

The logo of the Argentine Karate & Kobudo Federation is a shield-shaped emblem. It features a central circular symbol with three curved, interlocking shapes inside, resembling a stylized '3' or a traditional Japanese symbol. Below this symbol is a horizontal line representing a karate gi belt. The shield is flanked by two stylized, pointed shapes that resemble the corners of a karate gi collar. The entire logo is rendered in a light gray color.

**FEDERACIÓN ARGENTINA DE
KARATE & KOBUDO OKINAWENSE**

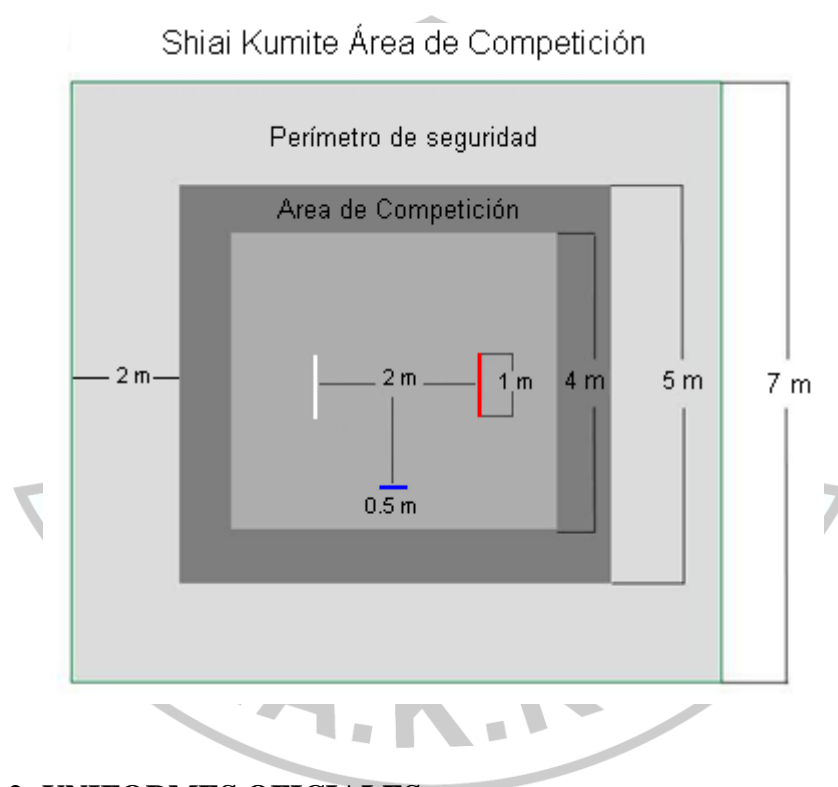
**SHIAI KUMITE
REGLAS DE COMPETICIÓN**

INDICE

- ART 1 AREA DE COMPETICION.
- ART 2 UNIFORMES OFICIALES Y ELEMENTOS DE PROTECCION
- ART 3 CONSEJO ARBITRAL
- ART 4 PANEL DE JUECES
- ART 5 PROMOTORES DE VENTOS
- ART 6 GUARDIA MEDICA OBLIGATORIA
- ART 7 ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO
- ART 8 DURACION DE LOS COMBATES
- ART 9 COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINALIZACION DE LOS COMBATES
- ART 10 TECNICAS PERMITIDAS
- ART 11 TECNICAS PROHIBIDAS
- ART 12 AREAS CORPORALES PERMITIDAS
- ART 13 NIVELES Y ZONAS DE CONTACTO
- ART 14 CONDUCTAS PROHIBIDAS
- ART 15 PUNTAJE POSITIVO
- ART 16 PUNTAJE NEGATIVO
- ART 17 CRITERIOS PARA LA DESICION
- ART 18 DETERMINACION DEL RESULTADO
- ART 19 RENUNCIA POR DAÑOS Y ACCIDENTES
- ART 20 PROTESTA
- ART 21 MODIFICACIONES
- Apéndice 1 TERMINOLOGIA.
- Apéndice 2 GESTOS DE ÁRBITROS Y JUECES DE LÍNEA.
- Apéndice 3 CODIGO DEL ANOTADOR.

ARTICULO 1 AREA DE COMPETICION:

- 1.- El área total deberá ser un cuadrado en goma eva de 7 mts por lado (medido desde afuera).
- 2.- El área de competición deberá ser de 5 mts por lado, lisa y libre de riesgos.
- 3.- Se trazará un perímetro de seguridad de 2 mts por lado alrededor del área de competición, y separación de 2 mts entre perímetros de las áreas vecinas.
- 4.- Se trazará una línea de 0.5 mts de largo para la posición del **árbitro** a 2 mts desde el centro del área de competición.
- 5.- Se deberán trazar 2 líneas paralelas para la separación de los **competidores** de 1mt de largo cada una a la distancia de 2 mts entre ellas en ángulo recto a la línea del árbitro.



ARTICULO 2: UNIFORMES OFICIALES

Los miembros del consejo arbitral, los competidores y sus entrenadores deberán llevar puesto el uniforme oficial aquí definido:

1.- Miembros del consejo arbitral y panel de jueces:

Los miembros del consejo arbitral y del panel de jueces deberán usar el uniforme oficial designado por la Comisión Técnica Deportiva, dicho uniforme será obligatorio para todos los torneos y campeonatos oficiales.

2.-Auxiliares:

Todos los cronometristas, planilleros y anunciadores deberán llevar puesto remeras, pecheras o chalecos que identifican la función a realizar.

3.- Competidores:

- a) Los competidores deben usar karate-gi blanco sin accesorios decorativos. El emblema del estilo o escuela deberá estar en el pecho sobre el lado izquierdo de la chaqueta y el número de identificación otorgado deberá ser llevado en la espalda. La publicidad del sponsor puede ser vista en el lateral de la manga derecha de la chaqueta y en sentido opuesto en la botamanga izquierda del pantalón.
- b) La chaqueta, cuando esta ajustada con el cinto alrededor de la cintura, deberá tener un largo mínimo que cubra la cadera pero no más largo que la mitad del muslo; en el caso de la mujer una remera blanca simple podrá ser usada debajo de la chaqueta del karate-gi.
- c) El largo máximo de las mangas de la chaqueta deberá cubrir la mitad del antebrazo (cinco dedos arriba de la muñeca) y se prohíbe enrollarlas o doblarlas.
- d) El largo máximo de las botamangas del pantalón deberá cubrir las dos terceras parte de la tibia (cinco dedos arriba del tobillo) y se prohíbe enrollarlas o doblarlas.
- e) Todo competidor deberá tener el cabello limpio, y que el largo no obstruya la visión del combate, siendo recogido con una banda elástica si es necesario.
- f) Las vinchas (hachimaki) en la cabeza, las hebillas y broches metálicos están prohibidos.
- g) Los competidores deben tener las uñas cortas y limpias, y no pueden portar objetos que resulten perjudicial a sus oponentes y a sí mismo (aros, piercing, anillos, etc).
- h) Si algún competidor/a al ingresar al área de competición comete infracción a los ítems arriba detallados, el auditor del área podrá, con la aprobación del árbitro, aplicar un Chukoku al infractor/a.

4.- Entrenadores:

- a) Los entrenadores deberán vestir durante el transcurso del torneo ambo deportivo con el emblema del estilo o escuela en el pecho sobre el lado izquierdo de la chaqueta. La publicidad del sponsor puede ser vista en forma horizontal en la espalda.
- b) El consejo arbitral podrá descalificar a cualquier competidor o entrenador que no cumple con las reglas antes detalladas.

ARTICULO 3: ELEMENTOS DE PROTECCION

- a) En todas las categorías y divisiones se deberá utilizar obligatoriamente el siguiente equipo de protección: cabezal, guantines, bucal, tibial (blando) y pechera.
- b) Para diferenciación de los competidores uno vestirá equipo de protección rojo y su oponente uno blanco.

- c) El uso de vendajes o refuerzos debajo del protector tibial que protegen lesiones, deben ser aprobados por el consejo arbitral y autorizados por el médico oficial.
- d) Todos los equipos de protección a utilizar deben ser los oficiales aprobados por la Comisión Técnica Deportiva.-

ARTÍCULO 4: CONSEJO ARBITRAL:

El consejo arbitral será un triunvirato y su autoridad es extensiva a todo el recinto de realización del evento. Los miembros de dicho cuerpo legal serán designados por la Comisión Técnica Deportiva de la organización, y asentado en su libro de actas, siendo constituido por un representante de la antes mencionada comisión técnica, un jefe de árbitros y un representante del organizador del evento.

El poder y los deberes del consejo arbitral son:

Dar solución y veredicto sobre situaciones no estipuladas por las reglas de competición. Revisar la circunstancia protestada por el entrenador en forma escrita, considerar todos los hechos disponibles y producir un informe como veredicto final, dándolo a conocer a través del auditor de área (Kansa).

Son los poderes de:

El representante de la comisión técnica deportiva:

1. Autorizar el comienzo del evento, si se halla presente en el recinto la guardia medica, caso contrario solicitará al promotor organizador otro profesional o suspenderá el evento.
2. Dirigir las deliberaciones del consejo arbitral sobre temas de naturaleza técnica que pueden surgir durante un combate determinado por lo que no hay estipulaciones en las reglas.

El jefe de árbitros:

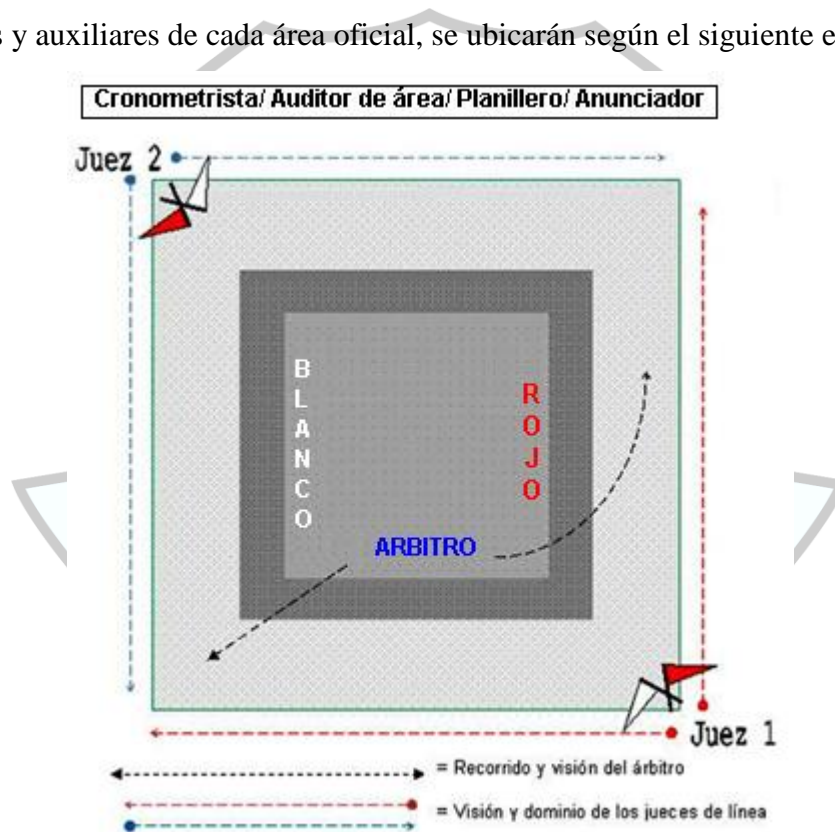
1. Designar las posiciones para las tareas de los auditores de área, árbitros, jueces de línea, cronometristas, planilleros y anunciadores, todos ellos habilitados por la organización fiscalizadora.
2. Supervisar a los auditores de área y revisar las tarjetas donde ellos anotan las decisiones arbitrales, corrigiendo errores administrativos o ratificando el fallo antes de anunciar el resultado final del combate.

El representante del organizador de evento:

Asegurar la correcta ubicación y armado de las áreas de competición, la provisión y despliegue de todos los equipos e instalaciones necesarias, y tomar las precauciones de seguridad e higiene del recinto para el desarrollo correcto del torneo.

ARTÍCULO 5: PANEL DE JUECES:

- 1.- El panel de jueces por cada combate consistirá en: 1 auditor de área (Kansa), 1 árbitro (Shushin) y 2 jueces de línea (Fukushin).
- 2.- Además serán designados: 1 cronometrista, 1 planillero y 1 anunciador, con el propósito de facilitar el desarrollo de los combates.
- 3.- Los jueces y auxiliares de cada área oficial, se ubicarán según el siguiente esquema:



Las facultades y deberes del Auditor de área (Kansa) son:

- 1.- Situarse en la mesa de control de área entre el planillero y el cronometrista.
- 2.- Supervisar la operación de los combates, inspeccionar uniformes, e higiene y seguridad de los competidores.
- 3.- Supervisar el funcionamiento administrativo del árbitro, jueces de línea, cronometrista, planillero y anunciador,
- 4.- Llenar la tarjeta de puntajes, sanciones y resultado del combate.

5. - Examinar el desempeño del árbitro y jueces de línea en su área y llamar a reconsideración si hay un desperfecto en el procedimiento de las formas administrativas.
- 6.- Solicitar la decisión por HANTEI al panel de jueces.
7. - Aprobar los registros anotados del combate, para ser declarados oficiales.
- 8.- Recibir el informe escrito de protesta hecho al final de un combate
- 9.- Llamar al panel de árbitros para la reconsideración del veredicto protestado.
10. - Informar la decisión del panel en lo que concierne a la protesta.
- 11.- NO podrá tomar decisiones arbitrales, ni otorgar puntajes.
- 12.- Deberá abstenerse de realizar opiniones que induzcan o conduzcan los fallos y decisiones de los árbitros y jueces de línea.
- 13.- Su autoridad esta confinada al área de competición y a todo su perímetro de seguridad incluyendo 1 mts por lado fuera del mismo.

Las facultades y deberes del árbitro (Sushin) son:

- 1.- Conducir combates (incluyendo anunciar el comienzo, la suspensión, y el fin del combate):
 - a. otorgar puntaje positivo por acciones técnicas observadas, y aplicar puntos negativos por infracciones cometidas por los competidores.
 - b. explicar al consejo arbitral si es necesario, la fundamentación de un juicio cuestionado.
 - c. imponer penas y emitir advertencias (antes, durante, y después de un combate).
 - d. obtener las opiniones de los jueces de línea (por medio de gestos manuales o verbales).
 - e. anunciar la extensión del combate (ENCHO-SEN).
- 2.- La autoridad del árbitro está confinada únicamente al área de competición y a su perímetro de seguridad inmediato.
- 3.- El árbitro dará todas las órdenes y anuncios.
- 4.- Cuando los jueces de línea señalizan, el árbitro debe considerar sus opiniones y rendir el juicio, sin embargo el árbitro es el único que detiene el combate si está de acuerdo con las opiniones propuestas.

Las facultades y deberes de los jueces de línea (Fukushin) son:

- 1.- asistir al árbitro con gestos manuales, y verbales solo cuando son llamados para ello por el arbitro.
- 2.- señalar la salida del área de competición por uno o ambos competidores.
- 3.- otorgar puntaje positivo por acciones técnicas observadas.

- 4.- observar cuidadosamente la acción de los competidores y a la petición del árbitro dar opinión cuando un competidor ha cometido un acto y/ o técnicas prohibidas.
- 5.- La autoridad de los jueces de línea esta confinada únicamente al área de competición.

Las facultades y deberes de los auxiliares son:

Cronometrista:

- 1.- Verificar que los cronómetros, timbres, campanas y demás elementos funcionen correctamente,
- 2.- Dar señal clara y audible al árbitro con el sonido de un (1) timbre o silbato la finalización del round o asalto,
- 3.- Dar señal clara y audible al árbitro con tres (3) golpes de campana indicando la finalización del combate,
- 4.- Detener el cronometro cuando así lo ordene el árbitro.

Planillero:

- 1.- Verificar que los útiles y demás elementos funcionen correctamente,
- 2.- Llevar la planilla de llaves de shiai kumite, anotando a los competidores en ella,
- 3.- Poner a la firma del Kansa la planilla final del combate,
- 4.- Abstenerse de ingresar datos en la tarjeta de puntaje del combate, que es exclusiva responsabilidad del Kansa.

Anunciador:

- 1.- Verificar que los equipos de audio funcionen correctamente,
- 2.- Hacer todos los anuncios e informaciones solicitadas por el Kansa,
- 3.- Llamar a los competidores según el orden de la llave para la realización del combate correspondiente,
- 4.- Abstenerse de realizar opiniones religiosas, políticas o personales durante el desempeño de su función.

ARTÍCULO 6: PROMOTORES DE EVENTOS:

Se consideran promotores a las entidades de base afiliadas a FAKKO que organizan torneos o fechas declaradas oficiales, quienes deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- a. Tener la cuota social actualizada,
- b. Confirmar el espacio físico donde se desarrollaran las competencias,
- c. Contratar médico matriculado para la guardia medica obligatoria,
- d. Proveer los pisos de goma eva para el armado de las aéreas de competición,

- e. Obtener la declaración de **“Torneo Oficial”** por la Comisión Directiva de la federación,
- f. Nombrar un representante para integrar el consejo arbitral, él mismo actuara como responsable legal de la entidad organizadora ante la FAKKO.
- g. Proveer los premios (medallas o trofeos) a los ganadores y sus escoltas en cada categoría según lo declarado en las planillas oficiales de inscripción,
- h. Ejecutar las tareas administrativas en lo concerniente a los cobros por derechos de competición y aranceles por protesta,
- i. Realizar la rendición de los ingresos brutos por derechos de competición y/o protestas ante la tesorería de FAKKO, a la finalización del evento.

ARTÍCULO 7: GUARDIA MÉDICA OBLIGATORIA:

La guardia medica estará constituida por médico matriculado y asistido por servicio de emergencia y traslado.

El médico contratado deberá hallarse en el recinto de competición 15 minutos antes del inicio del evento y cumplirá las siguientes funciones:

- a. Acudirá al llamado del arbitro o auditor de área, cuando estos lo soliciten para examinar al competidor/a accidentado,
- b. Examinar al competidor/a accidentado y determinar si puede continuar con su tarea de combate, firmando dicha habilitación en la planilla del kansa,
- c. Examinar al competidor/a accidentado al finalizar el combate, si lo estima necesario,
- d. En caso de producirse un K.O, desmayo o lesión considerada de riesgo, deberá cerciorarse que el competidor/a se halle en condiciones de retirarse del recinto de competición sin consecuencias inmediatas. Si considera lo contrario arbitrará los medios para que se le preste la asistencia medica correspondiente.
- e. Detallar en el dorso de la tarjeta del Kansa (auditor de área) el diagnostico y orden medica a cumplir con su respectiva firma y sello profesional.

NO podrán oponerse al diagnostico ni resistir su decisión médica, ninguna persona en relación directa con un competidor/a accidentado en acciones del combate deportivo.

ARTÍCULO 8: ORGANIZACION DEL CAMPEONATO:

- 1.- El campeonato estará constituido por cuatro (4) torneos denominados: Apertura, Clasificación, Definición y Clausura
- 2.- La competición estará constituida por:

- a. Disciplina: Shiai Kumite (combate deportivo),
- b. Categoría: Clasifica según Kyu o Danes,
- c. División: Clasifica competidores según edad o género.

Podrán participar competidores miembros de la FAKKO, siendo la disciplina, categorías y divisiones rankeables para la obtención del título de Campeón Nacional.

- 3.- Previo a cada encuentro, el entrenador debe entregar a la mesa de control la tarjeta identificadora de su dirigido.
- 4.- Ningún competidor puede ser reemplazado por otro.
- 5.- Los competidores que no arriben al área de competición al llamado de verificación de la categoría y división serán descalificados para participar en la misma.

ARTÍCULO 9: DURACION DE LOS COMBATES:

- 1.- El término Shiai Kumite describe al combate deportivo entre dos competidores.
- 2.- La duración de los combates de Shiai Kumite en los torneos Apertura y Clasificación serán de 2 (dos) minutos para todas las categorías y divisiones,
- 3.- La duración de los combates de Shiai Kumite en los torneos Definición y Clausura serán de 3 (tres) minutos para todas las categorías y divisiones,
- 4.- Para todas las categorías antes mencionadas, ante un empate el alargue (ENCHO SEN) será de un (1´) minuto. El tiempo de cada combate está considerado cuando el árbitro da la voz de comenzar (Hajime) y finalizar (Wari).
- 5.- El cronometrista dará señal clara y audible al ÁRBITRO con el sonido de una campana indicando la finalización del combate, quien dará la voz de WARI indicando dicho término.-

ARTÍCULO 10: COMIENZO, SUSPENSION Y FINALIZACION DE LOS COMBATES

- 1.- El árbitro y los jueces de línea tomarán sus posiciones prescriptas. Siguiendo el cambio de saludos entre los competidores el árbitro anunciara SHOBU HAJIME y el combate comenzará.
- 2.- El árbitro suspende el combate temporalmente anunciando YAME ante las siguientes situaciones, cuando:
 - (1) Visualizo una acción técnica puntuable
 - (2) un juez de línea señala una salida del área de competición JOGAI, de uno o ambos competidores

- (3) un competidor debe ajustar su GI (uniforme de karate).
- (4) el árbitro avisa y/o los jueces de línea están señalizando que un competidor ha infringido las reglas.
- (5) el árbitro considera que uno o ambos competidores no pueden continuar con el combate debido a daños, enfermedad u otras causas. Escuchando la opinión del médico, el árbitro decide si el combate deberá continuar.
- (6) un competidor agarra o retiene a su adversario y no desempeña una técnica efectiva inmediata.
- (7) uno o ambos competidores caen o se tiran y no hay técnica efectiva inmediatamente después.

3.-El árbitro se ubica en su posición original y sanciona el puntaje pertinente, y complementa el anuncio con el gesto prescrito. El árbitro reiniciará el combate anunciando TSUZUKETE HAJIME.

4.- Cuando el combate finaliza el árbitro da la voz de WARI y ordena a los competidores volver a sus posiciones iniciales, regresando a su posición original declara el vencedor levantando la mano sobre el lado ganador y anunciando (SHIRO o AKA) NO KACHI.

5.- En caso de un combate igualado (HIKIWAKE), el árbitro anunciará un tiempo suplementario ENCHO-SEN y reiniciará la extensión con el anuncio de SHOBU HAJIME.

6.- Los términos y gestos a ser usados por los árbitros y jueces de línea en la operación de un combate son los especificados en el apéndice de gestos.

ARTÍCULO 11: TECNICAS PERMITIDAS:

- 1.- Todas las técnicas deberán ser ejecutadas sobre las aéreas corporales permitidas, aplicadas según niveles y zonas de contacto con el máximo control de las mismas, y retroceso inmediato al punto de reequilibrio de la extremidad utilizada.
- 2.- Las técnicas de ataque con desplazamiento corporal hacia adelante y golpes de puño y/o patadas realizadas con el flanco atrasado.
- 3.- Las técnicas de anticipo con sostenimiento de la posición y golpes de puño y/o patadas realizadas con el flanco adelantado.
- 4.- Las técnicas de esquite o finta con desplazamiento corporal hacia atrás o lateral y contra ataque con golpes de puño y/o patadas realizadas con el flanco atrasado.
- 5.- Lanzar una técnica efectiva a tiempo cuando todavía está dentro del área de competición y su oponente afuera, antes de que el árbitro de la voz YAME.

6.- Lanzar un ataque al mismo tiempo que la señal de fin del combate, si es considerado válido por el panel de jueces, será puntuable.

ARTICULO 12: TECNICAS PROHIBIDAS (eje motriz)

Las siguientes técnicas están prohibidas:

1. Toda técnica que haga contacto pleno o que produzca pérdida del conocimiento. (shikkaku)
2. Las que hagan contacto excesivo en los ojos, la garganta, la nuca o el cuello con técnicas punzantes o de aplastamiento. (shikkaku)
3. Las que hagan excesivo contacto en las áreas permitidas y resulte una lesión visible. (shikkaku)
4. Las que impacten en zona de la ingle, riñones, articulaciones o empeine. (hansoku)
5. Las que impacten en la parrilla costal, pecho o abdomen con técnicas de aplastamiento. (hansoku)
6. Las de arroje o lances que no sean seguros y perjudiquen la habilidad del oponente al caer. (hansoku)
7. Las que por su naturaleza arriesgan la seguridad del oponente. (hansoku)
8. Ataque directo a los brazos o piernas. (keikoku)
9. Agarrar un golpe de puño o patada. (keikoku)
10. Los ataques a ciegas, (keikoku)
11. Forcejear, trabar o empujar al oponente. (chukoku)
12. Contra ataque a destiempo cuando el oponente está saliendo de una acción. (chukoku)
13. Cuando ambos contendientes están fuera del área de competición. (chukoku)
14. Lanzar un ataque después de la orden de suspender o detener el combate. (chukoku)
15. Exponer la espalda ante el ataque del oponente (mubobi)

ARTÍCULO 13: AREAS CORPORALES PERMITIDAS:

Las técnicas deberán ser dirigidas a los siguientes planos corporales:

- a) Coronal (anterior)
- b) Sagital (izquierda o derecha)
- c) Transversal (superior)

ARTÍCULO 14: NIVELES Y ZONAS DE CONTACTO:

1.- **Contacto Leve:** a nivel epidérmico, será puntuable en:

- a. Cabeza

b. Cara

Y será sanción HANSOKU en la nuca, el cuello, los ojos, la nariz y la garganta.

2.- Contacto Moderado: será puntuable en:

- a. Abdomen,
- b. Pecho,
- c. Zona posterior (espalda),
- d. Zona dorsal (lateral),

Y será sanción HANSOKU en la zona inguinal y renal.

3.- Contacto Grave: todo exceso que produzca desmayos, lesiones físicas visibles o efectos secundarios en la motricidad, audición o visión del oponente, serán sancionados con la máxima penalidad SHIKKAKU (descalificación) del torneo.

ARTICULO 15: CONDUCTAS PROHIBIDAS

- 1.- Ignorar, resistir o desobedecer las instrucciones y decisiones del panel de jueces, o consejo arbitral (shikaku)
- 2.- Cualquier comportamiento descortés por parte de un competidor o su coach. (hansoku)
- 3.- Provocar, irritar o insultar al oponente. (hansoku)
- 4.- Autopromoción o celebración de puntos obtenidos. (hansoku-chui)
- 5.- Fingir una lesión con el objeto de sacar ventaja. (keikoku)
- 6.- Reiteradas salidas intencionales del área de competición. (chukoku)
- 7.- Uno o ambos competidores demuestran falta de cuidado para su propia seguridad. (chukoku)

ARTÍCULO 16: PUNTAJE POSITIVO:

Se consideran puntuables las acciones realizadas con técnicas permitidas en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

Eje Motriz

- a) Buena forma
- b) Aplicación vigorosa
- c) Tiempo apropiado
- d) Distancia correcta
- e) Foco

Eje Volitivo

- f) Actitud deportiva
- g) Intención honesta
- h) Concentración adecuada
- i) Equilibrio emocional

ARTÍCULO 17: PUNTAJE NEGATIVO (PENALIDADES):

1.- La siguiente escala de penalidades será aplicada y sancionada por ejecución de técnicas y/o conductas prohibidas, siendo anunciadas por el árbitro y apuntadas en la tarjeta por el Kansa:

- (a) JOGAI (salida) es la situación donde el cuerpo de los competidores o parte del mismo toque el piso fuera del área de competición; por cada JOGAI resta **0.25 decimas** al puntaje del infractor. La excepción será cuando un competidor sea empujado o lanzado deliberadamente fuera del área por su oponente.
- (b) CHUKOKU (precaución): podrá ser sancionado por infracción menor, esta penalidad resta **0.50 decimas** al puntaje del infractor y podrá ser sancionado en dos (2) ocasiones por infracciones menores.
- (c) KEIKOKU (advertencia): esta penalidad resta IPPON (**1 punto**) al puntaje del infractor, y podrá ser sancionado en reiteradas ocasiones por infracciones menores cuando ya fue sancionado chukoku previamente en el combate.
- (d) HANSOKU-CHUI (falta grave): esta penalidad resta NIBON (**2 puntos**) al puntaje del infractor, es sancionado por infracciones serias.
- (e) HANSOKU (descalificación): esta penalidad es sancionada por una infracción considerada de gravedad, otorga SANBON (**3 puntos**) al puntaje del oponente, y descalifica del combate al infractor.
- (f) SHIKKAKU (expulsión) es sancionada cuando un competidor comete una falta extrema considerada violatoria a las reglas de competición, o algún acto que perjudique el prestigio y el honor del karate-do; al puntaje del oponente es elevado al máximo (9) y el infractor es expulsado, no pudiendo seguir participando en ningún tipo, categoría ni división del torneo.

ARTÍCULO 18: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN:

Los árbitros y jueces de línea deberán otorgar puntaje positivo, si las acciones técnicas ejecutadas por los competidores fueron realizadas con:

1. **Reacción** (inducción y ejecución)

2. **Velocidad** (oportunidad)
3. **Corrección** (adecuación y exactitud)
4. **Racionalidad** (economía y conveniencia)
5. **Ingeniosidad** (estabilidad e iniciativa), o
6. **Cambio** (transformación de la repuesta)

Y será otorgada la siguiente escala de puntaje por el panel de jueces en sus respectivas decisiones:

IPPON se otorgará por técnicas individuales de anticipo realizadas y finalizadas con el flanco adelantado:

- a) Keri chudan o Jodan,
- b) Tsuki Chudan o Jodan, Uraken uchi, golpes de puño simple,
- c) De Ai con técnica individual de puño o patada.

NIBON se otorgará por técnicas de combinación con golpes de puño y patadas, iniciando anticipo con el flanco adelantado y finalizando la acción con el flanco atrasado:

- a) Esquive y golpes de puño a la zona posterior o dorsal (espalda o laterales)
- b) Desequilibrando al oponente seguido de técnica puntuable.
- c) Combinación técnica de patadas con la misma pierna (finteo y remate).
- d) Combinación técnica de manos (punteo y remate).

SANBON se otorgará por técnicas de combinación de golpes de puño y patadas iniciando y finalizando la acción con el flanco atrasado, o:

- a. Por combinación técnica de patadas y puños, con terminación correcta y efectiva del flanco atrasado.
- b. Barrida y derribe del oponente al suelo seguido de una técnica puntuable.
- c. Patadas combinadas de izquierda y derecha.

ARTÍCULO 19: DETERMINACIÓN DEL RESULTADO:

1.- El resultado de un combate queda definido cuando un competidor obtiene una ventaja de nueve (9) puntos sobre su contendiente, sin estar condicionado por el tiempo faltante para finalización del mismo.

2.- Al final del combate el AUDITOR DE AREA (Kansa) suma los puntos positivos y resta los puntos negativos de cada competidor, el resultado neto determina el ganador o empate.

- 3.- Es declarado ganador el competidor que ha establecido superioridad en el puntaje o decisión obtenida por HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN impuesto al competidor opositor.
- 4.- Si en el final del combate ningún competidor ha establecido superioridad en el puntaje, la decisión será HIKIWAKE (empate) y se debe anunciar ENCHO-SEN (combate suplementario). Las penalidades o advertencias incurridas durante el combate, serán acarreadas al ENCHO-SEN.
- 5.- Durante el ENCHO-SEN el competidor que puntúa primero (punto de oro) será ganador del combate en cuestión.
- 6.- Si en el final del ENCHO-SEN no hubo modificación del puntaje por obtención de punto de oro, o descuento por faltas incurridas, manteniéndose el empate; la decisión de ganador será otorgada por HANTEI (decisión del panel de jueces) a favor de uno de los competidores sobre la base de las siguientes consideraciones: **superioridad técnica, táctica y estratégica.**

ARTÍCULO 20: RENUNCIAS POR DAÑOS Y ACCIDENTES:

- 1.-KIKEN (renuncia) es la decisión dada cuando uno o ambos competidores son incapaces de continuar el combate, abandonando o siendo retirado por orden del árbitro.
Las causas de la renuncia pueden incluir daño no adjudicable a las acciones del oponente.
- 2.-Si dos competidores se lastiman el uno al otro a la vez o sufren los efectos de daños anteriormente incurridos y son declarados por el médico incapaz de continuar, el combate se adjudica al competidor que ha acumulado más puntos en el tiempo. Si la suma de puntos es igual, entonces el panel de jueces por HANTEI decidirá el resultado del combate.
- 3.-Un competidor lastimado quien ha sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede pelear nuevamente en esa competición.
- 4.-Un competidor lastimado que gana un combate mediante la inhabilitación debido a daños no le es permitido pelear nuevamente en la competición sin el permiso del médico, será retirado inmediatamente de la competición en ese torneo.
- 5.-Cuando un competidor se lastima, el árbitro detiene el combate y llamará al médico, quien tiene la facultad de diagnosticar y tratar daños.

ARTÍCULO 21: PROTESTA

- 1.-Nadie puede protestar un juicio a los miembros del panel de jueces de forma oral.
- 2.-La protesta se realizará a través de un informe escrito inmediatamente después del final del combate, adjuntando un pago del mismo valor monetario que los derechos de competición no siendo retornable dicho pago.

3.-La protesta debe ser entregada por el entrenador declarado en la planilla de inscripción al consejo arbitral, que dentro del procedimiento debido revisará la circunstancia protestada, habiendo considerado todos los hechos disponibles producirá un informe y facultará al auditor de área dar conocer el veredicto al final.

4.-Solo si el procedimiento de un fallo contradice el otorgamiento del puntaje o sanción; o las formas administrativas en las llaves, el entrenador declarado en la planilla de inscripción es la única persona autorizada para hacer la protesta verbal ante el Auditor de área (Kansa) quien deberá notificarlo inmediatamente al panel de jueces para ser rectificado.

ARTÍCULO 22: MODIFICACIONES:

Las modificaciones al presente reglamento están sujetas al tratamiento de la **COMISIÓN TÉCNICA DEPORTIVA** y la aprobación de **LA COMISIÓN DIRECTIVA**. No pudiendo los miembros de ambas comisiones realizar modificaciones in situ previas o durante el desarrollo del campeonato oficial.



APÉNDICE 1

TERMINOLOGIA

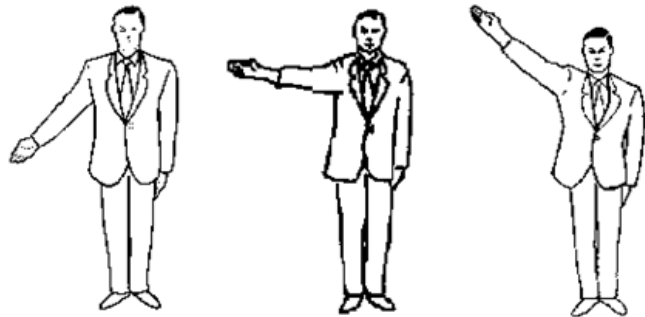
MOTO NO ICHI	Posición original	Los contendientes y el árbitro se ubican en las posiciones de partida
SHOBU HAJIME	Comienzo del encuentro	Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.
YAME	Parar	Interrumpir las acciones. Al hacer el anuncio, el Arbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.
TSUZUKETE	Continuar el combate	Orden de proseguir el combate cuando hay una interrupción no autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Reiniciar el combate	El árbitro se coloca con un pie adelantado. Cuando dice “Tsuzukete” extiende sus brazos, con las palmas mirando a los contendientes. Cuando dice “Hajime” vuelve las palmas y las lleva rápidamente una hacia la otra, y al mismo tiempo da un paso atrás.
ATO SHIBARAKU	Queda poco tiempo	El cronometrador dará una señal audible 30 segundos antes del final del combate, y el árbitro anunciará “Ato shibaraku”.
WARI	Terminado	Final del combate, dice “Wari” extiende sus brazos, con las palmas juntas y las separa rápidamente hacia la cara de los contendientes, al mismo tiempo da un paso adelante. (Gesto inverso al tsuzukete hajime)
TORIMASEN	Inaceptable como técnica puntuable	El árbitro cruza sus brazos y después hace un gesto de corte, con las palmas hacia abajo.
AIUCHI	Técnicas simultáneas	No se concede punto a ninguno de los contendientes. El árbitro junta sus puños frente a su pecho.

SHUGO	Llamada a los jueces de línea	El árbitro llama a los jueces de línea al final del combate o encuentro, o para debatir una decisión dividida.
HANTEI	Decisión	El Kansa pide decisión. Después de un pitido corto con el silbato, los jueces de línea dan su voto mediante las banderas y el árbitro indica al tiempo su propio voto utilizando los brazos
(AKA o SHIRO) NO KACHI	(Rojo o Blanco) ganador	El árbitro extiende su brazo de forma oblicua por hacia el lado del ganador.
HIKIWAKE	Empate	En el caso de una decisión empatada en el Hantei, el árbitro cruzará sus brazos, y después los extenderá con las palmas mirando al frente.
ENCHO-SEN	Extensión del combate	El árbitro recomienza el combate con la orden “Shobu Hajime”.
KIKEN	Renuncia	El árbitro señala con su dedo índice 45° hacia abajo en la dirección de la posición inicial del contendiente. Después anuncia la victoria del oponente.
JOGAI	Salida del área de competición	El árbitro señala la línea detrás suyo con su dedo índice del lado del infractor para indicar a los Jueces de línea, que se ha salido del área de competición.
MUBOBI	Irresponsabilidad personal	El Árbitro se toca el pómulo con el dedo índice, después señala los pies del infractor para indicar que el contendiente se está poniendo en peligro a sí mismo, para indicar a los jueces de línea que el contendiente atenta contar su propia seguridad.
CHUKOKU	Advertencia por falta	El árbitro se vuelve hacia el infractor y cruza sus brazos a la altura del pecho.
KEIKOKU	Amonestación	El árbitro señala con su dedo índice 45° hacia abajo al infractor.

HANSOKU-CHUI	Advertencia por falta reiterada	El árbitro señala con su dedo índice horizontalmente al infractor.
HANSOKU	Acción anti reglamentaria	El árbitro señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, concede Sanbon (3puntos) al oponente y lo declara ganador.
SHIKKAKU	Expulsión	El árbitro señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio "(Aka o Shiro) Shikkaku. Después anuncia la victoria del oponente.



APÉNDICE 2 GESTOS DEL ÁRBITRO



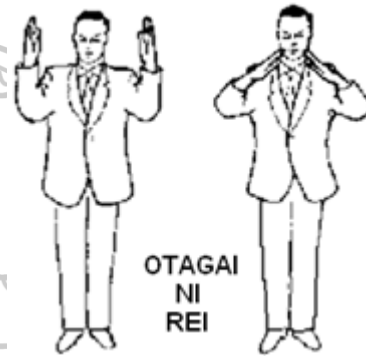
IPPON

NIBON

SANBON

SALUDO RECIPROCO

El Árbitro indica a los contendientes que se saluden el uno al otro.



**OTAGAI
NI
REI**

COMIENZO DEL COMBATE

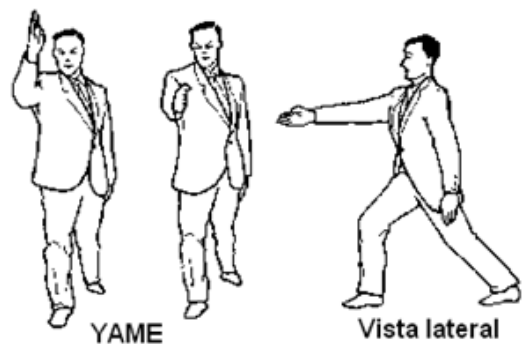
Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.



**SHOBU
HAJIME**

PARAR

Interrumpir las acciones. Al hacer el anuncio, el Arbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano, anunciando Yame.



YAME

Vista lateral

CONTINUAR EL COMBATE

Al decir “Tsuzukete”, y en posición adelantada, el Árbitro extiende sus brazos hacia fuera con las palmas mirando a los contendientes. Al decir “Hajime” vuelve las palmas y las lleva rápidamente la una hacia la otra al tiempo que da un paso atrás.



TSUZUKETE HAJIME

COMBATE FINALIZADO

Luego de la orden de Yame, el Árbitro extiende sus brazos, anunciando Wari con las palmas hacia la cara de los contendientes, y al mismo tiempo da un paso adelante. (Gesto inverso al tsuzukete hajime)



WARI

GANADOR

Al final del combate o encuentro, el Árbitro extiende su brazo del lado ganador hacia arriba.



NO KACHI

EMPATE

En el caso de una decisión por empate, el Árbitro cruza los brazos y luego los extiende con las palmas mirando al frente.



HIKIWAKE

RENUNCIA

El Árbitro señala con el dedo índice a la posición inicial del contendiente que renuncia y después anuncia la victoria del oponente.



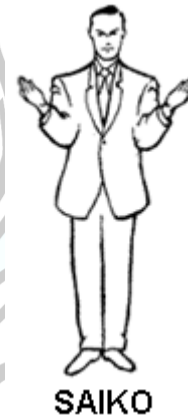
LLAMADA A LOS JUECES DE LÍNEA

El Árbitro señala con la mano abierta al o los Jueces de línea y lleva la palma frente a su cara.



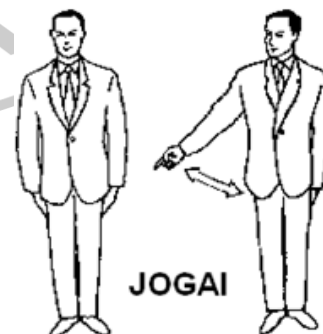
RECONSIDERACION

El Árbitro señala con las manos abiertas y los codos junto a la cintura.



SALIDA DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

El árbitro realiza con su brazo un movimiento de abducción del lado del infractor.



DESCUIDO PERSONAL

El Árbitro se toca el pómulo con el dedo índice, luego señala los pies del infractor.



ADVERTENCIA

El Árbitro señala con las manos cruzadas en dirección del infractor.



AMONESTACIÓN

El árbitro señala con el dedo índice los pies del infractor y concede Ippon (1 punto) al oponente



FALTA REITERADA

El árbitro señala con el dedo índice el pecho del infractor y concede Nibon (2 puntos) al oponente.



INFRACCIÓN

El árbitro señala con su dedo índice la cara del infractor y luego anuncia la victoria del oponente

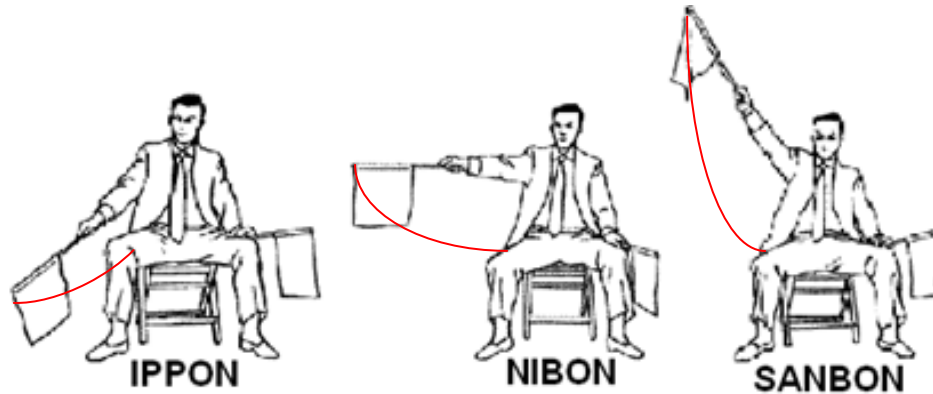


EXPULSIÓN

El árbitro señala con su dedo índice la cara del infractor, luego lo dirige hacia afuera y atrás con el anuncio Aka o Shiro “Shikkaku “ Después anuncia la victoria del oponente.



GESTOS DE LOS JUECES DE LÍNEA



TÉCNICA SIMULTANEA NO VE LA ACCIÓN

Mueve las banderas la una hacia la otra, frente al pecho.

Coloca las banderas frente a la cara. (No toma decisión)



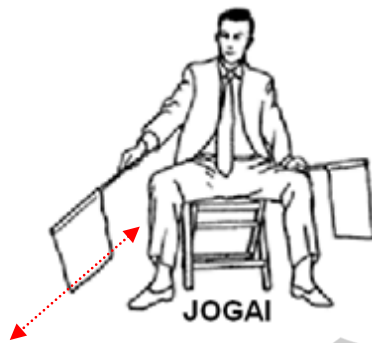
NO CONSIDERA VALIDA LA ACCIÓN

Cruza las banderas simultáneamente.



SALIDA DEL AREA

Señala la línea con la bandera de color correspondiente al competidor infractor.



PELIGRO

Giros la bandera con el brazo flexionado y enrollando:



DESCUIDO PERSONAL

Detiene la bandera correspondiente al competidor infractor, sobre la cabeza.



ADVERTENCIA POR FALTA

Detiene la bandera en alto en señal de precaución.



AMONESTACIÓN

Señala el pie del infractor.



FALTA REITERADA

Señala el abdomen del infractor.



INFRACCIÓN

Señala la cara del infractor.



EXPULSIÓN

Señala con el brazo flexionado hacia arriba la bandera de color del competidor expulsado, y sostiene sobre el pecho la bandera de su oponente.



APÉNDICE 3

Código del anotador

SIGNO	JAPONÉS	ESPAÑOL	SANCIÓN
+ 3	SANBON	Tres puntos	
+ 2	NIBON	Dos puntos	
+ 1	IPPON	Un punto	
▲	KACHI	Ganador	
▽	MAKE	Perdedor	
▲▽	HIKIWAKE	Empate	
- 0.5	CHUKOKU	Advertencia	Resta 0.50 punto
- 1.0	KEIKOKU	Amonestación	Resta Un punto
- 2.0	HANSOKU CHUI	Falta reiterada	Resta Dos puntos
- 3.0	HANSOKU	Infracción	Resta Tres puntos al infractor
☒	SHIKKAKU	Expulsión	Declara ganador al oponente
◀	KIKEN	Renuncia	Declara ganador al oponente
-0.25	MUBOBI	Descuido	Resta 0.25 punto al infractor
-0.25	JOGAI	Salida	Resta 0.25 punto al infractor



Planilla del Kansa

Competidor		Blanco	Rojo
Apellido			
Nombres			
Signo	Voz	Puntos	
+1	IPPON		
+2	NIBON		
+3	SANBON		
Subtotales positivos			
. - 0.25	JOGAI		
. - 0.25	MUBOBI		
. - 0.5	CHUKOKU		
. - 1.0	KEIKOKU		
. - 2.0	HANSOKU CHUI		
. - 3.0	HANSOKU		
Subtotales negativos			
Puntaje final			
▲	KACHI		
▽	MAKE		
◀	KIKEN		
☒	SHIKKAKU		

ARBITRO _____

JUEZ 1 _____

JUEZ 2 _____

KANSA _____ Firma _____

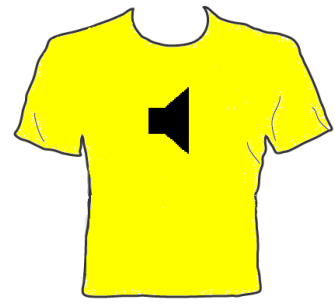
IDENTIFICACIÓN PARA AUXILIARES



CRONOMETRISTA



PLANILLERO



ANUNCIADOR

Estudio, desarrollo, diagramación y diseño realizados por:

Prof. HECTOR E. MAROLI

Técnico Deportivo en Karate

Universidad Nacional de Lomas de Zamora

