

**REGLAMENTO**

**INTERNACIONAL DE**

**ARBITRAJE KUMITE**





## INDICE DE CONTENIDO

<b>1. NORMAS GENERALES DE LA COMPETICIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>2. EQUIPO DE OFICIALES .....</b>	<b>5</b>
<b>3. AREA DE COMPETICIÓN .....</b>	<b>7</b>
<b>4. CATEGORIAS DE PESO.....</b>	<b>7</b>
<b>5. PROTECCIONES.....</b>	<b>8</b>
<b>6. DURACIÓN DE LOS COMBATES .....</b>	<b>9</b>
6.1.    CALCULO DEL TIEMPO.....	9
<b>7. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN EN EL COMBATE.....</b>	<b>9</b>
7.1.    VICTORIA POR IPPON.....	9
7.2.    VICTORIA POR WAZA-ARI .....	10
7.3.    VICTORIA POR RENUNCIA DEL ADVERSARIO (KIKEN).....	10
7.4.    VICTORIA POR DECISIÓN (Hantei-Kachi) .....	10
7.4.1.    NINGUNO DE LOS DOS COMPETIDORES HA PUNTUADO.....	11
7.4.2.    ALGUNO DE LOS DOS COMPETIDORES HA PUNTUADO .....	11
<b>8. ACTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS.....</b>	<b>13</b>
8.1.    DESCALIFICACIÓN (SHIKKAKU) .....	14
8.2.    ORDEN DE AVISOS EN LAS FALTAS Y AMONESTACIONES .....	15
<b>9. PROCEDIMIENTO Y TERMINOLOGIA ARBITRAL .....</b>	<b>16</b>
9.1.    PROCEDIMIENTO DE ENTRADA Y SALIDA DEL TATAMI DEL EQUIPO ARBITRAL .....	16
9.2.    PROCEDIMIENTOS PARA EMPEZAR, DIRIGIR Y TERMINAR EL COMBATE .....	17
9.2.1.    PROCEDIMIENTO DE COMIENZO DEL COMBATE .....	17
9.2.2.    PROCEDIMIENTO DE FINALIZACIÓN DEL COMBATE .....	18
9.2.3.    FORMA DE PROCEDER DURANTE EL COMBATE.....	18
9.2.4.    PROCEDIMIENTO Y TERMINOLOGIA PARA TÉCNICAS NO PERMITIDAS .....	19
9.2.5.    PROCEDIMIENTO PARA OTORGAR IPPON - WAZA-ARI.....	20
9.2.6.    PROCEDIMIENTO PARA DAR UNA DECISIÓN EN CASO DE NO PUNTUACIÓN .....	20
9.3.    PROCEDIMIENTO DE LOS JUECES.....	21
9.3.1.    COMPORTAMIENTO.....	21
9.3.2.    PROCEDIMIENTO PARA UTILIZAR BANDERAS Y SILBATOS .....	21
<b>10. ANEXO PARA LAS CATEGORIAS INFERIORES KUMITE.....</b>	<b>22</b>



## **1. NORMAS GENERALES DE LA COMPETICIÓN**

- La edad mínima para participar será de 18 años. La edad máxima será a discreción del responsable de la competición y del doctor del torneo después de examinar a los competidores y antes de dar comienzo el campeonato.
- 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 y organizaciones pertinentes.
- Los competidores llevarán como vestimenta un Dogui blanco y limpio con el Kanji de Kyokushin en el pecho.
- Durante el combate un competidor llevará una cinta identificativa roja (aka) atada en la parte posterior de su cinturón original, el otro llevará únicamente su cinturón original (shiro).
- Las uñas de manos y pies deberán estar cortadas, y no se podrán llevar objetos metálicos o similares (pendientes, piercings, etc.) ni tampoco pulseras u otros complementos, así mismo no se podrán utilizar cualquier tipo ropas protectoras, vendas o protecciones que no figuren contempladas en el reglamento de la competición.
- En caso de lesión el uso de vendajes protectores será bajo la absoluta discreción del Árbitro Supremo de la competición que la autorizará o no previa consulta con el doctor.
- En principio no está permitido el uso de estos vendajes protectores como mínimo hasta después de haber realizada al menos un combate.

### **ARBITROS Y OFICIALES**

- Los Árbitros y Oficiales de la competición deberán de vestir con pantalón azul marino, camisa Blanca con el sello WKB y corbata azul marino con el sello WKB, para el desfile se llevará americana azul marino.



### **COACH**

- Los Coach deberán vestir de traje (opcional chándal) y estarán sentados en una silla a 1,5 m del tatami.
- El Coach estará mostrando en todo momento una actitud y comportamiento correctos, el Arbitro o Juez de tatami. velarán por que sea así, en caso contrario, se le dará un aviso, y si reincide será expulsado de su puesto en el tatami.
- En el caso de ser expulsado nuevamente en otro combate, no se le permitirá la entrada a la zona de competición.
- Solo puede haber un coach por tatami.
- Ningún Árbitro ni Juez puede hacer la función de Coach, ni ser competidor, si decide cambiar, no podrá arbitrar nuevamente.

### **SALUDOS**

- El saludo oficial para todos, Árbitros, Jueces, Coach y Competidores será el mismo, a la voz de ¡OSU!, se inclinará el cuerpo en un ángulo de 45°.



## **2. EQUIPO DE OFICIALES**

El equipo de oficiales que forma parte de la competición lo componen los siguientes:

### ***JUEZ SUPREMO (Saiko Shinpan-Chō)***

El Juez Supremo tiene la autoridad de tomar la decisión final en todos los combates, decide las líneas del campeonato y toma la decisión final en las reclamaciones, pudiendo delegar sus funciones en el jefe de Árbitros de la competición.

### ***JEFE DE ÁRBITROS (Shinpan-Chō)***

El Jefe de Árbitros es uno de los miembros del panel de revisión, selecciona los equipos de oficiales de la competición y asiste al Juez Supremo. Actuará como segundo y asumirá todas las responsabilidades que el Juez Supremo en su ausencia.

### ***ÁRBITRO (Shushin)***

El Árbitro lleva el control en el Tatami y supervisa al equipo de los cuatro jueces de esquina. Sus responsabilidades son las siguientes:

- Hacer entrar y salir correctamente al Tatami al equipo arbitral, al igual que a los competidores.
- Comenzar y acabar el combate.
- Mantener la compostura del combate y proteger la seguridad de los competidores.
- Atender las llamadas de los jueces, sus decisiones y mostrar las decisiones a los espectadores.
- Llamar a los Jueces cuando sea necesario para consultar o tomar decisiones.
- Apoyar y respetar la decisión tomada por el Juez Supremo, por encima de la suya propia.
- En las decisiones finales el Árbitro tendrá un voto.
- Todas las indicaciones se harán con energía y voz fuerte
- Ante cualquier duda, consultará con el Jefe de tatami y si aún no estuviera claro, con el director de arbitraje.



### ***JUEZ DE TATAMI (Shushin)***

El Juez de Tatami, podrá ser elegido de los árbitros más experimentados, para dirigir a los jueces y árbitro, haciendo que se cumpla el reglamento; los irá cambiando para que todos puedan arbitrar, apuntará las decisiones del árbitro y le asistirá y, en caso de duda, consultará con el jefe de árbitros. Por último, dará las explicaciones oportunas al coach si hubiera alguna reclamación.

### ***JUECES (Fukushin)***

Cada equipo arbitral contará con cuatro jueces. Estos juzgarán el combate desde las cuatro esquinas del Tatami. Sus responsabilidades son:

- Tomar decisiones claras para los competidores, espectadores y para el árbitro que dirige el combate.
- Cumplimentar con absoluta autoridad la decisión del Juez Supremo cuando sea necesario.

En las decisiones cada Juez tiene un voto.

Los jueces solo pueden comentar sus dudas con el Árbitro de su tatami, y mientras estén arbitrando, nadie puede dirigirse a ellos, solo el Árbitro, Juez de tatami o jefe de árbitros.

Los árbitros y jueces estarán disponibles durante todo el campeonato para cubrir las necesidades del jefe de árbitros, estando sentados en el lugar reservado para ellos, a fin de estar accesibles para cualquier cambio. En caso de ausentarse de su puesto, por cualquier motivo, deberán comunicar al jefe de tatami el motivo de la ausencia y su nueva ubicación para que éste pueda disponer de ellos si fuera necesario.

Al final del campeonato los árbitros y jueces formaran una línea al lado de los trofeos, colaborando en la entrega de premios a los competidores o cualquier otra función que el juez supremo estime necesaria, hasta que se cierre el campeonato.



### 3. AREA DE COMPETICIÓN

El área de competición tendrá forma cuadrada, de 8 metros de lado, más 1 metro por cada lado como zona de seguridad.

Se podrá añadir una zona de dos metros más para evitar accidentes y que se sienten los árbitros.

Las sillas de los árbitros siempre estarán fuera del área de competición, a excepción de que el área tenga otro metro más, en cuyo, las sillas de los árbitros si estarán dentro del tatami.

### 4. CATEGORIAS DE PESO

Las categorías de peso serán las siguientes:

		Peso(kg)						
Masculino	18+años	-65	-70	-75	-80	-85	-90	+90
	40+años				-80	+80		

		Peso(kg)			
Femenino	18+años	-55	-60	+65	
	40+años			-65	+65

La tolerancia de peso al pesarlos por *Hikiwake*, está limitada en 1 kg por encima o por debajo del peso requerido en cada categoría, así mismo, está prohibido la participación de un competidor en una categoría que no sea la que le corresponde, salvo que se trate de una competición con categoría OPEN.

En el pesaje se colocará a cada uno en su categoría correspondiente.



## 5. PROTECCIONES

Las protecciones homologadas, autorizadas por la WKB y, en todos los casos obligatorios, son la coquilla en categoría masculina y el protector de pecho para la categoría femenina.



El protector bucal será de uso voluntario en ambas categorías.

En la categoría mayores de 40 años las protecciones obligatorias serán:

- Espinilleras de tubo.
- Guantillas
- Coquilla (cat. Masculina)
- Protector pectoral (cat. Femenina)
- Protector bucal (opcional)





## **6. DURACIÓN DE LOS COMBATES**

La duración de los combates será como se expone a continuación:

**3'00" + 2'00" – peso – 2'00" (Decisión obligatoria ENCHOSEN)**

En el caso de que, tras el segundo combate, siga sin haber una decisión definitiva por parte de Jueces y Árbitro, se comprobará el peso de ambos competidores, declarando ganador al más ligero de ellos siempre que haya una diferencia superior a 3 kg, en las categorías que van de 5 kg en 5 kg, o de 5kg en aquellas que van de 10 kg en 10 kg. En las categorías de superpesados o campeonatos Open la diferencia será de 10 kg.

En el caso de que no haya diferencia de peso para declarar a un vencedor, se hará otro combate a 2' con decisión final obligatoria (ENCHOSEN) por parte de los Jueces y Árbitro.

### **6.1. CALCULO DEL TIEMPO**

El tiempo de duración de los combates será calculado desde que el Árbitro de la voz de *HAJIME* y solamente se parará el crono cuando el Árbitro así lo indique porque considere que el tiempo de parada del combate sea muy alto.

Una bolsa roja será utilizada para señalar el final del tiempo de combate, haciendo sonar una bocina o similar a la vez que se lanza la bolsa procurando que caiga en un sitio visible tanto para competidores como Árbitro.

## **7. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN EN EL COMBATE**

Un competidor será declarado vencedor antes del final de combate, siempre que consiga un Ippon, dos Waza-aris que constituirán un Ippon o sobrevenga la renuncia del contrario.

### **7.1. VICTORIA POR IPPON**

Con excepción de las técnicas consideradas como faltas, al competidor que realice cualquier técnica en una zona permitida del cuerpo y que acuse el oponente o cese en continuar el combate por la citada acción por un tiempo de **3 segundos o más**, será considerada Ippon.



La consecución de dos Waza-aris en un mismo combate dará como resultado un Ippon.

## 7.2. VICTORIA POR WAZA-ARI

Con excepción de las técnicas consideradas como faltas, al competidor que realice cualquier técnica en una zona permitida del cuerpo y que acuse el oponente o cese en continuar el combate por la citada acción por un tiempo **menor de 3 segundos**, será considerada Waza-ari.

Asimismo al competidor derribado se le permitirá continuar la competición si el Árbitro aprecia que está en condiciones para hacerlo, pudiendo consultar al médico de la competición si lo cree necesario y anotándolo en la lista de la mesa (normalmente el competidor que haya recibido un golpe fuerte y perdido la consciencia estará 3 meses sin competir).

## 7.3. VICTORIA POR RENUNCIA DEL ADVERSARIO (KIKEN)

Cuando uno de los competidores renuncie voluntariamente a proseguir el combate, se le dará la victoria al otro competidor.

En este caso, el Árbitro mencionará el color del oponente que haya desistido de continuar seguido de la palabra *KIKEN* para indicar que ha renunciado, posteriormente otorgará la victoria al otro competidor indicando el color (aka o shiro) seguido de la expresión NO KACHI.

## 7.4. VICTORIA POR DECISIÓN (Hantei-Kachi)

El criterio que han de seguir los equipos arbitrales para la toma de decisiones finales será el siguiente:

- Daño causado
- Efectividad en las técnicas
- Cantidad de técnicas empleadas
- Táctica y estrategia de combate (distancia, enfoque, etc.)
- Espíritu y sacrificio de lucha durante el combate.



La decisión será válida en todos los casos ya sea Ippon, Waza-ari o decisión final cuando un **mínimo de tres de los cinco** componentes del equipo arbitral toman la misma decisión.

El juez de tatami se encargará de apuntar las penalizaciones así como los Waza-aris para evitar confusiones del equipo arbitral.

El árbitro indicará a los jueces antes de tomar la decisión final las faltas y puntuaciones de cada oponente.

**Una vez evaluados todos estos factores se deberá de diferenciar, para otorgar la victoria a uno de los dos competidores por decisión del equipo arbitral, entre si alguno de los competidores ha puntuado o ninguno lo ha hecho.**

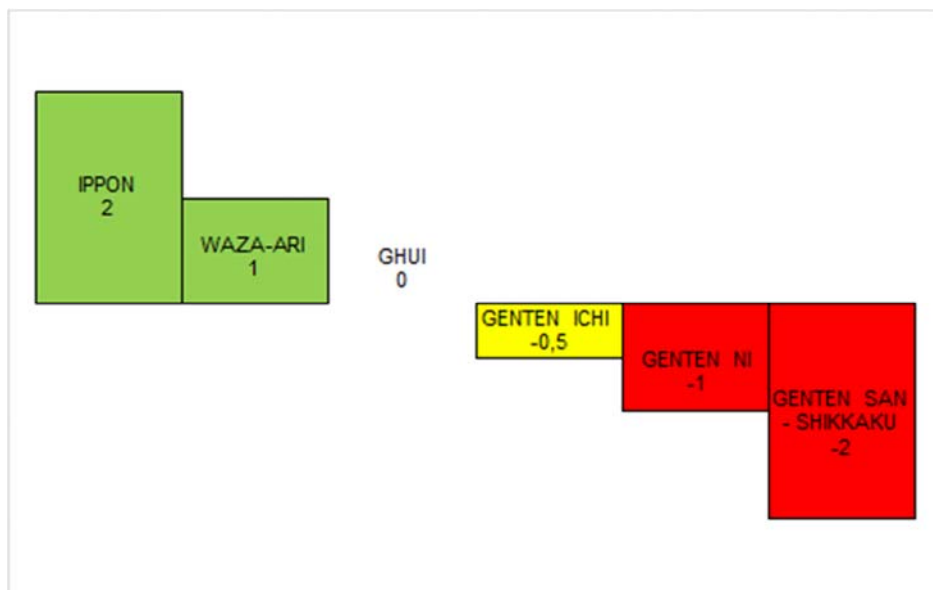
#### 7.4.1. NINGUNO DE LOS DOS COMPETIDORES HA PUNTUADO

Cuando ninguno de los competidores finalice el combate con Ippon, Waza-ari o las amonestaciones necesarias, se dará un ganador por decisión.

Para otorgar la victoria de un competidor basada en acumulación de penalizaciones del contrario, deberá de existir una diferencia de, al menos, dos penalizaciones.

#### 7.4.2. ALGUNO DE LOS DOS COMPETIDORES HA PUNTUADO

Cuando alguno de los competidores haya puntuado, se tendrá en cuenta la siguiente equivalencia entre advertencias, penalizaciones, Waza-aris e IPPONES:





Obtendrá la victoria aquel competidor en el que, la suma de puntuaciones y penalizaciones resulte más elevada, teniendo en cuenta que el CHUI no es una penalización sino una advertencia y, como tal, no tiene valor a estos efectos.

### EJEMPLOS

PUNTUA	SHIRO	AKA	RESULTADO
NO	-	Chui	Shiro – Aka – Hikiwake
NO	-	Genten-Ichi	Shiro – Aka – Hikiwake
NO	Chui	Genten-Ichi	Shiro – Aka – Hikiwake
NO	Chui	Genten-Ni	Shiro
NO	Genten-Ichi	Genten-Ni	Shiro – Aka – Hikiwake
SI	- 0,0	Genten-Ichi – Waza-ari $-0,5 + 1 = 0,5$	Aka <i>0,0 es menor que 0,5</i>
SI	- 0,0	Genten-Ni – Waza-ari $-1 + 1 = 0,0$	Shiro – Aka – Hikiwake <i>0,0 es igual que 0,0</i>
SI	Chui 0,0	Genten-Ni – Waza-ari $-1 + 1 = 0,0$	Shiro – Aka – Hikiwake <i>0,0 es igual que 0,0</i>
SI	Genten-Ichi -0,5	Genten-Ni – Waza-ari $-1 + 1 = 0,0$	Aka <i>-0,5 es menor que 0,0</i>
SI	Waza-ari 1,0	Waza-ari – Chui 1,0	Shiro – Aka – Hikiwake <i>1,0 es igual que 1,0</i>
SI	Waza-ari 1,0	Waza-ari – Genten-Ichi $1,0 - 0,5 = 0,5$	Shiro <i>1,0 es mayor que 0,5</i>



## 8. ACTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS

Las siguientes técnicas o acciones se consideran prohibidas:

- Cualquier ataque a la cabeza, cara o cuello del oponente con la mano abierta, puño o cualquier otra parte del brazo, excepto en circunstancias especiales. Una acción de este tipo merecerá una descalificación automática
- Golpes a los testículos.
- Golpes con la cabeza.
- Atacar al oponente una vez en el suelo.
- Cualquier tipo de golpe a la columna vertebral.
- Agarrar o sujetar a un oponente por el cuello o cuerpo.
- Agarrar o sujetar a un oponente del Dogui, brazos o piernas.
- Empujar con las manos o puños cerrados.
- Hacer una técnica de ataque desde el suelo.
- Ataques directos a las articulaciones de las rodillas desde el frente.
- Dejar de obedecer las instrucciones del Árbitro.
- Salidas frecuentes del área de competición (Jogai)
- Cualquier otra técnica o comportamiento que el equipo arbitral estime como injusto o incorrecto.



### 8.1. DESCALIFICACIÓN (SHIKKAKU)

Las cuestiones siguientes pueden merecer la descalificación con la discreción completa y absoluta del Árbitro de la competición, no obstante, el competidor descalificado puede mostrar su disconformidad a través de su entrenador (coach), al Juez de tatami que la revisará y dará las explicaciones oportunas y en caso de duda será revisado por el Árbitro Supremo de la competición, quien después de consultar con los Jueces y Árbitro puede restituir al competidor descalificado o confirmar y aprobar la decisión tomada; una vez adoptada la decisión por el Árbitro Supremo de la competición esta será final y definitiva.

Las siguientes situaciones constituirán la descalificación:

- Tres penalizaciones (Genten-San = Shikkaku)
- No obedecer las instrucciones del Árbitro durante el combate.
- Acciones consideradas violentas o actitudes incorrectas como celebrar la victoria cuando el árbitro la da al competidor, en este caso será descalificado y no tendrá trofeo.
- El estar los competidores uno frente el otro sin deseo de competir, ambos serán descalificados quedando desiertas las plazas a las que optaran.
- Fingir la derrota por parte de uno de los competidores.
- Los competidores que rehúsen formar parte del kumite tras tres llamadas del Árbitro.

La incapacidad física que surja durante una competición le permitirá al competidor retirarse después del examen y la verificación de la lesión por el médico. Esta decisión será final.

Si un competidor es expulsado en semifinales o finales por Shikkaku, se quedará sin trofeo; salvo si por alguna circunstancia el Juez Supremo después de consultarlo decide lo contrario.

Si en la final el competidor lesionado no puede seguir el combate y no tiene ningún Waza-ari recibirá el segundo trofeo, si tuviera un Waza-ari recibiría el primer puesto, puesto que habría ganado.

El competidor que no haya ganado ningún combate no tendrá trofeo.



## 8.2. ORDEN DE AVISOS EN LAS FALTAS Y AMONESTACIONES

En las faltas cometidas por **ACCIONES PROHIBIDAS**, el primer aviso se considerará una falta leve y será privado al competidor, las siguientes acciones se penalizarán como sigue:

- 1 falta .....CHUI - Amonestación
- 2 falta .....GENTEN-ICHI - Penalización
- 3 falta .....GENTEN-NI - Penalización
- 4 falta .....GENTEN-SAN – SHIKKAKU - Expulsión

En las faltas cometidas por salir del tatami rehuyendo el combate se tendrá el mismo criterio:

- 1 salida .....JOGAI-CHUI - Amonestación
- 2 salida .....JOGAI-GENTEN-ICHI - Penalización
- 3 salida .....JOGAI-GENTEN-NI - Penalización
- 4 salida .....JOGAI-GENTEN-SAN – SHIKKAKU- Expulsión

En caso de *Hikiwake* en el combate las faltas o Waza-aris no se arrastrarán a la siguiente extensión del combate.



## **9. PROCEDIMIENTO Y TERMINOLOGIA ARBITRAL**

### **9.1. PROCEDIMIENTO DE ENTRADA Y SALIDA DEL TATAMI DEL EQUIPO ARBITRAL**

#### **PROCEDIMIENTO DE ENTRADA**

- El Árbitro en primer lugar y los cuatro jueces entrarán al Tatami por la parte frontal derecha. (visto el Tatami desde la mesa oficial)
- Cuando se entre en el Tatami, cada Oficial saludará primero al entrar al Tatami y después a la mesa oficial con “OSU”.
- Si no hubiese ningún equipo arbitral en el Tatami en ese momento, el equipo entrante irá directamente a la parte más lejana del Tatami, quedándose de cara a la mesa oficial.
- El Árbitro se colocará en el centro de los Jueces y ligeramente adelantado en la línea que limita la zona de competición.
- El Árbitro dará la orden de saludos de la forma siguiente: “Shomen ni Rei”, Mawatte, “Shushin ni Rei”. Los Jueces seguirán las órdenes del Árbitro saludando inclinando el cuerpo a 45° en cada orden de Rei con “OSU”
- Los Jueces ocuparán los lugares asignados en las esquinas.

#### **PROCEDIMIENTO DE SALIDA**

- Cuando el equipo arbitral haya completado su turno, se situarán en la parte más lejana del Tatami de cara a la mesa oficial y realizarán los saludos citados anteriormente en el procedimiento de entrada.
- Si no son reemplazados por otro equipo, saldrán del Tatami por la parte frontal izquierda (visto desde la mesa oficial), saludando primero a la mesa oficial y luego al salir del Tatami con “OSU”.





### **PROCEDIMIENTO DE REEMPLAZO DE EQUIPO ARBITRAL**

- Cuando el equipo arbitral vaya a entrar a reemplazar a otro equipo, tras realizar los saludos al entrar se colocará en el lado derecho visto desde la mesa oficial, con el Árbitro en el centro y dentro de la zona de competición y los jueces en la línea que delimita el área de competición y mirando hacia el lado izquierdo.
- El equipo saliente, después de saludar en la parte más lejana frente la mesa oficial, se situará en el lado izquierdo visto desde la mesa oficial y mirando hacia el lado derecho con el Árbitro en el centro y con los Jueces en la línea que delimita la zona de competición, todos mirando hacia el lado derecho.
- El Árbitro del equipo saliente dará el saludo entre equipos arbitrales a la orden de “Shimpan ni Rei” contestando los dos equipos con “OSU”.
- El equipo saliente saldrá de la forma descrita en el procedimiento de salida.
- El equipo entrante se desplazará a la parte más lejana del Tatami frente la mesa oficial y realizará los saludos descritos en el procedimiento de entrada.

## **9.2. PROCEDIMIENTOS PARA EMPEZAR, DIRIGIR Y TERMINAR EL COMBATE**

### **9.2.1. PROCEDIMIENTO DE COMIENZO DEL COMBATE**

- Los competidores entrarán al mismo tiempo al Tatami cuando sean llamados por el Árbitro a la orden de “Aka - Shiro, Nakai”.
- Los competidores ocuparán su lugar mirándose frente a frente y esperarán las órdenes de Árbitro en Fudo Dachi.
- El Árbitro se colocará en el centro de los competidores mirando hacia la mesa oficial y dará las siguientes órdenes:
  - Shomen ni Rei.....Saludo a la mesa oficial
  - Shushin ni Rei.....Saludo al Árbitro
  - Otagai ni Rei .....Saludo entre competidores
  - Kamaete.....Posición de combate (tras la línea)
  - Hajime .....Empezar el combate



### 9.2.2. PROCEDIMIENTO DE FINALIZACIÓN DEL COMBATE

- A la voz del Árbitro de “Yame”, los competidores cesarán de combatir y volverán a su posición inicial, mirándose frente a frente. El Árbitro les indicará si es necesario que se coloquen correctamente los Doguis.
- Después de que el Árbitro pida la decisión, dará las órdenes siguientes:
  - Shomen ni Rei.....Saludo a la mesa oficial
  - Shushin ni Rei.....Saludo al Árbitro
  - Otagai ni Rei .....Saludo entre competidores
  - Akushu .....Los competidores se dan la mano

### 9.2.3. FORMA DE PROCEDER DURANTE EL COMBATE

Durante el combate, la terminología empleada por el Árbitro será la siguiente:

<b>HAJIME</b>	Empezar el combate. Con el gesto de Tsuki
<b>YAME</b>	Parar el combate inmediatamente. Brazo derecho de arriba abajo. Solo el Árbitro, Juez de tatami, Jefe de Árbitros y Juez Supremo, puede parar el combate
<b>KAMAETE</b>	Adoptar posición de combate para comenzar
<b>ZOKKO</b>	Reanudar el combate o instar a los competidores a mantener una actitud combativa. Con el gesto de juntar las dos manos palmas arriba
<b>JIKAN WO TOMETE</b>	Parar el crono a los oficiales de la mesa
<b>KUDASAI</b>	
<b>ENCHOSEN</b>	Ultimo combate con decisión obligatoria



#### 9.2.4. PROCEDIMIENTO Y TERMINOLOGIA PARA TÉCNICAS NO PERMITIDAS

- Cuando se realicen técnicas no permitidas, el Árbitro se situará entre los competidores y parará el combate, actuando en base a la decisión de los jueces (banderas) y a la suya propia.
- El Árbitro puede dar avisos sobre técnicas no permitidas basadas en la decisión de, al menos, tres de los cinco miembros del equipo arbitral, que hayan indicado una misma decisión.
- La terminología utilizada por el Árbitro para declarar las técnicas no permitidas será la siguiente:
  - Ganmen Ouda o Ganmen..... Golpes no permitidos a la cara.
  - Tsukami..... Agarrar o sujetar al oponente.
  - Shotei Oshi o Shotei ..... Empujar con manos o puños.
  - Kinteki o Kogeki ..... Golpes a los testículos.
  - Zutsuki..... Golpe con la cabeza.
  - Kakenige ..... Acción repetida de tirarse.

Las amonestaciones y/o penalizaciones derivadas de técnicas o acciones prohibidas, serán nombradas por al Árbitro, según las siguiente terminología:

- CHUI ..... Primera amonestación.
- GENTEN-ICHI ..... Primera penalización.
- GENTEN-NI ..... Segunda penalización.
- GENTEN-SAN..... Tercera penalización (Shikkaku).

En este supuesto, el Árbitro colocará a los competidores en su lugar correspondiente, contará el número de banderas indicadas por los jueces, empezando por el lado derecho, nombrará la técnica no permitida y su clasificación y, con un gesto de señalamiento contundente, indicará al oponente que las haya cometido.



#### **9.2.5. PROCEDIMIENTO PARA OTORGAR IPPON - WAZA-ARI**

- Previamente, el Árbitro deberá comprobar el estado del competidor, antes de pedir una decisión como consecuencia de una posible lesión o daño producido durante el combate.
- Una vez comprobado que los competidores no presentan daño o lesión, el Árbitro colocará a los competidores en su lugar de comienzo y pedirá la decisión. La forma de contar las banderas de los jueces será comenzando por la esquina derecha y contando de derecha a izquierda, realizando dicha acción siempre con la mano derecha. Una vez realizado el recuento, se nombrará la técnica y se otorgará el resultado.

#### **9.2.6. PROCEDIMIENTO PARA DAR UNA DECISIÓN EN CASO DE NO PUNTUACIÓN**

Cuando no se haya conseguido un Ippon o Waza-ari se concederá la victoria por decisión, en este supuesto, la forma de proceder será la siguiente:

- El Árbitro colocará a los competidores en su lugar de inicio y de cara a su oponente. Si los competidores llevan el Dogui mal colocado les hará ponérselo correctamente antes de pedir decisión.
- El Árbitro pedirá entonces la decisión con la indicación "HANTEI ONEGAISHIMASU" (jueces preparados para decidir, bajando estos sus cabezas para centrarse en la decisión), tras una breve pausa dará la orden de "HANTEI" bajando el brazo derecho de arriba abajo.
- Los jueces entonces darán de forma inmediata su decisión, levantando la bandera correspondiente.
- El Árbitro contará las banderas, comenzando por el lado derecho, de derecha a izquierda y con su mano derecha desde su posición.
- En caso de que no haya decisión final unánime, el Árbitro contará primero las banderas con menos votos, en caso de dos banderas de cada color el Árbitro dará su decisión en último lugar.
- El Árbitro indicará verbalmente la decisión al mismo tiempo que señala el lado AKA o SHIRO, con la mano derecha o izquierda claramente levantada, seguido de la expresión NOKACHI.



### 9.3. PROCEDIMIENTO DE LOS JUECES

#### 9.3.1. COMPORTAMIENTO

- Durante el combate los jueces indicarán sus decisiones utilizando banderas y silbatos
- Seguirán las indicaciones del Árbitro en el tatami y estarán siempre atentos a posibles llamadas a reunión de éste que se indicarán con la expresión “FUKUSHIN SHUGO”.
- Conductas de los jueces:
  - Adoptarán una buena postura mientras están sentados.
  - Tendrán los silbatos en la boca durante el combate.
  - Llevarán las banderas en sus manos cada una al lado del color que le corresponda.
  - Ambas banderas se colocarán sobre las rodillas preparadas para ser utilizadas de forma rápida, clara y enérgica.
  - Solo prestarán la atención al árbitro del tatami, para ayudarlo en las decisiones o llamar su atención.
  - Nadie puede dirigirse a los jueces salvo el Árbitro, Juez de tatami, Jefe de árbitros o Juez Supremo.

#### 9.3.2. PROCEDIMIENTO PARA UTILIZAR BANDERAS Y SILBATOS

Los jueces indicarán al árbitro las diferentes circunstancias que puedan apreciar durante el combate, siguiendo la siguiente operativa:

- **IPPON KACHI:** Levantar la bandera directamente en alto, haciendo sonar el silbato fuertemente a la misma vez.
- **WAZA-ARI:** Se levanta la bandera horizontalmente a la altura del hombro haciendo sonar el silbato fuertemente a la misma vez.
- **CHUI/HANSOKU:** Mover la bandera correspondiente (aka/shiro) en pequeños golpes de arriba abajo, haciendo sonar el silbato repetidas veces y pitidos cortos.
- **JOGAI:** Golpear ligeramente con la bandera el suelo y hacer sonar el silbato repetidas veces y pitidos cortos.
- **MITOMEZU:** Cruzar banderas horizontalmente y rápido, por delante de las rodillas.
- **MIEZU:** Banderas cruzadas y mantenidas delante de la cara.



- **HIKIWAKE:** Cruzar las banderas por delante de las rodillas y pitar una vez.
- **YUSEI HANTEI KACHI:** Victoria por decisión levantando la bandera que corresponda recta hacia arriba y haciendo sonar el silbato una vez.
- Los jueces cuando tengan alguna necesidad de hablar con el Árbitro moverán la bandera en movimientos cortos de delante atrás, delante del pecho haciendo sonar el silbato.

Los jueces deberán usar sus banderas y silbatos con confianza, seguridad y de forma clara, realizando los movimientos enérgicos con los brazos.

Las acciones mostradas con las banderas serán mantenidas hasta que el Árbitro reconozca claramente y se declare la decisión.

Cualquier asunto que pueda ocurrir en el transcurso de una competición que no figure contemplado en el reglamento, será discutido por los Árbitros del campeonato y el Árbitro Supremo del mismo.

## 10. ANEXO PARA LAS CATEGORIAS INFERIORES KUMITE

En las categorías inferiores se regirán por el mismo reglamento que en la categoría Senior, en cuanto a criterios de valoración por los jueces y Árbitros, amonestaciones y puntuaciones en los combates excepto en los puntos siguientes:

- La duración de los combates será:
  - 8 – 9 años: 1'30" + 1'30" – peso – 1'30" (Decisión obligatoria)
  - 10 – 11 años: 1'30" + 1'30" – peso – 1'30" (Decisión obligatoria)
  - 12 – 13 años: 2'00" + 2'00" – peso – 2'00" (Decisión obligatoria)
  - 14 – 15 años: 2'00" + 2'00" – peso – 2'00" (Decisión obligatoria)
  - 16 – 17 años: 2'00" + 2'00" – peso – 2'00" (Decisión obligatoria)

Para las decisiones por peso, la diferencia será de **3 kilos**.



**W K B**  
World Kyokushin Budokai

• PROTECCIONES OBLIGATORIAS

- Espinilleras
- Guantillas
- Casco INTEGRAL
- Coquilla (cat. Masculina)
- Protector pectoral (cat. Femenina)
- Protector bucal (opcional)



Todos los Dojos y competidores portarán sus propias protecciones debiendo estas ser homologadas y autorizadas por la WKB.



**W K B**  
World Kyokushin Budokai

Las categorías de peso serán las siguientes:

		Peso(kg)										
<b>Masculino</b>	<b>8-9 años</b>	-25	-30	-35	+35							
	<b>10-11 años</b>	-30	-35	-40	-50	+50						
	<b>12-13 años</b>			-40	-45	-50	-60	+60				
	<b>14-15 años</b>					-50	-55	-60	-70	+70		
	<b>16-17 años</b>							-60	-65	-70	-80	+80

		Peso(kg)										
<b>Femenino</b>	<b>8-9 años</b>		-30	-35	+35							
	<b>10-11 años</b>			-35	-40	+40						
	<b>12-13 años</b>				-40	-45	-50	+50				
	<b>14-15 años</b>					-45	-50	-55	+55			
	<b>16-17 años</b>							-50			-60	+60