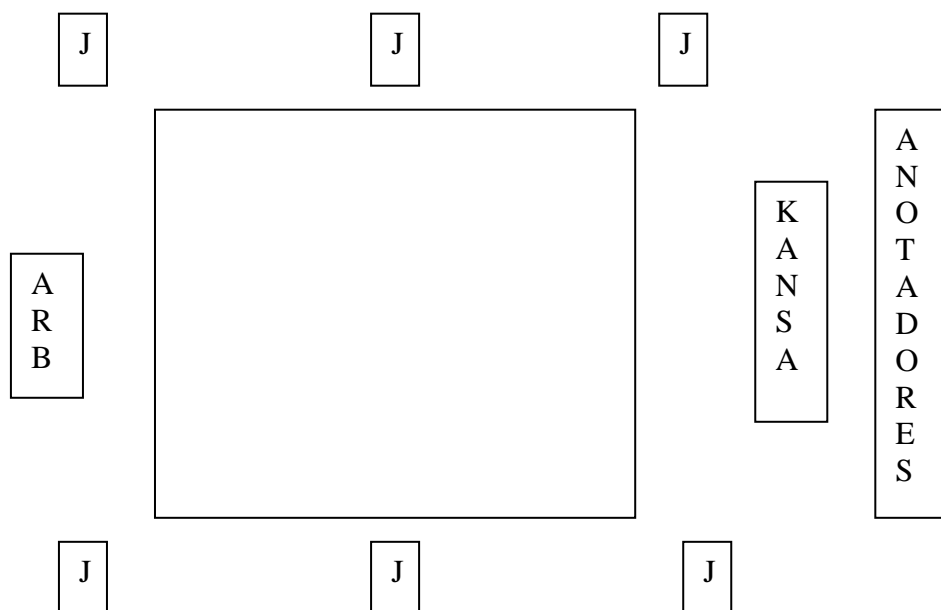


## 2 – Posicionamiento de los jueces en encuentros de Katas.

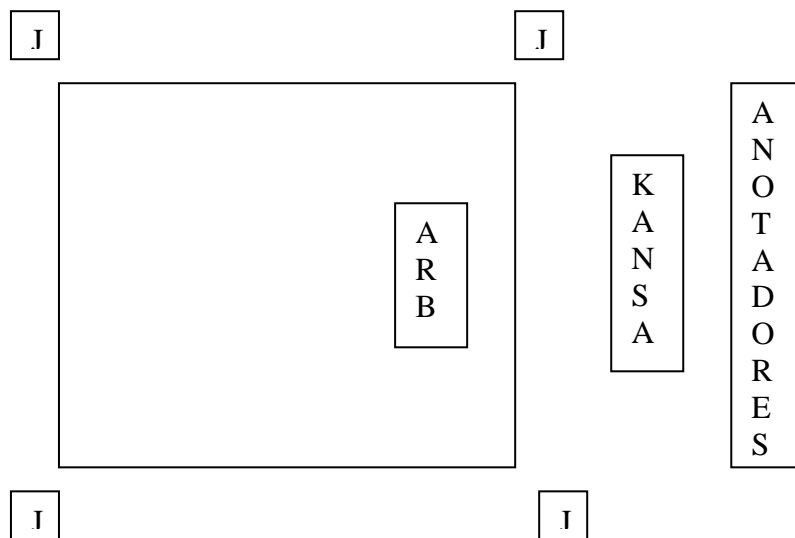
- Sistema de banderas (Aka siempre estará a la derecha del árbitro)



- Sistema de puntuaciones



3 – Posicionamiento de los jueces en encuentros de Kumite.



**Apéndice VIII: Lista de Katas de competición SHOTOKAN.**

**GRUPO 1**

Heian Nidan  
Heian Sandan  
Heian Yondan  
Heian Godan  
Tekki Shodan

**GRUPO 2**

Bassai Dai  
Kanku Dai  
Jion  
Empi

**GRUPO 3**

Bassai Dai  
Kanku Dai  
Jion  
Empi  
Hangetsu

**GRUPO 4**

Bassai Sho  
Kanku Sho  
Tekki Nidan  
Tekki Sandan  
Jitte  
Jiin  
Gankaku  
Chinte  
Unsu  
Sochin  
Nijushiho  
Meikyo  
Gojushiho Dai  
Gojushiho Sho  
Wankan

## **Apéndice IX: Definiciones.**

Contienda / Competición:	- El total de todos los combates para obtener un título; P.e. “Campeonato individual Femenino Señor Kumite -1994”
Torneo:	- El total de todas las competiciones en tiempo y lugar bien definidos; P.e. “Copa Nakayama 1992”
Dirección de Torneo:	- Organizadores del Torneo, mayormente la organización nacional de Karate.
Jueces de competición:	- Juez Jefe, Kansas, Arbitros y Jueces de Esquina.
Jueces de combate:	- Kansa, Arbitro y jueces de esquina designados para un área de combate.
Panel de jueces:	- Árbitro y jueces designados para juzgar un combate.
Zanshin:	- Estado controlado con completa conservación de la energía en la que el competidor continua justo después de ejecutar una técnica total contra su oponente. (Final perfecto)
Shitei Kata:	- Kata asignado (Elección efectuada por el árbitro) – Grupos 1 y 2.
Sentei Kata:	-Kata libre (Elección efectuada por el competidor) – Grupo 3.
Tokui Kata:	- Kata personal (El Kata del competidor) – Grupo 4.

--- oOo ---

## Apéndice X: Uniforme oficial.

### 1 – Jueces.

A – Los jueces deberán vestir el uniforme oficial designado por el Congreso SHOTOKAN.

Esta uniforme debe ser llevado en todos los torneos, cursos o exámenes.

B – El uniforme oficial es como sigue:

- Una chaqueta azul marino con dos botones plateados.
  - Una camisa blanca de manga larga.
  - Una corbata granate. (A ser posible la oficial)
  - Un pantalón gris claro.
  - Calcetines azul oscuro o negros y zapatos negros con cordones para ser usados fuera del área de combate.
- Los zapatos o calcetines no estará permitido llevar dentro del área de combate, mientras se arbitra o juzga un combate.

### 2 – Competidores.

Los competidores vestirán un karate-gi limpio, blanco y sin figuras o marcas. (Ver Parte A, Capítulo II, Artículo 2, punto 1)

A – Estará permitido el escudo nacional.

B – Cada competidor llevará un número identificativo en el pecho o espalda.

C – La chaqueta una vez vestida y anudada con el cinturón debe tener un largo mínimo que la cubra las caderas. (En el caso de las mujeres se permitirá una camiseta bajo la chaqueta)

D – Las mangas del karate-gi deben llegar al menos a la mitad del antebrazo y no deben estar enrolladas.

E – Los pantalones deben ser lo bastante largos para cubrir al menos dos tercios de la espinilla.

F – El cinturón debe tener un largo mínimo que permita que una vez anudado sobren aproximadamente 15 centímetros por extremo y debe tener un ancho de aproximadamente 5 centímetros.

G – Cada competidor deberá tener el pelo limpio y cortado de manera que no obstruya la visión y no le moleste en sus movimientos.

Hachimaki (Bandas para la cabeza) no están permitidos.

El árbitro podrá considerar el pelo de cualquier competidor como demasiado largo y/o sucio, con la aprobación del Juez Jefe, y descalificar al contendiente de la contienda.

Los sujeta pelos metálicos de cualquier tipo están prohibidos.

H – Los competidores deberán tener las uñas cortas y no llevar objetos metálicos tales como anillos o pulseras que puedan provocar lesiones al oponente.

I – Las lentes de contacto blandas pueden ser llevadas por los contendientes pero siempre bajo su responsabilidad.

J – Las ropas o vestimentas no autorizadas estarán prohibidas.

Las mujeres pueden llevar los equipos de protecciones adicionales autorizados por el comité técnico.

3 – Coaches, directores de equipos.

El coach o director de equipo vestirá durante todo el torneo un sobre karate-gi o chándal con una pegatina que le identifique.

--- oOo ---

## Apéndice XI: Participación en un encuentro.

### 1 - Asuntos o temas generales.

A – Después del comienzo de la competición oficial, ningún participante puede ser reemplazado por otro en un combate por un título individual. (excepto con el permiso del Juez Jefe)

B – Los competidores de individuales o equipos que no lleguen a la competición antes de que el torneo se declare inaugurado o abierto pueden ser descalificados de la participación en ese torneo.

C – A los competidores de individuales o equipos que hayan sido inscritos para participar y no atiendan un combate o encuentro sin una buena razón, o esto no haya sido comunicado con anterioridad a los conductores (panel arbitral) del combate, para salir o dejar dicho encuentro, se les aplicarán las medidas disciplinarias que decida el Comité Técnico.

D – Si debido a un error administrativo, un contendiente equivocado compite, después y sin referencia del resultado este combate será declarado nulo y vacío.

### 2 – Encuentros de Kumite por equipos.

A – En un encuentro por equipos, un equipo participante estará autorizado a competir, solo cuando el número de sus componentes sea más de la mitad del número de miembros establecido.

B – Antes de cada encuentro por equipos, un representante del equipo deberá entregar en mano, en la mesa oficial el formulario oficial definiendo el nombre y orden de salida de cada miembro de dicho equipo.

El orden de los componentes puede ser cambiado para cada ronda, pero una vez notificado a la mesa no podrán ser alterados.

C – Si cualquier equipo representativo cambia la composición del equipo, sin entregar el orden de combate por escrito, será descalificado.

D – El uso de un reserva constituye un cambio en el orden de salida a combatir.

--- oOo ---

## Apéndice XII: Más detalles sobre las técnicas puntuables en Kumite.

- 1 – Las técnicas solo pueden puntuar si éstas son lanzadas perpendicularmente al área puntuable y dirigida al eje del cuerpo.
- 2 – Las técnicas solo pueden marcar si son lanzadas con la totalidad del peso del cuerpo. (Kime)
- 3 – Para evaluar una técnica, los Jueces deberán considerar los efectos de dicha técnica si ésta no hubiese sido parada a la distancia y en la manera apropiada.
- 4 – Para evaluar una técnica, los Jueces no solo considerarán la técnica y el objetivo alcanzado, sino también la actitud del atacante.

--- oOo ---

## Apéndice XIII: Reglas médicas en general.

### 1 – Asuntos o temas generales.

A – Una parte fundamental del reglamento de competición de SHOTOKAN, es lo concerniente a proteger la salud de los competidores y reducir las posibilidades de accidentes. El cuidado médico es puramente para el tratamiento de las lesiones producidas.

B – El doctor del torneo puede, si es requerido, dar consejo sobre la capacidad de un competidor para continuar.

C – Se recomienda que todo competidor se someta una vez al año a una revisión médica completa, por un doctor experimentado en medicina deportiva. Esto es responsabilidad de la organización nacional.

D – En demanda del doctor del torneo y basado en una petición razonable, cada competidor debe someterse a un examen médico.

E – En caso de que existiera alguna lesión o enfermedad en algún competidor, éste tiene que ser notificada al doctor del torneo.

F – El uso de cualquier sustancia con el fin de mejorar las actuaciones y/o combates, de los competidores está terminante prohibidas.

### 2 – Reglas médicas para encuentros de Kumite.

A – Si durante un combate, un competidor pierde el conocimiento, aunque solo sea por un momento, tendrá que ser examinado por el doctor del torneo.

B – Si durante un combate, un competidor pierde el conocimiento al menos 10 segundos, o más, éste será excluido de más competición durante el torneo completo, por lo que no podrá volver a competir en ese torneo.

--- oOo ---