



IAKU

REGLAS EN LA COMPETICIÓN DE KARATE

Edición 2020

Revisiones 2000, 2011, 2016, 2018, 2019



[illegible]

IAKU

REGLAS EN LA COMPETICIÓN

DE KARATE

REGLAS EN LA COMPETICIÓN DE KARATE

6° Edición y Revisión

©2020 International Amateur Karate Union

Revisiones 2000/2011/2016/2018/2019

Publicado en 2020 por la International Amateur Karate Union

Idea y concepción de la obra: Sensei Néstor Parreño (8°Dan)

Coordinación: Sensei Néstor Parreño (8°Dan)

Investigación y textos: Sensei Néstor Parreño (8°Dan), Sensei Gustavo Guerrero (2°Dan)

Diseño: Sensei Gustavo Guerrero (2°Dan)

Maquetación: Sensei Néstor Parreño (8°Dan), Sensei Gustavo Guerrero (2°Dan)

Corrección: Sensei Javier Cayre (4°Dan), Sensei Rolando López (3°Dan)

Producción Editorial: Sensei Néstor Parreño (8°Dan), Sensei Gustavo Guerrero (2°Dan)

PRÓLOGO

Como cada deporte, también el karate deportivo está sujeto a reglamentaciones estrictas, establecidas para permitir su práctica dentro de los límites de la máxima seguridad posible y en el respeto a los principios fundamentales de justicia y lealtad competitiva.

Un reglamento de karate deportivo de una organización, madura y crece con la misma, con cada revisión y con la participación de todas las comisiones pertinentes.

Cada nueva revisión es un desafío que solo se supera con trabajo duro, la experiencia del camino recorrido y teniendo la visión del camino que nos falta recorrer.

Agradezco a todos los que participaron de una u otra manera en esta revisión, que junto con importantes cambios, incorpora las Reglas del Karate Adaptado siendo un orgullo para todos nosotros.

Por mi parte espero que lo utilicen y lo honren, es nuestra herramienta de trabajo y marca nuestro horizonte.

Sensei Néstor Parreño
8° Dan
Presidente IAKU

SUMARIO



REGLAS GENERALES DE LA COMPETICION

Capítulo I Los Jurados

Artículo 1. Árbitro, referí y jueces	página 2
Artículo 2. Deberes de los árbitros, referí y jueces	página 2
Artículo 3. Atribuciones y deberes del árbitro en jefe de tatami	página 3
Artículo 4. Atribuciones y deberes del referí del tatami (shushin)	página 3
Artículo 5. Atribuciones y deberes del árbitro del tatami (Kansa)	página 3
Artículo 6. Atribuciones y obligaciones de los jueces de esquina y juez espejo	página 4
Artículo 7. El juez de mesa, el controlador de la puntuación, el cronometrador, y el anunciador (locutor)	página 4
Artículo 8. Terminología y señalizaciones	página 4
Artículo 9. Señalizaciones	página 5
Artículo 10. Decisiones	página 5

Capítulo II Generalidades

Artículo 1. Tamaño del área de combate	página 6
Artículo 2. Vestimenta y presentación	página 6
Artículo 3. Normas oficiales de uniformidad	página 7
Artículo 4. El personal	página 8
Artículo 5. Equipamiento del combate	página 8
Artículo 6. Protestas en contra de las decisiones y revisión de las mismas	página 9
Artículo 7. Heridas y lesiones durante un combate	página 9
Artículo 8. Retirada	página 10
Artículo 9. Otros asuntos	página 10



KUMITE, KATAS Y KATAS en KOBUDO

Capítulo I Reglas de la competencia de KUMITE

Artículo 1. Tipos de combates	página 12
Artículo 2. Comienzo, interrupción temporal, y finalización de los encuentros.....	Página 13
Artículo 3. Duración del combate	página 14
Artículo 4. Prorrogas (extensiones)	página 14
Artículo 5. Victoria y derrota	página 14
Artículo 6. Zonas y técnicas validas de puntuación	página 15
Artículo 7. Criterios para decidir un ippon o wazari	página 15
Artículo 8. Criterios para la decisión (hantei).....	página 16
Artículo 9. Actos y técnicas prohibidas	página 16
Artículo 10. Penalizaciones y descalificaciones.....	página 17

Capitulo II Reglas de la competencia de KATA

Artículo 1. Área de competencia	página 18
Artículo 2. Juzgar.....	página 18
Artículo 3. Tipos de encuentro	página 18
Artículo 4. Condiciones de los encuentros.....	página 18
Artículo 5. Tipos de kata.....	página 19
Artículo 6. Criterios para las decisiones	página 19
Artículo 7. Puntos negativos (puntuación que resta) y descalificación	página 20

Capitulo III Reglas de la competencia de KATA EN KOBUDO

Artículo 1. Área de competencia	página 21
Artículo 2. Juzgar.....	página 21
Artículo 3. Organización de la competencia.....	página 21
Artículo 4: Criterios para la decisión.....	página 21
Artículo 5: Puntuación.....	página 22
Artículo 6. Información general.....	página 22
Listado de kata kobudo IAKU	página 23



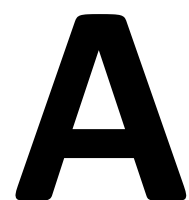
KARATE ADAPTADO o PARA-KARATE

1. Introducción	página 26
2. Disciplina, categorías, y pagos.....	página 26
A) Atletas con Deficiencias Motoras, en silla de ruedas y/o con soporte bastón	página 26
B) Atletas con Deficiencias Visuales	página 26
C) Atletas con Deficiencia Intelectual	página 26
A1) Atletas en silla de ruedas y/o bastón	página 26
A1.2 Rango de ovimiento pasivo deteriorado	página 26
B1) Atletas con problemas visuales	página 26
C1) Atletas con Deficiencia intelectual	página 26
1.1. La influencia de la discapacidad particular al realizar el Kata	página 26
1.2 El cuerpo Médico del Evento Oficial IAKU	página 27
1.3 Durante el desarrollo de la competencia.....	página 27
1.4. Informe Médico de Diagnostico de Origen (país.....	página 27
1.5. Procedimientos de reclasificación	página 27
2. Área de Competencia de KATA.....	página 27
3. Seguridad General	página 27
4. Vestimenta Oficial par a las Competencias IAKU	página 28
5. Organización de la Competencia de KATA	página 28
6. Secuencia del Arbitraje	página 29
7. Tanteadores Mesa de Control	página 29
8. Descalificación	página 29
9. Desarrollo de un Kata.....	página 29
10. Protestas oficiales	página 30
11. Categorías.....	página 30

D

APÉNDICES

Apéndice I: La Terminología	página 32
Apéndice II: La tabla para juzgar	página 34
Apéndice III: Equipo de los Competidores	página 35
Apéndice IV: Listado de Kata	página 38
Apéndice V: Gestos de los Referís y Jueces	página 40
Apéndice VI: Disposición del Área de Competición de Kumite.....	página 50
Apéndice VII: Organización y Realización de un Evento Internacional	página 51
1.1 Conceptos Generales para la organización y realización de un evento Internacional de IAKU	página 51
1.2 Categorías de IAKU de (kyu) cinturones color y (Danes) cinturones negros	página 51
1.3 Categorías por Edades, Sexo, Pesos y Alturas	página 52



REGLAS GENERALES DE LA COMPETICIÓN



Capítulo I

Los jurados

ARTÍCULO 1. REFERÍ, JUECES Y ÁRBITROS

El Árbitro en Jefe, el Referí (SHUSHIN), el Árbitro (KANSA), los Jueces de esquina (FUKUSHIN) y Jueces de Mesa son elegidos de la manera siguiente:

- 1) El Árbitro en Jefe es designado por el Comité Ejecutivo de la IAKU de Karate. El Referí, el Árbitro Kansa, los jueces de esquina y los Jueces de Mesa para cada Tatami, serán designados por el Árbitro en Jefe, antes de la competición o en el momento de cada combate.
- 2) El Árbitro en Jefe se reservara la designación de un Jefe de Tatami, que será el responsable de cada Área.
El Comité Ejecutivo de la IAKU de Karate, puede adoptar otros sistemas, si así lo decidieran.

ARTÍCULO 2. DEBERES DE LOS ÁRBITROS, REFERÍ Y JUECES

Nomenclatura del Arbitraje

TOURNAMENT DIRECTOR	DIRECTOR DEL TORNEO
CHIEF REFERI	JEFE DE ARBITRAJE
CHIEF TATAMI	JEFE DE TATAMI
KANSA	ARBITRO
SHUSHIN	REFERI
FUKUSHIN	JUEZ
JUECES DE MESA	MESA DE CONTROL

El Árbitro, el Referí, el Juez espejo, los Jueces de esquina y los Jueces de mesa deberán tener presente los siguientes puntos:

- 1) Deben ser objetivos, imparciales y justos.
- 2) Deben de comportarse con dignidad y mostrar respeto por los contendientes responsables.
- 3) Los gestos y la pronunciación realizados durante la competición debe ser vigorosos, mostrar carácter, ser ágiles, refinados rápidos y precisos, y mantener una conducta propia de un Oficial de la IAKU de Karate. El Réferi, el Juez espejo, los Jueces de esquina y el Juez de mesa, deben centrar su atención en el combate, observar minuciosamente a cada contendiente y juzgar cada acción de los competidores correctamente; durante el combate no deben conversar con persona alguna que no sea el Árbitro en Jefe, el Jefe de Tatami, los Jueces o los propios competidores.
- 4) El plantel de Arbitraje de Shobu Ippon y Shobu Sanbon deberán ser muy diferentes en su concepto general del punto, y el contacto.

ARTÍCULO 3. ATRIBUCIONES Y DEBERES DEL ÁRBITRO EN JEFE DE TATAMI Y EL ARBITRO (KANSA)

El Árbitro en Jefe y el Árbitro (Kansa):

- 1) Tiene la última responsabilidad del juicio emitido, por el equipo arbitral.
- 2) Será el responsable de supervisar que el combate se lleve a efecto con lo dispuesto en las normas de este reglamento de competición y si existiese alguna contrariedad o incidencia deberá emitir sus decisiones en base a estas reglas.
- 3) Deberá ser consultado, siempre que un árbitro y/o juez tenga dificultades en la toma de decisiones.
- 4) El Jefe de Arbitraje, en conjunto con el Comité Ejecutivo de la IAKU de Karate, designará un Árbitro en Jefe para todos y cada uno de los tatamis.

ARTÍCULO 4. ATRIBUCIONES Y DEBERES DEL REFERÍ DEL TATAMI (SHUSHIN)

El Referí tendrá atribuciones para:

- 1) Dirigir el combate, incluido el comienzo y el final del mismo.
- 2) Anunciar la decisión del equipo arbitral.
- 3) Explicará, cuando fuese necesario y por indicación del Árbitro en Jefe y/o el Jefe de Tatami, las bases reglamentarias, en función de las cuales se apoyan las decisiones.
- 4) Anunciará las penalizaciones impuestas.
- 5) Emitirá advertencias, antes, durante y después de combate (Amonestaciones).
- 6) Tomará otras medidas disciplinarias (descalificar a un competidor y/o equipo del combate).
- 7) Se dejará asesorar por los Jueces de esquinas y/o espejo.
- 8) Decidirá la victoria por mayoría en función de la tabla de criterios de decisiones. (Apéndice III).
- 9) Dictaminará y anunciará, la extensión y duración de un combate como así también el Sistema de alargue que se empleara.
- 10) Consultará al Árbitro (Kansa) cuando sea necesario.

ARTÍCULO 5. ATRIBUCIONES Y DEBERES DEL ÁRBITRO DEL TATAMI (KANSA)

El Árbitro (Kansa) tendrá atribuciones para:

- 1) Fiscalizar el combate, incluido el comienzo y el final del mismo aplicando el presente reglamento.
- 2) Fiscalizar la decisión del equipo arbitral incluido el Referí y los Jueces.
- 3) Emitir advertencias, antes, durante y después de combate o la ejecución de una Kata.
- 4) Asesorar al Referí en la toma de decisiones.
- 5) Anunciar al Referí, la victoria obtenida por los competidores.
- 6) Controlará el correcto desarrollo de las categorías en conjunto con el Jefe de Tatami.



ARTÍCULO 6. ATRIBUCIONES Y OBLIGACIONES DE LOS JUECES DE ESQUINA Y JUEZ ESPEJO

En la modalidad de SHOBU SANBON, los Jueces de esquina, tendrán las siguientes atribuciones:

- 1) Auxiliar al Referí.
- 2) Advertir al Referí sobre el uso incorrecto de la vestimenta, uso de accesorios no permitidos y uso de las protecciones de los Competidores.
- 3) Emitir su opinión en lo referente a las distintas situaciones del combate.
- 4) Señalar sus juicios relacionados con la dirección y desarrollo de los combates, por medio de las banderas, manos, y/o silbato.
- 5) Ejercer su derecho al voto, en la en la decisión de un encuentro.

Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los Competidores dentro de su campo de visión. En los casos siguientes, deberán llamar la atención del Referí inmediatamente, por medio del silbato o las banderas y emitiendo su opinión correctamente:

- 1) Cuando se percaten de heridas o lesiones de un competidor y el Referí no lo haya notado.
- 2) Cuando se percaten de una acción por la cual consideren que debería ser puntuada como IPPON o WAZARI.
- 3) Cuando un competidor esté a punto de cometer o haya cometido un acto, o una técnica prohibida por el reglamento.
- 4) Cuando uno o los dos competidores se haya salido del área de combate.
- 5) En todos aquellos casos en los que sea necesario llamar la atención del Referí de acuerdo a este reglamento.

Cada Juez, debería evaluar continuamente, el grado de calidad del combate y la deportividad de los contendientes, y formar una opinión de manera independiente.

Cuando un Referí convoca a "HANTEI", cada uno de los jueces deberá dar su opinión de la manera precisa; en caso de diferencias de opiniones del Referí y los Jueces, en un determinado asunto, el Juez puede, con el acuerdo de los otros Jueces, oponerse al fallo del Referí. La decisión, será tomada por la mayoría. En caso de empate en la decisión el Referí tendrá un voto de calidad (un voto más).

ARTÍCULO 7. EL JUEZ DE MESA, EL CONTROLADOR DE LA PUNTUACIÓN, EL CRONOMETRADOR, Y EL ANUNCIADOR (LOCUTOR).

El Juez de mesa y/o colaboradores (Anotador, Cronometrador y Locutor) serán designados como el Jurado de Mesa.

El Juez del Jurado de Mesa, será el responsable del resultado oficial administrativo del combate.

ARTÍCULO 8. TERMINOLOGÍA Y SEÑALIZACIONES.

Las voces, vocablos, gestos, señales, ademanes, etc., que deben ser usados por los Referís, Árbitros y Jueces, en el contexto del combate, están especificados en el Apéndice I.

ARTÍCULO 9. SEÑALIZACIONES.

Las señalizaciones que tienen que hacer los jueces de esquinas se harán mediante banderas y/o silbato, especificadas en el Apéndice II, caso de Arbitraje espejo serán las pactadas en ese sistema.

Los sonidos del silbato emitidos por los Referís tendrán los significados siguientes:

- 1) Sonido largo y normal y a continuación uno corto y fuerte, significa “Hantei”
- 2) Sonido corto y fuerte, significa la orden de bajada de las banderas o marcadores de puntuación.

ARTÍCULO 10. DECISIONES

Cuando un Referí emite una decisión, tomando como base las señales realizadas por los Jueces de esquina, la decisión se ajustará a lo referido en el Apéndice III.

En el Sistema de Arbitraje Espejo será por mayoría de tres (Referí, Arbitro, Juez. Teniendo el Referí una decisión extra por un voto de calidad (un voto más).

Los asuntos relacionados con las decisiones, que no estén señalados en las reglas, serán discutidos entre los Jueces, y la decisión así obtenida será transmitida al Árbitro en Jefe del Tatami, al Jefe de Arbitraje y al Comité Ejecutivo de la IAKU, para que dé su aprobación. A todos los oficiales de la Competición, se les notificará estas decisiones y serán puestas también en conocimiento del público por el anunciador.

Sistemas de Referís y Jueces: 4 esquinas y un principal, 2 esquinas y un principal, 1 principal y 1 espejo. En todos los casos se contará con un Árbitro o Kansa.



Capítulo II

Generalidades

ARTÍCULO 1. TAMAÑO DEL ÁREA DE COMBATE

En la modalidad del **Kumite**, el tamaño del área, será un cuadrado de **8m x 8m** de lado. El suelo preferiblemente debería ser de Tatami.

En la modalidad de **Kata**, el tamaño del área será lo suficientemente grande, para que los competidores puedan llevar a cabo la ejecución del Kata, sin ningún obstáculo que interfiera.

El área de combate deberá estar delimitada por líneas en: Kumite y Kata. **(Apéndice IV).**

ARTÍCULO 2. VESTIMENTA Y PRESENTACIÓN

Los competidores, deberán llevar puesto un Karategui blanco, limpio y no entallado y/o ajustado.

Los competidores, deberán llevar las uñas de las manos y de los pies cortadas adecuadamente y no podrán llevar ningún objeto metálico (anillos, cadenas, pendientes, o cosas similares que puedan herir al oponente).

Los competidores, no podrán llevar vendajes o protecciones que no hayan sido autorizadas por el médico del Torneo.

Las siguientes normas son de aplicaciones en lo que respecta al uso de protecciones:

- 1) Las guantillas y/o guantines deben ser blancos y homologados por la IAKU y las espinilleras y/o protectores tibiales son optativas (lo decidirá el Comité Ejecutivo de la IAKU antes de comenzar el evento) en la modalidad de SHOBU SANBON y SHOBU NIHON y prohibidas en la modalidad de Shobu Ippon. Ambas protecciones deberán ser de color blanco y homologadas por la IAKU.
- 2) Las protecciones del empeine son prohibidas en todas las modalidades de Kumite de IAKU.
- 3) El protector bucal es de uso obligatorio para todas las edades y categorías de SHOBU SANBON, SHOBU NIHON y SHOBU IPPON, deberá ser preferentemente blanco o transparente.
- 4) Durante los combates el competidor debe vestir un solo cinturón, el cual será rojo para Aka y blanco para Shiro, no se debe vestir el cinturón de grado.
- 5) Los protectores de pecho y/o pecheras deberán ser blancos y homologados por la IAKU. Serán obligatorios en Kumite Femenino para todas las edades, siendo hasta los 10 años enterizas y a partir de los 11, internas tipo taza.
Y serán de uso obligatorio la pechera enteriza, en masculinos tanto en infantiles como cadetes A, B y C. (y opcionales en todas las demás categorías masculinas)
- 6) Los Cascos y/o Cabezales son obligatorios en Kumite Infantil y Cadetes A y B Femenino y Masculino. Deben ser de color rojo para Aka y blanco para Shiro, siendo homologados por la IAKU.
- 7) Las conchillas (protector inguinal) son obligatorias en Kumite Masculino.

- 8) Los atletas podrán vestir para la competencia de kumite como indumentaria de carácter religioso, regulado y aprobado por la IAKU: una Hijab, o pañuelo liso pudiendo optar por el color blanco o negro que cubra el cabello. (de acuerdo al Apéndice III: Equipo de los Competidores / Motivos Religiosos)
- 9) Las máscaras transparentes, no están permitidas en Kumite.
- 10) Las gafas no están permitidas en Kumite. Las lentes de contacto deberán ser blandas y se pueden llevar bajo la responsabilidad del competidor.
- 11) Los cinturones Rojos y Blancos son obligatorios para Aka y para Shiro.

Nota: Cada atleta deberá contar con sus protecciones obligatorias así como los protectores (pecheras) Internos IAKU y guantines IAKU, para las competencias. Cabe destacar que el organizador del evento no se responsabilizará por proveer dichas protecciones.

Las protecciones e indumentarias descritas en este Artículo, son oficiales y homologadas por la IAKU.

ARTÍCULO 3. NORMAS OFICIALES DE UNIFORMIDAD

Referís, Árbitros y Jueces

Los Referís, Árbitros y Jueces deben de llevar un uniforme oficial diseñado por el Comité Ejecutivo de la IAKU. Se llevará en todos los campeonatos torneos, cursos, seminarios y exámenes.

El uniforme oficial será el siguiente:

- 1) Una chaqueta de color azul marino que lleven tres botones dorados al frente y tres en cada manga (brazo).
- 2) Una camisa blanca de manga larga y/o corta (de acuerdo a la temperatura del país del evento en ese momento).
- 3) La corbata oficial con el logo de la IAKU será de color bordo.
- 4) Pantalón de color gris claro.
- 5) Calcetines negros o azul oscuro.
- 6) Zapatos de color negro.
- 7) Insignia de IAKU en la chaqueta.

Competidores

La vestimenta, etiqueta y presentación del competidor será la siguiente:

- 1) Karategui blanco, limpio y no entallado. Se puede llevar con un emblema nacional o de su federación que no supere los 10 cm. de diámetro. Se prohíbe todo tipo de aplique, propaganda o sponsor no aprobado por el Comité Ejecutivo de la IAKU.
- 2) Las mujeres deben llevar una camiseta blanca, debajo del karategui.
- 3) Las chaquetas del karategui tienen que ir sujetado por el cinturón y deberá tener una longitud máxima que cubra las caderas.
- 4) Las mangas de las chaquetillas del karategui deberán cubrir por lo menos la mitad del antebrazo y no deben ir arremangadas. Tampoco pueden sobrepasar el largo del antebrazo.
- 5) Los pantalones deben de tener una longitud superficie como para cubrir tres cuartos de la espinilla y/o tibia.
- 6) El cinturón una vez atado a la cintura, debe quedar sobresaliendo aproximadamente unos 15 cm. por cada extremo.
- 7) El pelo y/o cabello de los competidores, deberá estar limpio aseado y tener una longitud que no interfiera la marcha del combate. En las mujeres está prohibido el



uso de hebillas y accesorios plásticos o metálicos. Solo podrán llevar el pelo recogido, atado y sujetado por una cinta.

- 8) No se permitirá los HACHIMAKI.(cinta que rodea la cabeza a la altura de la frente)
- 9) Las uñas de las manos y de los pies deberán estar cortadas correctamente.
- 10) No se pueden llevar objetos metálicos, ya que estos pueden dañar al oponente.
- 11) El/a participante no podrá competir con su equipo (Karategui) con manchas de sangre a causa de la competencia.
- 12) Aquellos/as participantes que se presenten a una competencia sin su correspondiente indumentaria y sus protecciones obligatoria, tendrán 1 minuto para colocárselas, antes de ser descalificados por Kiken.

Los entrenadores y/o coach

Los entrenadores deberán llevar una chaquetilla de gimnasia y/o un chándal de su país o federación con una insignia sobre la mencionada prenda que lo identifique en todo momento de la competición.

El calzado de los coach deberá ser de uso deportivo.

Los responsables de la IAKU, el Director del Campeonato, puede prohibir la función del coach, cuya presencia no se ajuste a las normas escritas en este reglamento.

ARTÍCULO 4. EL PERSONAL

El Director del Torneo y/o Campeonato

El Director del Torneo y/o Campeonato será designado por el Comité Ejecutivo de la IAKU. Deberá dirigir y coordinar el desarrollo de la competición, en todos los Tatamis y las áreas de entrada en calor, en la medida que no interfiera, con las normas establecidas para su efecto. Deberá ser ayudado por el personal del torneo y/o campeonato. Organizará la Ceremonia de Apertura del Evento y Coordinará la Entrega del Medallero.

Doctor del torneo

El Doctor del torneo será designado por el Comité Ejecutivo de la IAKU. Deberá coordinar y dirigir todos los asuntos relacionados con las cuestiones y asistencias médicas, que se le presente durante el campeonato.

El equipo auxiliar, de primeros auxilios del Doctor del Torneo

Forma parte del equipo médico, junto con el Doctor y deberá estar preparado para actuar en caso de accidentes o lesiones.

ARTÍCULO 5. EQUIPAMIENTO DEL COMBATE

El organizador del torneo, deberá tener preparado lo siguiente:

- 1) Banderas rojas y blancas (cinco por cada tatami).
- 2) Tableros de puntuación para Kata (cinco por cada tatami) y Kumite (uno por tatami).
- 3) Equipo de registro (impresos de puntuación, impresos de registros de datos, bolígrafos, calculadoras, etc.).
- 4) Cinturones Rojos y Blancos.
- 5) Relojes de cuenta atrás y cronómetros.
- 6) Si los tuvieran los tableros de Kata y Kumite electrónicos con sus respectivos monitores y programa.

ARTÍCULO 6. PROTESTAS EN CONTRA DE LAS DECISIONES Y REVISIÓN DE LAS MISMAS

Los competidores, no pueden protestar personalmente en contra de las decisiones adoptadas por los Jueces.

Solamente cuando una decisión dada por el Referí y los Jueces pueda ser considerada contraria al reglamento de combate y reglas del juicio, el entrenador del equipo en cuestión, puede formar una protesta al Árbitro en Jefe del tatami, inmediatamente después de que haya sido detectada.

Cuando se recibe una protesta procedente del entrenador, al cual pertenece el competidor, el mismo Árbitro en Jefe revisará la protesta, y puede recabar una explicación del Árbitro, Referí y/o del Juez, si la decisión no se ajusta a la razón, él puede pedir al equipo arbitral, que la revise; la decisión final, será dada por el Comité Ejecutivo de la IAKU.

Antes de que el entrenador haga la protesta oficial, deberá pagar una suma de 100 Dólares Americanos, la suma se devolverá cuando sea resuelta la queja a su favor. Para evitar errores gráficos, el ganador del combate, deberá pasar por la mesa oficial, para confirmar su victoria (mediante su tarjeta de competidor), antes de que se retire del tatami.

ARTÍCULO 7. HERIDAS Y LESIONES DURANTE UN COMBATE

En caso de heridas ocasionadas en un competidor, el Referí deberá parar inmediatamente el encuentro, para asistir al competidor, y al mismo tiempo solicitar la atención del Doctor del torneo; el tratamiento, de la herida o lesión no debe retrasar significativamente en lo posible, la marcha del combate y de la ronda.

Cuando un competidor sufre una herida de poca importancia, y no tan seria como para detener el combate, será declarado perdedor si no continua ("KIKEN").

En caso de heridas más significativas, de mayor importancia, por razones no imputables a uno u a otro competidor, y que incapacite a uno de los competidores, o en el caso de que ambos estén heridos a la misma vez, por razones por las cuales ambos son responsables, el competidor que abandona el combate, será declarado perdedor ("KIKEN").

En el caso de que ambos dejen de pelear, y las razones de las heridas no son imputables a ninguno de los dos, el encuentro será decidido, por "HANTEI".

En caso de que un contrincante sea considerado incapaz de seguir combatiendo, debido a una herida, u otra razón física, basado en el dictamen del Doctor, el Referí, procederá a dar por terminado el encuentro y suspender al contrincante herido del encuentro. Si la herida no es imputable a su oponente, este será declarado perdedor (Kiken).

Cuando un competidor herido gana un combate por medio de una descalificación de su oponente mediante una herida causada durante el combate, no podrá pelear otra vez en la competición, sin el permiso del Doctor del torneo, solamente el Doctor del torneo, podrá tomar decisiones con todo lo referente a lesiones, heridas, accidentes, o condición física de los competidores.

Cuando este competidor herido gana un combate por "segunda vez" en el evento, por medio de una descalificación de su oponente mediante una herida causada durante el combate, no podrá competir más en el Campeonato en ninguna categoría de Kumite o Kata.



ARTÍCULO 8. RETIRADA

Un contrincante que sea incapaz de seguir compitiendo o participando, por razones que no sean heridas, o que se solicite parar el combate, por tales razones, será considerado perdedor ("KIKEN").

ARTÍCULO 9. OTROS ASUNTOS

En el caso que se diera una situación no prevista en esta reglas o en el caso de que surja una duda sobre la aplicación, de estas normas en una situación en concreto, el Juez de mesa, Jueces, Referí, Árbitro y Árbitro en Jefe de tatami, se consultaran para buscar la solución, al caso en concreto; la decisión será aprobada por el Comité Ejecutivo de la IAKU y el Jefe de Arbitraje. Todos los Oficiales, recibirán la notificación de las dediciones tomadas y se harán públicos los resultados de la misma por el anunciador.

Todos los Karatekas, ya sean participantes, entrenadores, directivos o cualquiera que tenga relación con el o la competidor/a, puede terminar con la descalificación del mismo y/o de su equipo. Los Jueces y los otros Oficiales, deberán seguir los ideales del KARATE-DO, en carácter, sinceridad, esfuerzo, etiqueta y control de la seguridad personal (Budo).

Cualquier conducta que lleve la deshonra del KARATE (BUDO) (esto incluye a los entrenadores, directivos, o cualquier persona relacionada con el competidor y/o equipo), puede ser penalizada, hasta incluso descalificar al competidor o al equipo (SHIKKAKU).

Al entrenador se le asignara un lugar específico, cerca el TATAMI junto a la competencia.

B

KUMITE, KATAS Y KATAS en KOBUDO



Capítulo I

Reglas de la competencia de KUMITE

ARTÍCULO 1. TIPOS DE COMBATES

1. Edades IAKU

INFANTILES A	Hasta 6 años	SENIORS A	21 a 35 años
INFANTILES B	7 y 8 años	SENIORS B	36 a 45 años
INFANTILES C	9 y 10 años	VETERANOS A	46 a 55 años
CADETES A	11 y 12 años	VETERANOS B	más de 55 años
CADETES B	13 y 14 años		
JUVENILES A	15 a 17 años		
JUVENILES B	18 a 20 años		

Nota: La edad de los/las participantes no será a la fecha de inscripción al torneo, sino a la “**fecha de inicio del mismo**”

2. Individual

En individuales, hay dos modalidades: SHOBU IPPON y SHOBU SANBON (SHOBU NIHON para Infantiles, Cadetes y Veteranos).

SHOBU SANBON, es un encuentro donde los participantes intentan conseguir tres puntos antes que su oponente dentro del tiempo límite. Son tres puntos por combate, es decir tres (3) Ippones o seis (6) wazaris, y/o la sumatoria de ambos. En la modalidad SHOBU NIHON para Infantiles y Cadetes es de (2) Ippones o (4) wazaris, y/o la sumatoria de ambos.

3. Competición por Equipos

El número de personas que componen el equipo de Kumite masculino o femenino será de tres personas más una reserva. Solamente se permitirá la participación de un equipo cuando al menos este formado por un mínimo de dos competidores.

Por respeto a las normas internacionales del Budo se deberán hacer todos los encuentros restantes aunque ya estén definido el resultado antes del último encuentro y/o pelea.

Antes de comenzar el combate, un representante del equipo deberá entregar en la mesa oficial, la lista con los nombres y apellidos y el orden de salida para la participación de los componentes del equipo. El orden del combate se puede alterar para cada ronda o eliminación, pero una vez notificado, no puede ser ya enmendado. El uso del suplente supone un cambio en el orden del combate.

Los combates entre los miembros del equipo a nivel individual, se celebraran en el orden indicado en la mesa oficial.

El ganador de cada combate por equipo, se decidirá en base a los resultados individuales.

Si existiera un empate, se llevaría a cabo un combate extra, si persistiera el empate se llevaría a cabo un encho sen, y si aún persistiera el empate se definiría por Hantei.

En **SHOBU IPPON**, el criterio a seguir, para decidir el equipo ganador, en base de los combates individuales, en el descenso de importancia será el siguiente:

1. Números de victorias individuales.
2. Numero de IPPONES, del ganador solamente.
3. Numero de WAZARIS, del ganador solamente.
4. Combate extra adicional.
5. Combate Sai Shiai adicional.
6. Hantei

En **SHOBU SANBON**:

1. Número de victorias individuales.
2. Numero de IPPONES, de la puntuación total.
3. Números de WAZARIS de la puntuación total.
4. Combate adicional.
5. Encho Sen.
6. Hantei.

Cuando un equipo empata ante su oponente; con los criterios de decisión expuestos anteriormente, la decisión se hará en base al resultado del combate adicional (extra), realizado por un representante de cada equipo en contienda. Si este combate extra resultase también empate, habrá otro combate (SAI SHIAI), para la modalidad de SHOBU IPPON, y una prórroga (ENCHO SEN), para las modalidades SHOBU SANBON.

La prórroga (ENCHO SEN), se decidirá por el primer punto marcado, por cualquiera de los competidores (muerte súbita). Si al finalizar el combate ninguno de los dos ha puntuado, la decisión se tomará por acuerdo del Referí y los Jueces ("HANTEI").

La victoria a través del juego sucio del contrario, descalificación o retirada del oponente, contará como un IPPON (1) en la modalidad de SHOBU IPPON y tres (3) en la modalidad de SHOBU SANBON.

Para el caso de SHOBU NIHON para Infantiles y Cadetes contará como dos (2).

ARTÍCULO 2. COMIENZO, INTERRUPCIÓN TEMPORAL, Y FINALIZACIÓN DE LOS ENCUENTROS

Comienzo: Al comienzo de cada combate de Kumite, el Referí se situará fuera del área de combate. En la modalidad de SHOBU IPPON y SHOBU SANBON, a la izquierda y derecha del Referí, se situaran los Jueces. Después del intercambio de saludos formales, (SHOME-NI REI/ OTAGAI-NI REI), el Referí, dará un paso hacia atrás, se volteará hacia los Jueces, y se saludaran entre ellos. El combate comenzará, a la voz del Referí de "SHOBU SANBON / SHOBU IPPON HAJIME".

Interrupciones: Cuando el Referí dice, "YAME", se deberá temporalmente parar el combate y ordenar a los competidores que vuelvan a sus posiciones de origen. Para reanudar el combate, el Referí dará la voz de "TSUZUKETE HAJIME". El cronometrador deberá parar el tiempo hasta que se reanude el combate.



El cronometrador: Dará las señales por medio de una señal acústica, gong o un zumbador para indicar “ATOSHIBARAKU”, que significa que faltan 30 segundos para finalizar el combate. En este caso solo es una señal. Si las señales son dos significa que el combate ha finalizado en el tiempo preestablecido.

Finalización: Cuando la mesa ha señalado el final del tiempo, y se ha parado el combate, el Referí pondrá, fin al encuentro anunciando “SOREMADE”. Después de un intercambio formal de saludos, por parte de los competidores y el conjunto arbitral, el encuentro se considera finalizado con los correspondientes saludos de, “OTAGAI-NI REI / SHOME-NI REI”.

ARTÍCULO 3. DURACIÓN DEL COMBATE

La duración del encuentro será:

1. SHOBU SANBON: 3 minutos (Tiempo efectivo).
2. SHOBU IPPON: 2 minutos (Tiempo efectivo).
3. En la modalidad de SHOBU NIHON para infantiles y cadetes, es de 2 minutos (Tiempo efectivo).

Antes del comienzo del Torneo, el Comité Ejecutivo, de la IAKU, puede modificar el tiempo de duración de los combates.

ARTÍCULO 4. PRORROGAS (EXTENSIONES)

En la modalidad de SHOBU IPPON, en caso de empate de un encuentro individual, se llevará a cabo otro combate. (SAI SHIAI).

En caso de que exista un otro empate, al finalizar el “SAI SHIAI”, el Referí y los Jueces deberán adoptar una decisión sobre quien es el ganador, basados solamente en este “último” combate, es decir el SAI SHIAI (“HANTEI”).

Las puntuaciones y penalizaciones anteriores al SAI SHIAI, no se tomaran en cuenta, en este nuevo combate.

El SAI SHIAI debe ser considerado como un combate nuevo.

En la modalidad de SHOBU SANBON, en caso de empate en el combate individual, se llevará a efecto, una prórroga del mismo (ENCHO SEN).

La decisión de esta prórroga se decidirá, por aquel que primero puntúe. (Muerte súbita) y/o alcance la cantidad de penalizaciones suficientes para ser eliminado.

Si aun así persistiese, el empate, se tomará una decisión basada en el combate anterior y en el ENCHO SEN, es decir en la prórroga.

Todas las puntuaciones anteriores y penalizaciones se trasladan a la prórroga.

ARTÍCULO 5. VICTORIA Y DERROTA

La victoria y derrota se concederá en base a SHOBU IPPON (1) y SHOBU SANBON (3), la derrota por penalización, juego sucio, descalificación y/o abandono.

ARTÍCULO 6. ZONAS Y TÉCNICAS VALIDAS DE PUNTUACIÓN

1. Las zonas puntuables se limitaran a las siguientes: Cabeza, cara, abdomen, pecho, espalda, costados. Están excluidos los hombros y el cuello.
2. Una técnica ejecutada simultáneamente con la señal sonora, indicando que el tiempo ha terminado, se computará como válida, a efectos de puntuación. Un ataque, aunque efectivo, ejecutado después de la señal sonora, indicando que el tiempo ha finalizado, no se computará como válida. Tampoco tendrá efecto para las decisiones.
3. JOGAI (salidas del área de combate): Las técnicas efectuadas fuera de la zona de combate no se consideraran como válidas. Sin embargo, si el competidor que está efectuando la técnica se halla dentro de la zona de combate, la técnica se considera como válida antes de la orden de "YAME". El punto dado justo en el momento que anuncia "YAME", será contado como válido si ha habido JOGAI.
4. Si Aka ejecuta una técnica exitosa y se sale inmediatamente de la zona de combate, después del
5. "YAME", la técnica se considera como válida. El JOGAI que se comete, no deberá ser tenido en cuenta.
6. Si el intento de Aka por puntuar no tiene éxito, no se dirá "YAME" y entonces se anotará el JOGAI.
7. Si Shiro se sale, después de que Aka haya puntuado con un ataque exitoso, entonces se dirá
8. "YAME", y el JOGAI de shiro no se tomará en cuenta a efectos de puntuación, si la salida es producto del ataque de Aka.
9. (Bis) Si Shiro se sale o se ha salido, cuando Aka puntúa estando dentro del área de competición, entonces la puntuación de Aka se dará como válida, y el JOGAI de Shiro será penalizado.
10. Las técnicas puntuables con el mismo valor, realizadas simultáneamente, por ambos competidores, (AIUCHI), no puntuaran.

ARTÍCULO 7. CRITERIOS PARA DECIDIR UN IPPON O WAZARI

1. Un IPPON se otorgará en función de los siguientes requisitos:
 - a) Una técnica desarrollada con potencia y precisión, en las zonas puntuables, se la considerará como efectiva, cuando lleva buena forma, buena actitud, potencia, vigorosidad, con zanshin, distancia correcta y tiempo apropiado (Timing).
2. Las técnicas efectivas, llevadas a cabo bajo las siguientes condiciones serán consideradas como IPPON:
 - a) Cuando se realiza un ataque en el momento preciso, que el oponente empezaba a moverse (DEAI).
 - b) Cuando el ataque se realiza inmediatamente que el oponente pierde el equilibrio, debido a su adversario (Proyección, Lance y/o Ashi Barai).
 - c) Cuando exista una serie de ataques efectivos y exitosos.(Wazari awasete Ippon)
 - d) Cuando exista un encadenamiento de TSUKI y KERI.(Wazari awasete Ippon)
 - e) Cuando hay un encadenamiento de TSUKI, KERI y NAGE (proyección) .(Wazari awasete Ippon)
 - f) Cuando el oponente ha perdido el espíritu de lucha, dé la espalda a su adversario, o no posea guardia alguna (MUBOBI).
 - g) Ataques efectivos realizados en las zonas no defendidas por el oponente (DEAI).



3. Un WAZARI se otorga a aquellas técnicas casi comparables, a una necesitada para puntuar como IPPON. (un WAZARI debe ser un 90 % de un Ippon conceptualmente para el panel de Arbitraje)

EL conjunto Arbitral decidirá en primera instancia otorgar IPPON y en segunda instancia WAZARI. Cuando un competidor consigue dos WAZARI, en un mismo combate se considerarán como IPPON (para el Jurado de Mesa y el Anotador).

ARTÍCULO 8. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN (HANTEI)

En ausencia de IPPON (SANBON) o derrota debida a una descalificación (HANSOKU), o de abandono (KIKEN), durante el tiempo que dura el combate, la decisión (HANTEI), se tomará en base a las siguientes consideraciones:

1. Si ha habido WAZARI (SHOBU IPPON), o WAZARIS o IPPONES en SHOBU SANBON.
2. Si ha habido advertencias.
3. Grado de maestría en la actitud del combate.
4. Habilidad y capacidad física.
5. Grado de vigor y espíritu de lucha.
6. El número de movimientos validos de ataque.
7. El mayor o menor grado de calidad de la estrategia usada.
8. El juego limpio y justo.

ARTÍCULO 9. ACTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS

Los siguientes actos y técnicas están prohibidos:

1. Ataques incontrolados.
2. Técnicas con contacto excesivo, teniendo como relación la zona puntuada atacada.
3. Ataques a las extremidades superiores e inferiores.
4. Ataques a la garganta o tráquea.
5. Ataque a la zona inguinal.
6. Ataque a las articulaciones de la cadera, hombros, rodilla, empeine, y a las tibias.
7. Técnicas específicas como SHUTO-UCHI, ENPI-UCHI, HIZA-GERI y ataque con la cabeza (ATAMA-UCHI).
8. Agarres injustificados, a no ser que vaya inmediatamente seguidos de una técnica, cuerpo a cuerpo, o contacto corporal innecesario contra el oponente.
9. Agarres por más de 2 segundos a los miembros o a la vestimenta.
10. Derribos, barridos, o proyecciones peligrosas. (KAKAE-NAGE, TOME-NAGE, etc.).
11. Pérdida de tiempo innecesario.
12. Cualquier comportamiento antideportivo tales como insultos, provocaciones, comentarios o expresiones innecesarias, que dañen el espíritu Budoka del Arte.
13. Cualquier comportamiento tendiente a poner en tela de juicio el Karate-Do (esto incluye a los entrenadores, directivos, oficiales y cualquier otra persona relacionada directamente con el competidor).
14. Falta de atención, para la propia seguridad del competidor. (MUBOBI).
15. Cualquier acción innecesaria y despreciativa que esté estrictamente prohibida, será penalizada.
16. Las acciones y reacciones exageradas, deberán ser penalizadas.

ARTÍCULO 10. PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIONES (SE TOMARÁN LAS DECISIONES ENTRE EL REFERÍ Y EL PANEL DE ARBITRAJE)

1. Cuando un/a competidor esté a punto, o acabe de cometer un acto prohibido, el Referí deberá emitir una amonestación o anunciar un castigo.
2. Cuando un competidor no entra en la lucha, el Referí deberá amonestar o anunciar un castigo. En el caso que un competidor de muestra de falta de interés por su propia seguridad, el Referí sancionara o bien anunciará un castigo.
3. En caso de que un competidor, después de haber sido amonestado y repitiese actos semejantes, o bien acciones que infrinjan lo establecido por las normas, el Referí puede anunciar la derrota en base a los castigos en los que se haya incurrido.
4. Cuando un competidor cometa un acto que caiga dentro del ámbito de los casos que se citan, el Referí anunciara la derrota del competidor transgresor.
5. No obedecer las órdenes del Referí.
6. Si se enfureciese un oponente, hasta el punto, que pudiera considerase un peligro para su contrincante.
7. Si mediare malicia en el acto o actos, y deliberadamente se violen los preceptos que los prohíben.
8. Cualquier otro acto que tengan la consideración, de violar las reglas del combate.
9. LAS AMONESTACIONES (Avisos), y PENALIZACIONES son las siguientes:
SHOBU IPPON y SHOBU SANBON
 - a) Amonestación privada, ATENAI (Sin penalización/advertencia privada).
 - b) Amonestación oficial, CHUI.(Sanción)
 - c) Descalificación, HANSOKU.(Descalificación)
10. Si un contrincante continuamente se sale del área de combate: En SHOBU IPPON y SHOBU SANBON:
 - a) La primera salida del competidor, debe ser objeto de amonestación privada (JOGAI/ advertencia privada).
 - b) Luego la 2ª salida del competidor, la amonestación debe ser oficial (JOGAI CHUI-Sanción).
 - c) Y la 3ª salida, del competidor debe ser descalificado (JOGAI HANSOKU-Descalificación).
11. Cualquier comportamiento que se salga de las normas y que provengan de la gente que tenga relación con el competidor, tales como el Entrenador/Coach, Directivos, Simpatizantes, o Seguidores, pueden tener como resultado la descalificación del competidor y/o el equipo.
12. No habrá acumulación de penalizaciones en lo referente a:
 - a) ATENAI, CHUI, HANSOKU. (contacto, agarre, empujar, hablar y toda penalización que no esté incluida en Jogai y Mubobi)
 - b) JOGAI, JOGAI CHUI, JOGAI HANSOKU. (Salida del Área)
 - c) MUBOBI, MUBOBI CHUI, MUBOBI HANSOKU.(poner en peligro la propia integridad)
13. Las penalizaciones, deberán ir acompañados de un aumento en la severidad del castigo impuesto (excepto ATENAI).
14. Ninguna puntuación se tendrá en cuenta, si un competidor lesiona a su oponente, aunque la lesión sea leve.

Nota1: No se deberá confundir el Mubobi con las esquivas, que si están permitidas.

Nota2: no se podrá otorgar un punto (premio) y una sanción al mismo tiempo a un mismo atleta.



Capítulo II

Reglas de la competencia de KATA

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETENCIA

1. El área de competencia debe ser plana y estar libre de peligros.
2. Debe ser del tamaño adecuado para permitir que el kata sea hecho sin ninguna restricción.
3. El tatami de Kumite normal está permitido.

ARTÍCULO 2: JUZGAR

1. El panel de Referí, Árbitro y Jueces será elegido por el Jefe de Arbitraje y la Comisión de Referís.
2. Los competidores mostrarán un kata de uno de los estilos reconocidos por la IAKU.
3. El panel consistirá de oficiales calificados en cada estilo específico en primera instancia, y en interestilos en segunda.
4. Un participante de Kata será juzgado por un panel de: Un Referí y cuatro Jueces de Esquina.
5. El participante de Kata estará bajo las instrucciones del Referí.
6. Los encargados del tiempo y anunciadores serán elegidos como Oficiales de Mesa.

ARTÍCULO 3. TIPOS DE ENCUENTRO

1. Los tipos de encuentros serán los siguientes:
 - a) Enfrentamiento individual.
 - b) Enfrentamiento por equipos.
2. Sistema de puntuación: Se otorga una puntuación a cada participante y/o equipo por separado y el ganador será el de mayor puntuación total.
3. El número de participantes que comprende un equipo será de 3+1 reserva.

El sistema puede ser objeto de cambio (Sistema de banderas), por el Comité Ejecutivo de la IAKU.

ARTÍCULO 4. CONDICIONES DE LOS ENCUENTROS

1. Comienzo
 - a) Antes de cada ronda cada participante debe notificar a la mesa del jurado el KATA que va a ejecutar.
 - b) Cuando sea llamado por el locutor o anunciador, el participante entrara inmediatamente, en el tatami, saludará reverencialmente ante el Referí y dirá el nombre de la KATA, que va a ejecutar claramente ante los jueces.
 - c) El Referí repetirá, con claridad el nombre del KATA.
 - d) El participante dará comienzo a la ejecución del KATA. Realizado este, volverá a la posición inicial y esperará la decisión del Referí y de los Jueces.
2. Finalización

- a) Una vez finalizada la KATA, el Referí solicitará HANTEI a los Jueces de esquina. Inmediatamente el Referí y los Jueces de esquina levantarán los tableros de puntuación (todos a la misma vez) con sus puntuaciones. El locutor anunciador dirá en voz alta, los resultados del Referí y de los Jueces al Anotador registrado.
- b) El Anotador registrado escribirá el resultado en los impresos correspondientes y calculará el resultado final de la manera siguiente:

De un total de **cinco puntuaciones** recibidas, **la más alta y la más baja** se eliminarán y se totaliza la suma de las **tres** restantes. El locutor anunciador, anunciará el resultado total.

Una vez anunciada la puntuación final, el participante, saludará al Referí, y abandonará el tatami.

En el caso de que existan tableros electrónicos y Sistema computarizado se harán automáticamente.

ARTÍCULO 5. TIPOS DE KATA

Encuentros Individuales y por equipos:

1. Primera ronda (puntuación será de 5.0 a 7.0) los dieciséis (16), competidores de mayor puntuación, pasaran a la segunda ronda.

El participante debe llevar a cabo una **SHITEI** KATA de la lista oficial. Si se diera la situación de haber menos de dieciséis competidores, en la primera ronda, se puede suprimir dicha ronda, entonces la competición se establecerá en dos rondas (el orden de la 1° Ronda será por sorteo).

2. Segunda ronda (puntuación 6.0 a 8.0) De los dieciséis competidores ocho (8) de mayor puntaje pasaran a la final. Los participantes realizarán un **SENTEI** KATA de la lista oficial. La elección será anunciada a objeto de ser inscrita en la hoja oficial (el orden de la 2° Ronda será por el resultado de menor a mayor de la 1° ronda).
3. Tercera ronda (puntuación 7.0 a 9.0) El competidor puede realizar su/sus KATAS de la lista oficial de la IAKU TOKUI KATA. El KATA realizado en esta ronda, debe ser distinto a las rondas anteriores. La elección debe ser anunciada con antelación a efecto de ser registrada en la hoja oficial, (el orden de la 3° Ronda será por el resultado de menor a mayor de la 2° ronda).
4. Todas las puntuaciones no se sumarán a efectos del resultado final. Cada ronda se considerará y se puntuará independientemente de las otras rondas.
5. En caso de empate en alguna de las rondas la puntuación mínima de las eliminadas de cinco puntuaciones, será añadida al total de esa ronda en concreto, si el empate persiste, la puntuación máxima eliminada, se sumará, al total, de las puntuaciones, para esa ronda; si el empate persiste en este caso el/los competidor/res, deberán realizar otra nuevo KATA que no haya sido ejecutado por los competidores en esta ronda; si todavía no hay vencedor, la decisión correrá a cargo de los Jueces (basado en la última KATA desarrollada).

ARTÍCULO 6. CRITERIOS PARA LAS DECISIONES

En la modalidad de competición "Kata", los jueces deberán basar su decisión de la puntuación tomando en cuenta elementos o partes específicas de los ítems mencionados en la siguiente lista desarrollada según dos criterios a saber

1. Actuación básica:

Los puntos básicos que siguen a continuación deben estar presentes en el desarrollo de cada KATA:



Secuencia del KATA.

- a) Poder de control.
 - b) Control de tensión y contracción.
 - c) Control de velocidad y ritmo.
 - d) Dirección y movimientos.
 - e) Comprensión de la técnica del KATA.
 - f) Comprensión adecuada del KATA BUNKAI.
 - g) Cumplidos (protocolos ceremonial).
 - h) EMBUSEN, línea de ejecución de KATA.
 - i) Visión.
 - j) Postura.
 - k) Coordinación.
 - l) Equilibrio y estabilidad.
 - m) Perfección.
 - n) Armonía.
 - o) Pausa o descanso.
 - p) KIAI.
 - q) Respiración.
 - r) Concentración.
 - s) Espíritu
2. Actuación y desarrollo avanzado: Los Jueces tomarán nota de los puntos específicos y del grado de dificultad de la KATA desarrollado. El enjuiciamiento tendrá como base:
- a) La maestría en las técnicas esgrimidas por el practicante.
 - b) El grado de dificultad y riesgo en el desarrollo de la KATA.
 - c) La actitud "BUDO" del competidor.

ARTÍCULO 7. PUNTOS NEGATIVOS (PUNTUACIÓN QUE RESTA) Y DESCALIFICACIÓN

1. Puntos que se deducirán en los casos siguientes:
- a) Por un momento de duda o vacilación y/o indecisión detectado en el normal desarrollo de un KATA y que se subsana el momento por quien la desarrolla, restará 0.1 de la puntuación final.
 - b) Para una pausa momentánea pero apreciable, se restará 0.2.
 - c) Una ligera falta de equilibrio subsanada al momento 0.1 o 0.2 dependiendo de la forma.
2. Se procederá a la descalificación cuando:
- a) El desarrollo de la KATA sea erróneo.
 - b) Se cambien los contenidos del KATA.
 - c) Se detiene o se para, el desarrollo del KATA.
 - d) El participante pierde el equilibrio completamente y/o cae.
 - e) El participante no desarrolla el KATA correspondiente al estilo.
 - f) El primer Kata de la primer ronda a realizar por un/a participante, en un grupo de Kyus (cinturones de color), y que el mismo tenga un error, interrupción, etc. dentro de los parámetros normales, deberá ser realizado nuevamente, y se le otorgara la puntuación mínima, eso nos asegurara que el viaje y esfuerzo del atleta, es reconocido por los miembros de la organización, en toda su dimensión.

Capítulo III

Reglas de la competencia de KATA EN KOBUDO

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETENCIA

1. El área de competencia debe ser plana y estar libre de peligros.
2. Debe ser del tamaño adecuado para permitir que la Kata sea hecha sin ninguna restricción.
3. El tatami de Kumite normal está permitido.

ARTÍCULO 2: JUZGAR

1. El panel de Referís y Jueces será elegido por la Comisión de Referís.
2. Los competidores mostrarán un kata de uno de los estilos reconocidos por la IAKU.
3. El panel consistirá de oficiales calificados en cada estilo específico en primera instancia, y en interestilos en segunda.
4. Un participante de Kata será juzgado por un panel de: Un Referí y cuatro jueces de esquina.
5. El participante de Kata estará bajo las instrucciones del Referí.
6. Los encargados del tiempo y anunciadores serán elegidos como oficiales de mesa.

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETENCIA

1. INDIVIDUAL

- a) Los competidores de KOBUDO individual deberán competir en las divisiones de edad y de habilidad prescriptas.
- b) El encuentro individual de KOBUDO consiste de una actuación individual en divisiones separadas en femenino y masculino.
- c) La competencia de KOBUDO deberá basarse en el mismo nivel de experiencia de Kata. En la competencia de KOBUDO individual también se deberá dividir en armas cortas y largas.

2. EQUIPO

La competencia en equipo de KOBUDO deberá llevarse a cabo en la misma manera que en Kata en equipo.

ARTÍCULO 4: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

En un principio, KATA en KOBUDO serán juzgados, usando los mismos criterios que en KATA, con el criterio adicional que el KATA en KOBUDO demuestra las características individuales y únicas del arma a ser utilizada.

1. Además del criterio del KATA de mano vacía, la pérdida de control del arma (dejarla caer) durante la competencia dará lugar a una posible descalificación. El Panel de Jueces decidirá que el Atleta sea descalificado y el Referí excusará al Participante / Equipo, que no tenga punto. (Los registros marcarán un cero para ese participante)



2. Cualquier arma o forma puede no ser tal si pone en peligro o daña a alguna persona o propiedad (Ej. abolladuras o golpes en el piso, manijas sueltas)
3. En KOBUDO, es aceptable que un participante muestre un movimiento dinámico en vez de una pausa, “con el peso abajo” en la instancia entre cada movimiento.
4. Cualquier manipulación o manejo del arma que pueda ser considerada como peligrosa para cualquiera de los implicados, no estará permitida.

ARTÍCULO 5: PUNTUACIÓN

En un principio, KATA en KOBUDO será puntuado usando los mismos parámetros y procedimientos que en KATA, incluyendo lo siguiente:

1. Pérdida de Control del Arma
 - a) Si un participante pierde el agarre del arma momentáneamente, 1-3 puntos serán deducidos.
 - b) Si el arma toca el suelo en cualquier momento durante la actuación, 1-3 puntos serán deducidos.
 - c) Si el participante utiliza una técnica peligrosa que pone en peligro la seguridad de los Jueces o de los otros participantes, resultará en descalificación.

ARTÍCULO 6: INFORMACIÓN GENERAL

Sólo las armas KOBUDO que estén autorizadas y sean consideradas como aceptables por el Comité Ejecutivo pueden ser usadas durante la competencia.

Sólo las siguientes armas KOBUDO serán permitidas en la competencia:

ARMAS LARGAS:

1. BO
 - a) Deben estar hechos de madera dura y sin finales más angostos.
 - b) El largo debe ser un puño más alto que la cabeza del competidor, o estar dentro de uno de los tamaños estándar de 78 pulgadas, 72 pulgadas, 66 pulgadas y 60 pulgadas.
También, no puede ser menor a $\frac{3}{4}$ pulgadas de diámetro para competidores de 18 años y menores. Y no más chicos a 1 pulgada para los mayores de 18 años.
 - c) El peso para un competidor adulto masculino no puede ser menor a 900 g. El peso para una competidora adulta femenina no puede ser menor a 850 g.
2. ECU (Kai-Bo)
 - a) ECU debe estar hecho de madera dura y tener un largo dentro del largo de un puño por sobre la cabeza del competidor siendo medido desde el piso
 - b) El filo de ECU debe tener un lado plano o redondeado o con un lado levantado, y la punta del filo puede no tener un fin afilado.
 - c) Para competidores adultos masculinos, el peso de ECU no puede ser menor a 1200 g.
 - d) Para competidores femeninos adultos, el peso de ECU no puede ser menor a 1100 g.

ARMAS CORTAS:**3. TONFA (par)**

- a) TONFA debe estar completamente hecho de madera dura con un largo mínimo, cuando sostenido por la manija, para que alcance el final del codo del competidor.
- b) Dos TONFA son usados en la competencia de KOBUDO de IAKU.

4. SAI (par)

- a) Dos Sai deben ser usados por los competidores (los Kata de Sai que usan uno o tres no están permitidos).
- b) Debe estar hecho de acero.
- c) La punta, en un principio, debe pasar el codo del competidor.
- d) Cada Sai debe pesar al menos 360 g.
- e) Los competidores pueden enrollar las mangas para Kata Sai

Todas las armas serán examinadas por un oficial antes de la competencia para asegurar que son de diseño, construcción y materiales auténticos. Cualquier arma que, en la opinión del examinador, de una desventaja injusta no será utilizada. Las bases para rechazar un arma incluyen pero no se limitan a): excepcionalmente liviano, estar untados para mejorar el agarre, marcados (incluyendo diferentes tonos de madera) y construcciones no estándar.

Todas las armas de madera deben ser de madera dura (roble, teca, caoba y no ratán).

LISTADO DE KATA KOBUDO IAKU**BO KATA**

- 1. Tokumine No Kun
- 2. Sakugawa No Kun
- 3. Shushi No Kun
- 4. Shoshi No Kun
- 5. Urashi No Kun
- 6. Chikin Bo
- 7. Yonegawa No Kun
- 8. Chatanyara No Kun
- 9. Chinen Shikyanaka No Kun
- 10. Sesoko No Kun
- 11. Shishi No Kun
- 12. Shirotaru No Kun
- 13. Shukumine No Kun
- 14. Chikin Sunaka No Kun
- 15. Ufugushiku No Kun
- 16. Chikin No Kun
- 17. Chikin Dai Kun
- 18. Rufa No Kun
- 19. Shiromatsu No Kun
- 20. Shirotarou No Kun
- 21. Kobo No Kun
- 22. Katin No Kun
- 23. Choun No Kun
- 24. Hasso No Kun



25. Ufuton Bo
26. Sueyoshi No Kon
27. Shinakake No Kon
28. Rohai No Kon

TONFU KATA

1. Yaragua no Tonfa
2. Matayoshi no Tonfa
3. Hamahiga no Tonfa

EKU KATA

1. Ten no KATA
2. Chi no KATA
3. Sunakake no Eku-bo
4. Fuyu no Eku-bo

SAI KATA

1. Chatan Yara No Sai
2. Hanagiga No Sai
3. Chikin Shitahaku No Sai
4. Hantagawa Kuraguwa No Sai
5. Tawata No Sai
6. Kugusoku No Sai
7. Yaka No Sai
8. Sai Ichi Nodan
9. Sai Ni Nodan
10. Sai 3
11. Ufuchiku No Sai
12. Tokuyama No Sai
13. Ishikawaguwa No Sai
14. Shibarū No Sai
15. Nicho Sai
16. Sancho Sai
17. Tsukenshitahaku No Sai
18. Kishaba No Sai
19. Arakaki No Sai

C

KARATE ADAPTADO O PARA-KARATE



1. INTRODUCCIÓN

Las siguientes Reglas y Regulaciones son obligatorias para todos los eventos de IAKU en el “Karate-Adaptado”

2. DISCIPLINA, CATEGORÍAS, Y PAGOS.

En “Karate-Adaptado” solo se realiza Kata Individual o Kata Equipo.

Hay tres categorías para dichas Katas en el “karate-Adaptado”:

A) Atletas con Deficiencias Motoras, en silla de ruedas y/o con soporte bastón.

B) Atletas con Deficiencias Visuales.

C) Atletas con Deficiencia Intelectual

A1) Atletas en silla de ruedas y/o bastón,

Solo aquellos atletas con al menos una de las siguientes y variadas discapacidades contempladas:

A1.1 Potencia muscular deteriorada. Los atletas con poder muscular deteriorado tienen una condición de salud que reduce o elimina su capacidad de contraer voluntariamente sus músculos para moverse o generar fuerza.

(Incluida lesión de la médula espinal (completa o incompleta, tetraplejia o paraplejia o paraparesia). Distrofia muscular, síndrome post-polio y espina bífida.

A1.2 Rango de movimiento pasivo deteriorado

Los atletas con rango de movimiento pasivo deteriorado tienen una restricción o una falta de movimiento pasivo en una o más articulaciones y/o extremidades.

B1) Atletas con problemas visuales

Deterioro de la visión, Ceguera total o Parcial, Incluyen retinitis pigmentosa y retinopatía diabética.

C1) Atletas con Deficiencia intelectual

Los atletas con un deterioro intelectual tienen una restricción en el funcionamiento intelectual ($IQ \leq 69$) y que afecta el comportamiento las habilidades convencionales, superior a ese IQ requeridas para la vida cotidiana.

Procedimientos para evaluar y clasificar las diferentes dificultades, por intermedio de los oficiales de IAKU:

La clasificación en Karate-Adaptado, consiste en una compensación de puntos extra dependiendo de:

1.1 La influencia de la discapacidad particular al realizar el Kata.

Los Réferis y Jueces evaluarán por puntaje durante el Kata al Competidor/a, en la realización de la ronda clasificatoria la limitación que el mismo atleta tenga para su desempeño causado por el deterioro, dicho panel de arbitraje dará entre 01 y 03 puntos extra decimal, de acuerdo al caso (de 0,0 a 0,3), esta diferencia se agregará al puntaje que los oficiales estimen para el desarrollo establecido.

1.2 El cuerpo Médico del Evento Oficial IAKU, corroborara el Diagnóstico Médico de cada atleta, así como (si es necesario) los Documentos de evidencia de su diagnóstico. Los formularios de diagnósticos médicos y las pruebas adicionales para la competencia,

presentadas por las federaciones, son herramientas para proporcionar, puntos extra más precisos para el deportista y que los oficiales entiendan correctamente sus limitaciones.

1.3 Durante el desarrollo de la competencia, un entrenador/a de la federación nacional que represente el/a Atleta, debe estar con él/a misma para asistirlo/a si fuera necesario. En el caso de un atleta con discapacidad intelectual, un miembro de su círculo interno, también se le permitirá acompañarlo, si es necesario.

En cuanto a los atletas en silla de ruedas, asistirán a la sesión de clasificación con el mismo.

1.4. Informe Médico de Diagnostico de Origen (país)

Cada Federación deberá presentar un informe médico que será evaluado el día de su inscripción, por el cuerpo médico de IAKU. Este documento proporcionará información sumamente valiosa, para el panel de oficiales IAKU.

1.5. Procedimientos de reclasificación

1.5.1. Las federaciones por intermedio de sus presidentes y/o de delegados, podrán realizar una protesta oficial escrita, si es que observan algunas irregularidades, en algún apartado de este reglamento, y en la preinscripción de lo/as Atletas. Se le descontaran puntos al imputado 1,0 a 3,0.

2. Área de Competencia de KATA

2.1. El área de competición debe ser plana y libre de peligros.

2.2. El área de competencia debe ser de tamaño suficiente para permitir el desarrollo correcto del Kata. Se aplican las reglas de competencia IAKU para Kata.

2.3. Toda el área de competición debe estar sin ningún tipo de barreras.

2.4. El estadio de competencia debe tener en lo posible un vestuario para hombres y uno para mujeres; las puertas de los mismos deberán tener el ancho para el paso de una silla de ruedas convencional.

2.5. En cualquier incidente imprevisto, como, incendio, caso de evacuación; los entrenadores nacionales serán responsables de sus atletas.

3.Seguridad General:

3.1. Para el correcto funcionamiento de Kata se requiere una superficie suave y sin interrupciones. Por lo general, las áreas de Kumite convencionales, serán adecuadas.

3.2. Los atletas deben tener la posibilidad de llegar al área de calentamiento, el vestidor, los baños y el área de espectadores sin ningún tipo de barreras y/o impedimentos, especialmente para atletas en silla de ruedas y atletas con discapacidad visual. Esto aplica en particular a las áreas de competencia en plataformas, que también se deben hacer fácilmente accesibles para deportistas en silla de ruedas mediante una rampa segura y manejable.

3.3. Si las competencias finales tienen lugar en una plataforma, los entrenadores traerán a los atletas a la plataforma, a través de pasos o una rampa. Los entrenadores deben permanecer próximos a sus atletas, en todos los casos, sin invadir el área de competición, solo si es necesario por solicitud del cuerpo médico.



Nota: para realizar un kata en plataforma el área de competición deberá tener uno o dos metros más en cada uno de sus lados (esto vale para cualquier tipo de competencia de kata).

4. Vestimenta Oficial par a las Competencias IAKU

4.1. Los participantes y los jueces, deben usar el uniforme oficial, tal como se define en las Reglas de Competición de Kata IAKU.

4.2. Los deportistas en silla de ruedas pueden llevar calzado deportivo blanco.

4.3. Durante las primeras rondas, los competidores/as deben usar el cinturón que le pertenece de acuerdo al estilo y/o federación.

4.4. En las finales, un competidor tendrá que usar un cinturón rojo y el otro un cinturón blanco, de acuerdo con las Reglas de la IAKU, el Atleta con el cinturón rojo (Aka) se coloca en el lado derecho del área de competencia como se ve desde el juez principal, el Atleta con el blanco (Shiro) en el lado izquierdo del área de competición.

4.5. La chaqueta de karategui no se puede quitar durante la ejecución del Kata, Para proteger los pies de los atletas en silla de ruedas de lesiones, pueden usar calzado deportivo. Los zapatos de los atletas en silla de ruedas deberán ser completamente blancos. Se pueden usar calcetines, pero tienen que ser de color blanco.

4.6. Los atletas de la categoría "Discapacitados visuales" pueden llevar vendas en los ojos. Ellos deben ser de un color oscuro.

4.7. Silla de ruedas:

Se admiten todo tipo de sillas de ruedas, especialmente aquellas las que permitan el uso atlético y sin molestias.

Presentación de un Kata. Sólo los siguientes tipos y variaciones no están permitidos:

a) Sillas de ruedas para baloncesto.

b) Sillas de ruedas para rugby.

c) Sillas de ruedas con soporte eléctrico (por ejemplo, motores eléctricos integrados en la rueda).

d) Sillas de ruedas eléctricas.

4.8. Correas:

Se permiten correas para fijar las piernas de atletas en silla de ruedas. Tienen que ser de color blanco y pueden colocarse entre los tobillos y la rodilla.

4.9. Muletas:

Se permiten muletas una o dos de acuerdo al informe previo del cuerpo médico, en Madera o metal indistintamente, con protección de goma en la punta.

5. Organización de la Competencia de KATA

5.1. La competencia de kata será de acuerdo al reglamento de competición IAKU. Las categorías podrán ser los primeros tiempos hasta 15 años y más de 16 años, y también podrán ser mixtas de acuerdo a la cantidad de atletas inscriptos.

5.2. Se aplicará un sistema de puntos con el mejor puntaje.

5.3. Por lo tanto, los participantes pueden realizar el mismo Kata en cada repetición de ronda.

5.4. El deportista deberá hacer un Kata que pertenezca a la lista oficial de Katas de IAKU. El entrenador oficial del atleta, es el responsable de la correcta inscripción de y/o los Kata a demostrar.

5.5. Se obtendrán de la competición, (1) primer puesto, (1) Segundo puesto, (2) terceros puestos. Y todos los participantes obtendrán un certificado de participación en el evento.

5.6. La mesa de control tendrá, los anotadores, el ayudante de puntuación y el llamador/anunciador, los mismos serán nombrados por serán nombrados y entrenados, por el Presidente de la Comisión de Karate-Adaptado en Coordinación con la comisión organizadora del campeonato.

6. Secuencia del Arbitraje:

6.1. El juez principal se sentará en la posición central frente a los participantes y los otros cuatro jueces, estarán sentados en las esquinas del área de competencia y la izquierda y la derecha en sus lados y las puntas del área de competición.

Cada juez tendrá un marcador con números y números decimales del 0 al 9 o, si se utilizan marcadores electrónicos, un pulsador para los mismos.

A tener en cuenta por el Panel de Arbitraje:

6.2. Las desviaciones pueden ser aceptables debido al tipo de discapacidad.

6.3. Las ligeras variaciones que se demuestran en el estilo del competidor (ryu-ha) de Karate serán permitidos.

6.4. Al evaluar el desempeño de un concursante, los Jueces evaluarán el rendimiento basado en los dos criterios principales, técnica rendimiento y rendimiento atlético, como se determina en las Reglas IAKU de Kata Generales.

El rendimiento del Kata, se evalúa desde el ingreso al área de competición, hasta su salida.

7. Tanteadores Mesa de Control:

1. Los cinco jueces darán su puntaje en base a la evaluación. Lo más alto y lo más bajo La puntuación no se tendrá en cuenta en el cálculo del resultado.

7.2. Puntuación promedio en:

a) Primera ronda: 7,0

b) Finales: 8,0

7.3. Sistema de puntos extra:

Después de la realización del Kata, el Panel de Jueces y de acuerdo al grado de discapacidad del o la Atleta, se agregarán puntos adicionales a la evaluación del juez, respectivamente, teniendo en cuenta Cómo el deterioro afecta el rendimiento de Kata (de 0,0 a 0,3)

8. Descalificación:

8.1. Dar datos falsos en la inscripción de los atletas, en referencia a sus discapacidades.

8.2. Cualquier conducta indebida, que este fuera del comportamiento del "Budo".

8.3. El Entrenador Nacional debe avisar en la mesa del Panel de Control, el Kata a realizar por el participante.

8.4. V. Las razones para la descalificación y/o sanción del participante, como así también la consideración de faltas en la evaluación, deben ser tratadas cuidadosamente, ya que algunos cuadros clínicos pueden causar o influir en ciertos comportamientos de los participantes. Los jueces deben tener la posibilidad de una reunión (Shugo), sin que necesariamente resulte en una consecuencia.

9. Desarrollo de un Kata

9.1. Al comienzo de cada competencia y en respuesta a su nombre y país origen, el atleta se alinearán en el ingreso al perímetro del área de competencia, frente al Juez Principal



de Kata, él puede ser guiado a esta posición por el entrenador, luego debe ingresar solo/a hasta su posición de inicio del Kata en el área. El atleta hará una reverencia y anunciará el nombre del Kata que va a realizar, luego comenzará dicho Kata; al finalizar el Kata, el atleta, luego de realizar una reverencia marcial, esperará la decisión del panel jueces.

9.2. El Juez Jefe pedirá una decisión (HANTEI) y emitirá un sonido de dos tonos en el silbato con que los jueces emitirán sus puntajes en dirección a la mesa, los puntos se anuncian uno tras otro en voz alta y claramente audiblemente, el anunciador apunta con el brazo y la mano estirados a los marcadores respectivos del panel de jueces, mientras anuncia el marcador, comenzando por el juez principal. Luego en que las puntuaciones se anuncian una tras otra, los marcadores giran 180 grados hacia el lado de los espectadores, entonces el/a atleta se inclina en una reverencia y regresa al perímetro del área de partida para abandonar el área de competición. El entrenador puede ir a buscarlo después de que el atleta haya abandonado el perímetro.

9.3. Si el juez principal opina que un competidor debe ser descalificado, él / ella debe llamar a los otros jueces para llegar a un veredicto.

9.4. Los participantes individuales que no se presenten cuando sean llamados serán descalificados (KIKEN) de esa categoría. La descalificación por KIKEN significa que los concursantes son descalificados de esa categoría, aunque no afecte la participación en otra categoría.

Cuando se anuncie la descalificación "KIKEN", se requerirá que el Juez Principal señalando, con la bandera o su brazo, hacia la posición inicial del participante, declare "KIKEN".

9.5. Si los concursantes, que pueden pasar a la siguiente ronda, tienen la misma suma de puntajes, el puntaje más bajo otorgado, se sumará al total, de permanecer el empate, el mayor eliminado se sumará al total, y finalmente de persistir el empate, los atletas competirán entre sí y se podrá repetir el Kata, se tendrá una decisión por "HANTEI", del Panel de Jueces.

10. PROTESTAS OFICIALES

Las protestas oficiales en competición de kata seguirán los procedimientos oficiales de protesta, del Reglamento General IAKU.

11. Categorías:

11.1 Las categorías provisorias serán hasta 15 años y desde 16 años en más, si el Comité Organizador dispusiera podrían ser Mixtas (Femenina y Masculina), se deberán mantener las divisiones (A, B, C. del Punto 2 de este reglamento).

Sensei MARINA A. REGULES
6° DAN Comisión técnica IAKU
Diciembre 2018 vol. I

D

APÉNDICES



APÉNDICE I: La Terminología

TÉRMINO	SIGNIFICADO	SEÑALIZACIÓN
<i>Shobu Ippon Hajime</i>	Comenzar el encuentro	El referí se para en la línea oficial
<i>Shobu Hajime</i>	Comienzo de la extensión del encuentro	El referí se para en la línea oficial
<i>Atoshi Baraku</i>	30 segundos para la finalización del encuentro	Una señal auditiva es dada por el controlador del tiempo 30 segundos antes del final del encuentro
<i>Yame</i>	Pausa temporal del encuentro	El referí corta, bajando una mano. El controlador del tiempo detiene el reloj
<i>Tsuzukete</i>	Continúa la pelea	Se reanuda la pelea, ordenado después de una interrupción no autorizada
<i>Tsuzukete Hajime</i>	Recomenzar el encuentro	El referí se para en la línea oficial, retrocede a Zenkutsu-Dachi y lleva las palmas de las manos una contra otra
<i>Soremade</i>	Fin del encuentro	El referí enfrenta la palma de una mano entre los dos participantes con el brazo estirado
<i>Motonoichi</i>	Posición original	Los participantes, referí y Jueces vuelven a sus posiciones originales
<i>Shugo</i>	Se llama a los Jueces	El referí llama con un brazo a los Jueces
<i>Hantei</i>	Juzgar	El referí llama a juzgar al soplar el silbato, y los Jueces dan su decisión a través de la señal de banderas
<i>Ippon</i>	Un punto	El referí extiende su brazo por sobre su hombro, hacia el participante relevante
<i>Waza-ari</i>	Medio punto	El referí extiende su brazo levemente hacia el lado del participante relevante
<i>Awasete ippon</i>	Dos Waza-ari reconocidos como Ippon	Como Waza-ari más Ippon
<i>Aiuchi</i>	Técnica puntuable simultánea	No se otorgan puntos. El referí pone sus puños juntos frente a su pecho
<i>Hikiwake</i>	Empate	El referí extiende ambos brazos hacia los costados y levemente hacia abajo con las palmas hacia arriba
<i>Aka (shiro) no Kachi</i>	Victoria del Rojo (Blanco)	El referí levanta oblicuamente un brazo del lado del ganador
<i>Encho-sen</i>	Extensión	El referí recomienza el encuentro con la orden “Shobu Hajime”

Torimasen	No se acepta como técnica puntuable	Como Hikiwake, pero culminando con las palmas hacia abajo
Atenai	Advertencia privada	El referí levanta una mano en forma de puño cubierto por la otra mano, al nivel del pecho, y se lo muestra al ofensor
Chui	Advertencia oficial	El referí señala al pecho del ofensor con el dedo índice en un ángulo de 45 grados
Hansoku	Falta/descalificación	El referí señala con el dedo índice a la cara del ofensor y anuncia la victoria del oponente
Jogai	Salida del área de competencia	El referí señala con el dedo índice en un ángulo de 45 grados hacia el límite del área del lado del ofensor
Uke Imasu	Técnica bloqueada	Una mano abierta tocando el codo del brazo opuesto
Nukete Imasu	Técnica fallida	Una mano cerrada cruzada frente al cuerpo
Yowai	Técnica demasiado débil	Una mano abierta descendiendo hacia abajo
Hayai	El más rápido/primero en anotar	Una mano abierta tocando la palma de la otra mano, con los dedos
Maai	Mala distancia, técnica fuera de rango	Ambas manos abiertas y paralelas al suelo, enfrentándose una a la otra
Mubobi	Advertencia por falta de consideración sobre la seguridad de uno mismo	El referí apunta un dedo índice en el aire en un ángulo 60 grados al lado del ofensor
Kiken	Renuncia	El referí apunta con el dedo índice hacia el participante
Shikkaku	Descalificación del Torneo	Primero, el referí apunta con el dedo índice hacia la cara del ofensor, luego oblicuamente hacia arriba y al final del área



APENDICE II: La Tabla para Juzgar

Cuando el Referí decida basándose en las señales dadas por los Jueces, la decisión se registrará por la Tabla de

Juicio indicada en el siguiente esquema.

<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>●</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr></table> SHIRO NO KACHI	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	×	<table><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>○</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>×</td></tr></table> AKA NO KACHI	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	×	<table><tr><td colspan="2">LEGEND</td></tr><tr><td>●</td><td>AKA</td></tr><tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr><tr><td>×</td><td>MIENAI</td></tr></table>	LEGEND		●	AKA	○	SHIRO	×	MIENAI
○	○	○	○																															
○	○	○	●																															
○	○	○	×																															
●	●	●	●																															
●	●	●	○																															
●	●	●	×																															
LEGEND																																		
●	AKA																																	
○	SHIRO																																	
×	MIENAI																																	
<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>×</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE	○	○	●	×	○	○	×	×	<table><tr><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>×</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> AKA NO KACHI OR HIKIWAKE	●	●	○	×	●	●	×	×																	
○	○	●	×																															
○	○	×	×																															
●	●	○	×																															
●	●	×	×																															
<table><tr><td>×</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr><tr><td>○</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr><tr><td>●</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr><tr><td>○</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> HIKIWAKE	×	×	×	×	○	×	×	×	●	×	×	×	○	●	×	×	<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr></table> SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE	○	○	●	●													
×	×	×	×																															
○	×	×	×																															
●	×	×	×																															
○	●	×	×																															
○	○	●	●																															

En el caso de que dos jueces le den el punto a Shiro (Aka), un juez no otorgue el punto y el otro muestre Mienai, el Referí debe consultar a los dos jueces que han otorgado un punto. Después tiene que pedirles a los jueces una vez más, tomar una decisión. El referí toma una decisión final.

Nota: para el panel de Jueces de mesa, el anotador el Ippon es un punto completo, el Wazari es ½ punto, como anotación 2 Wazaris equivalen a 1 Ippon.

APENDICE III: Equipo de los Competidores

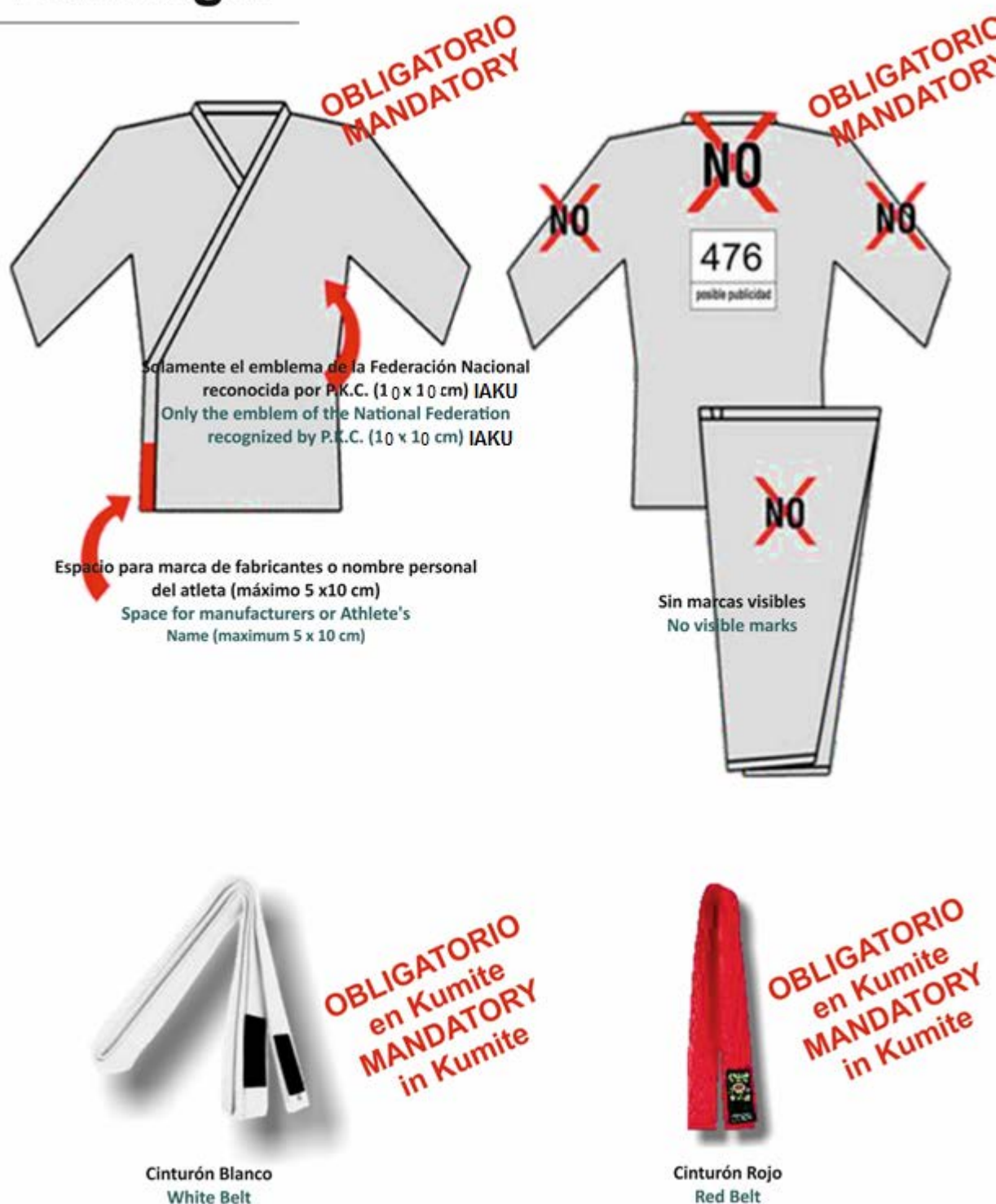
Guantines: Los guantines deben estar cubiertos por una tela blanca o por cuero blando. Los dedos deben estar al descubierto. El grosor máximo es de 2 cm.

Protector bucal: Los protectores bucales deben ser blancos o claros.

Inguinales: Los inguinales deben ser de plástico o cuero. El metal no está permitido.

Pecheras: Las pecheras deben proteger el pecho y los costados del pecho, no sólo el frente.

Karategui



Protecciones Kumite



Guantines: Deben estar cubiertos por una tela blanca o por cuero blando. Los dedos deben estar al descubierto.

El grosor máximo es de 2 cm.

Mitts: They must be covered by a white cloth or soft body. Fingers should be exposed.

The maximum thickness is 2 cm.



Pecheras blancas: Deben proteger el pecho y los costados del pecho, no sólo el frente.

White Chest Guard: They must protect the chest and sides of the breast, not just the front



Cabecal protector blanco
White Helmet head protection

OBLIGATORIO Infantil y Cadete
MANDATORY Children & Cadet



Cabecal protector Rojo
Red Helmet head protection

OBLIGATORIO Hombres
MANDATORY Men



Protector inguinal: Deben ser de plástico o cuero. El metal no está permitido.

Crotch Protector: They must be plastic or leather. The metal is not allowed.



OBLIGATORIO Mujeres
MANDATORY Women

Top protector de busto
Top Breast Guard

**OBLIGATORIO
MANDATORY**

Protector bucal: Deben ser blancos o claros.
Teeth protector guard: They should be white or almost white.

**OPCIONALES
OPTIONAL**

Protectores de tibias
Shin Guard



Máscara de Protección
Protective Mask

Motivos Religiosos: Regulación del uso de la HIJAB o HIYAB

Las atletas podrán vestir para la competencia de kumite como indumentaria de carácter religioso, regulado y aprobado por la IAKU: una Hiyab, o pañuelo liso pudiendo optar por el color blanco o negro que cubra el cabello. El mismo deberá estar ajustado al cuello y cabeza con el objeto de proteger a ambos atletas y que permita al cuerpo de árbitros una visión lo más clara posible.- Para la modalidad de competencia de Kata, podrá utilizarse el mismo Hijab o bien uno mas suelto, pero en ningún caso el Hijab debe cubrir el Karategui.





APENDICE IV: Listado de Kata

Goju Ryu	Shitei	Sentei	Tokui
Ronda 1° Seleccionar de:	Gekisai Ichi Gekisai Ni Gekisai San	XXX	XXX
Ronda 2° Seleccionar de:	XXX	Seisan Seipai Seienchin Shisochin	XXX
Ronda 3° Seleccionar de:	Gekisai Ichi Gekisai Ni Gekisai San	Seisan Seipai Seienchin Shisochin	Kururunfa Suparimpei Sanseru
Shito Ryu	Shitei	Sentei	Tokui
Ronda 1° Seleccionar de:	Pinan 1,2,3,4,5 Naifanchin Shodan Saifa	XXX	XXX
Ronda 2° Seleccionar de:	XXX	Bassai Dai Kosokun Dai Tomari No Wansyu Seienchin Jion Jyuroku/ Myojyo	XXX
Ronda 3° Seleccionar de:	Pinan 1,2,3,4,5 Naifanchin Shodan Saifa	Bassai Dai Kosokun Dai Tomari No Wansyu Seienchin Jion Jyuroku/ Myojyo	Kosokun Sho/ Niseishi/ Jitte/ Seipai/ Seisan/ Bassai Sho/ Sochin(Aragaki-Ha)/ Matsumura No Bassai/ Tomari Bassai/ Sanseiru/ Shisochin/ Chinte/ Chinto/ Gojushiho/ Unshu/ Nipaipo/ Matsukaze/ Suparimpei/ Kururunfa/ Wanshu/ Anan/ Anan Dai/Pappuren I-II-III/ Eiku
Shotokan	Shitei	Sentei	Tokui
Ronda 1° Seleccionar de:	Heian 1,2,3,4,5 Tekki-Shodan	XXX	XXX
Ronda 2° Seleccionar de:	XXX	Bassai-Dai Enpi Kanku Dai Jion Hangetsu	XXX
Ronda 3° Seleccionar de:	Heian 1,2,3,4,5 Tekki-Shodan	Bassai-Dai Enpi Kanku Dai Jion Hangetsu	Jitte/ Tekki Nidan/ Tekki Sandan/ Gankaku/ Bassai Sho/ Kanku Sho/ Sochin/ Nijushiho/ Gojushiho Sho/ Wankan/ Chinte/ Unsu/ Meikyo
Shorin Ryu	Shitei	Sentei	Tokui
Ronda 1° Seleccionar de:	Fukyugata Ichi Fukyugata Ni Pinan 1,2,3,4,5 Naihanchi 1,2,3	XXX	XXX
Ronda 2° Seleccionar de:	XXX	Wanshu, Ananku, Wankan, Rohai, Jitte, Passai Sho, Sochin, Jion, Seisan Niseshi (Nijyu Shiho)	XXX
Ronda 3° Seleccionar de:	Fukyugata Ichi Fukyugata Ni Pinan 1,2,3,4,5 Naihanchi 1,2,3	Wanshu, Ananku, Wankan, Rohai, Jitte, Passai Sho, Sochin, Jion, Seisan Niseshi (Nijyu Shiho)	Passai Dai/ Gojushiho(Useshi)/ Kusanku Sho/ Kushanku Dai/ Chinto/ Chinti/ Passai (Tomari)/ Kushanku (Chatanyara)

Shudokan	<u>Shitei</u>	<u>Sentei</u>	<u>Tokui</u>
Ronda 1° Seleccionar de:	Pinan 1,2,3,4,5 Naifanchin Shodan Naifanchin Nidan Naifanchin Sandan	XXX	XXX
Ronda 2° Seleccionar de:	XXX	Jion Pasai Dai Kushanku Dai	XXX
Ronda 3° Seleccionar de:	Pinan 1,2,3,4,5 Naifanchin Shodan Naifanchin Nidan Naifanchin Sandan	Jion Pasai Dai Kushanku Dai	Kushanku Sho Pasai Sho Chinto Chibana no Kusanku Kyan no Chinto Oyadomari no Pasai Kyan no Wanshu
Wado Ryu	<u>Shitei</u>	<u>Sentei</u>	<u>Tokui</u>
Ronda 1° Seleccionar de:	Pinan 1,2,3,4,5	XXX	XXX
Ronda 2° Seleccionar de:	XXX	Kushanku Niseishi Jion Passai Jitte	XXX
Ronda 3° Seleccionar de:	Pinan 1,2,3,4,5	Kushanku Niseishi Jion Passai Jitte	Chinto Naihanchi Rohai Wanshu Seishan Anan
Shinrenkan	<u>Shitei</u>	<u>Sentei</u>	<u>Tokui</u>
Ronda 1° Seleccionar de:	Shinseikai Ni Shinseikai San Shinseikai Chi	XXX	XXX
Ronda 2° Seleccionar de:	XXX	Gueikizai Dai Ni Saifa Sanseiru Sepai Kururunfa	XXX
Ronda 3° Seleccionar de:	Shinseikai Ni Shinseikai San Shinseikai Chi	Gueikizai Dai Ni Saifa Sanseiru Sepai Kururunfa	Seisan Sanchin Tensho Seiunchin Shisochin Suparinpei Shinseikai Go

Apéndice V: Gestos de los Referís y Jueces

ANUNCIOS Y GESTOS DEL REFERÍ

SHOBU HAJIME

“Comienzo el encuentro”

Después del anuncio, el Referí da un paso atrás.



OTAGAI-NI-REI

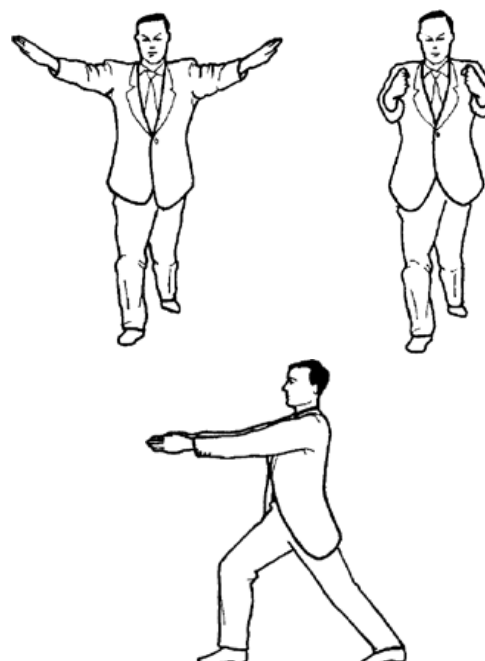
El Referí indica a los contendientes que se saluden el uno al otro.



TSUZUKETE HAJIME

“Continuar el combate/comenzar”

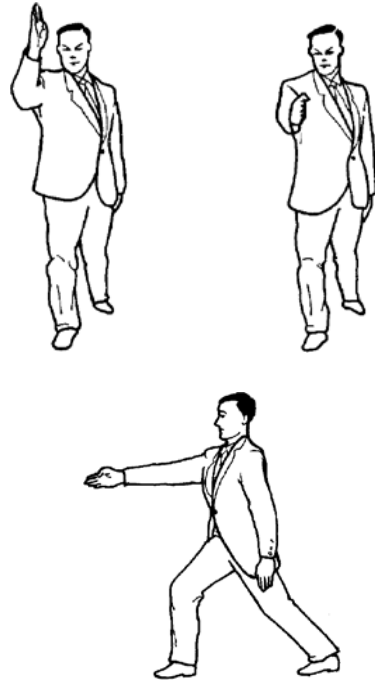
Al decir “Tsuzukete”, y en posición adelantada, el Referí extiende sus brazos hacia fuera con las palmas mirando a los contendientes. Al decir “Hajime” vuelve las palmas y las lleva rápidamente la una hacia la otra al tiempo que da un paso atrás.



YAME

“Parar”

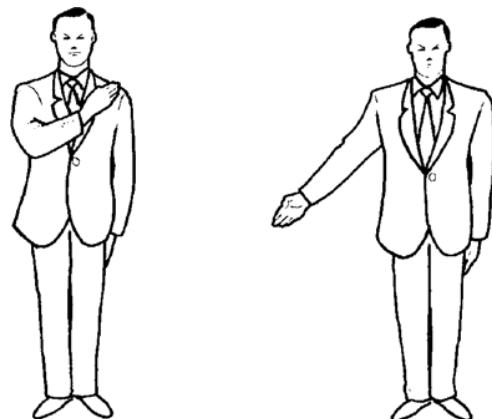
Interrupción o final del combate. Al hacer el anuncio, el Referí hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.

**CONTACTO EXCESIVO**

El Referí indica a los Jueces que ha habido contacto excesivo. (Hatenai Yoni)

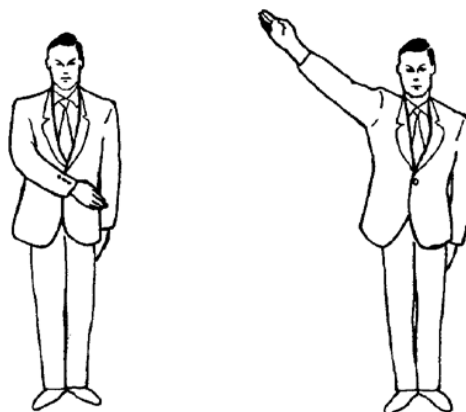
**WAZARI (90% de un Ippon)**

El Referí extiende su brazo hacia abajo 45 ° por el lado de quien ha puntuado.

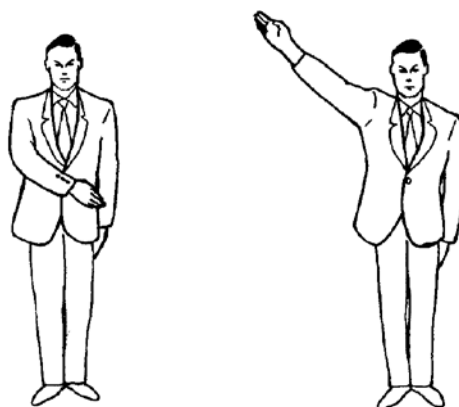


IPPON (Un punto)

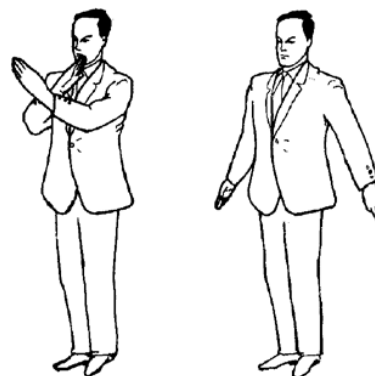
El Referí extiende su brazo hacia arriba 45° por el lado de quien ha puntuado

**NO KACHI**

Al final del combate o encuentro, el Referí extiende su brazo hacia arriba a 45 ° por el lado del ganador.

**ANULAR LA ULTIMA DECISION**

El Referí se vuelve hacia el contendiente, anuncia "Aka" o "Shiro", cruza sus brazos, después hace un movimiento de corte con las palmas hacia abajo, para indicar que su última decisión ha sido anulada.

**KEIKOKU**

"Advertencia / penalización"

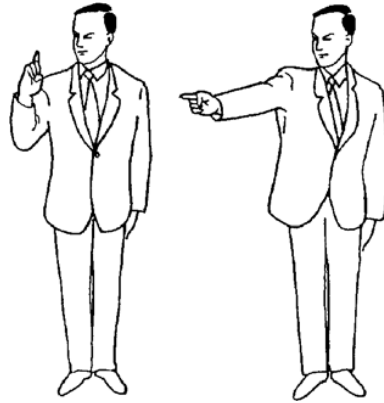
El Referí indica una infracción, después señala con su dedo índice 45° hacia abajo al infractor.



HANSOKU CHUI

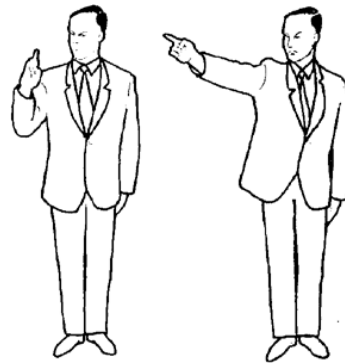
"Penalización".

El Referí indica una infracción grave, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor.

**HANSOKU MAKE**

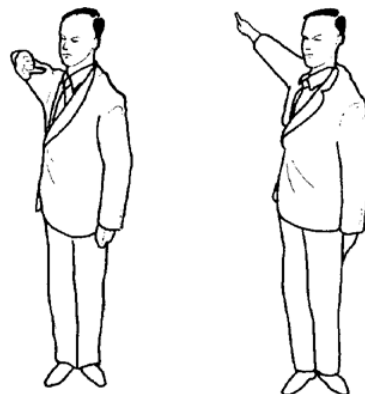
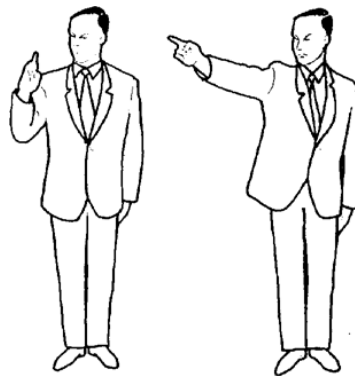
"Descalificación"

El Referí indica una infracción grave, después señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente

**SHIKKAKU**

"Descalificación, abandonar el área".

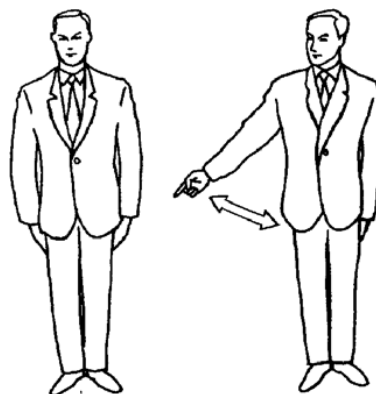
El Referí señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio "Aka (Shiro) Shikkaku!"



JOGAI

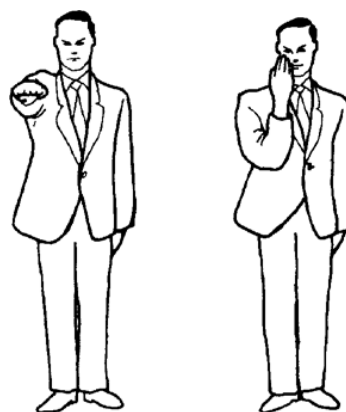
“Salida del área de competición”

El Referí señala con su dedo índice al infractor para indicar a los Jueces, que se ha salido del área de competición

**SHUGO o FUKUSHIN SHUGO**

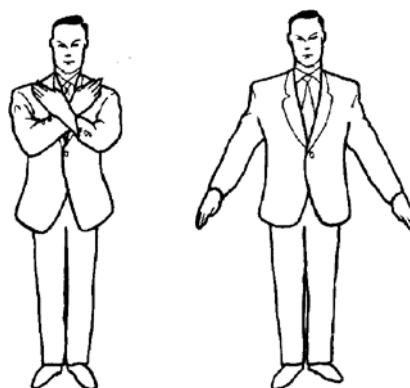
“Llamada a los Jueces”

El Referí llama a los Jueces al final del combate o encuentro, o para recomendar Shikkaku.

**TORIMASEN**

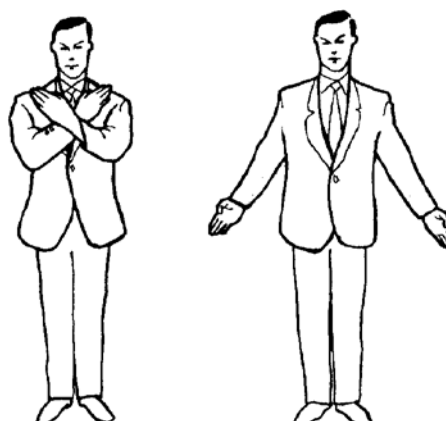
“Inaceptable como técnica puntuable”

El Referí cruza sus brazos y después hace un gesto de corte, con las palmas hacia abajo.

**HIKIWAKE**

“Empate”

En el caso de una decisión empatada en Hantei, el Referí cruza los brazos y luego los extiende con las palmas mirando al frente.



AIUCHI

“Técnicas simultaneas”

No se concede punto a ninguno de los dos contendientes. El Referí junta los puños frente al pecho.

**TECNICA BLOQUEADA O FUERA DEL OBJETIVO**

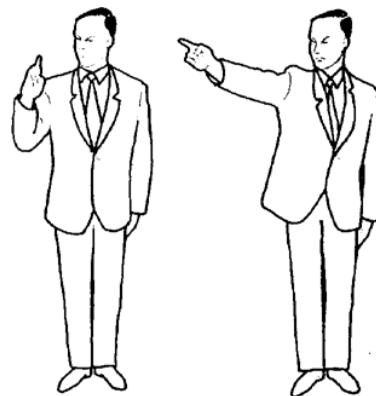
El Referí coloca una mano abierta sobre el otro brazo para indicar a los Jueces que la técnica ha sido bloqueada o ha llegado a una zona no puntuable.

**AKA (SHIRO) HA MARCADO PRIMERO**

El Referí indica a los Jueces que Aka ha marcado primero llevando la mano derecha abierta a la palma de la mano izquierda. Si Shiro ha marcado primero, llevará la mano izquierda a la palma de la mano derecha.

**MUBOBI (Ponerse uno mismo en peligro)**

El Referí flexiona el brazo del atleta que será sancionado y lo estira señalándolo hacia adelante a la cara, para indicar a los Jueces que el contendiente se está poniendo a sí mismo en peligro.



TECNICA DEMASIADO FLOJA

El Referí mueve la mano abierta hacia arriba y hacia abajo para indicar a los Jueces que la técnica no tiene potencia suficiente.



TECNICA FALLIDA

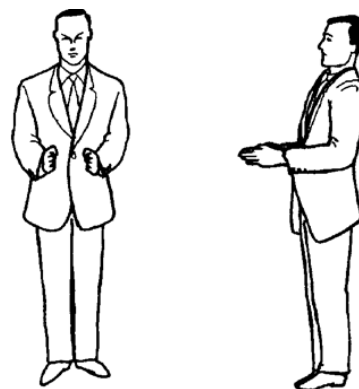
El Referí mueve el puño cerrado a través del cuerpo para indicar a los Jueces que la técnica ha fallado o ha llegado fuera del área puntuable.



DISTANCIA INCORRECTA

(Demasiado lejos)

El Referí mantiene ambas manos con las palmas enfrentadas a una distancia de 30 centímetros, para indicar a los Jueces que la distancia de la técnica ha sido incorrecta.



DISTANCIA INCORRECTA

(Demasiado cerca)

El Referí cruza los brazos con el reverso hacia el frente y los dedos mirando hacia delante para indicar que la distancia de la técnica ha sido incorrecta.



RECONSIDERACION

Después de indicar las razones, el Referí pide a los Jueces que reconsideren sus opiniones.



KIKEN

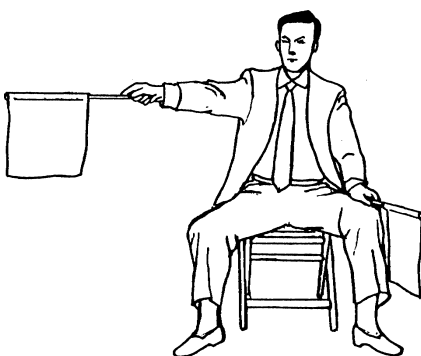
“Renuncia”

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



LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

Wazari (90% de Ippon)





IPPON (un punto)



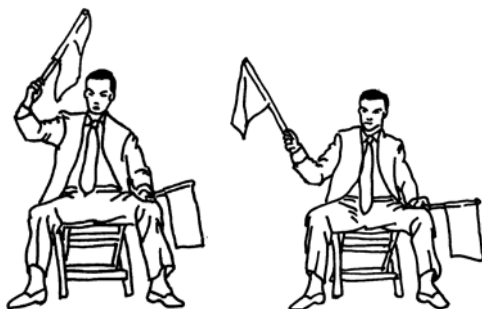
FALTA

Advertencia de una falta, Se agita en círculo la bandera correspondiente, y después se hace la señal de la falta.



INFRACCION FALTA GRAVE

El Juez gira la bandera con el brazo doblado, agita en círculo la bandera correspondiente, después se hace la señal de la falta grave.



JOGAI

El Juez golpea el suelo con la bandera correspondiente.



KEIKOKU



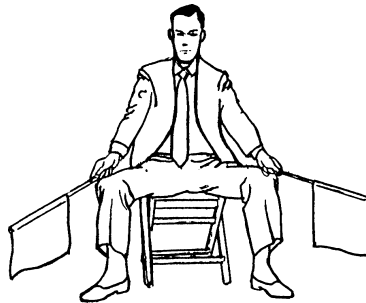
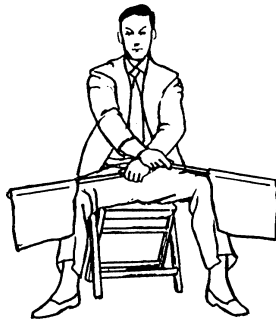
HANSOKU CHUI



HANSOKU

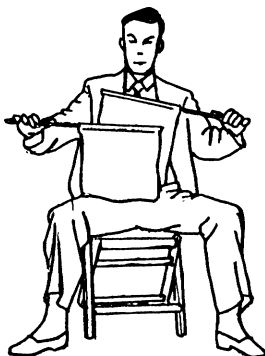


TORIMASEN



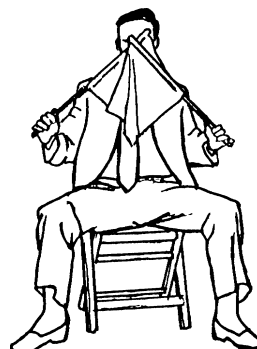
AIUCHI

Se mueven las banderas la una hacia la otra, frente al pecho.



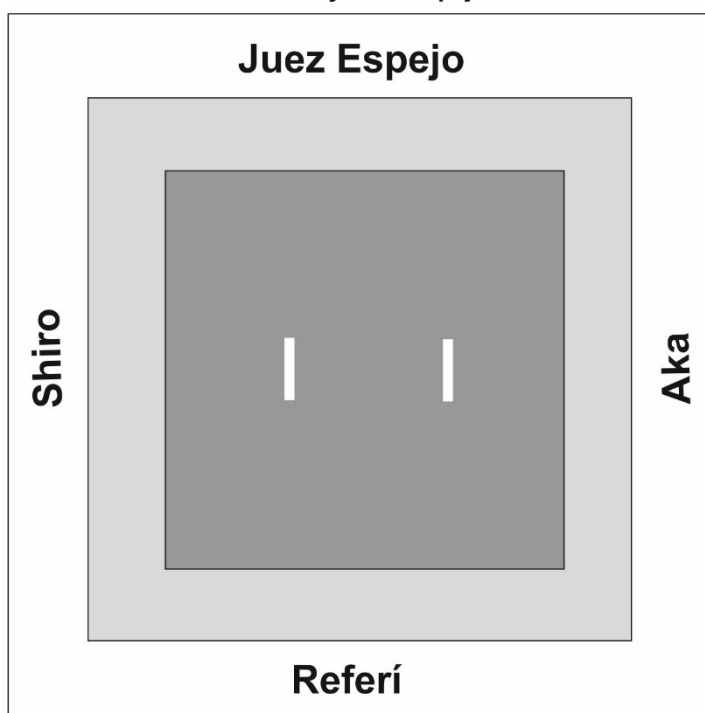
MIENAI

Se colocan las banderas frente a la cara.

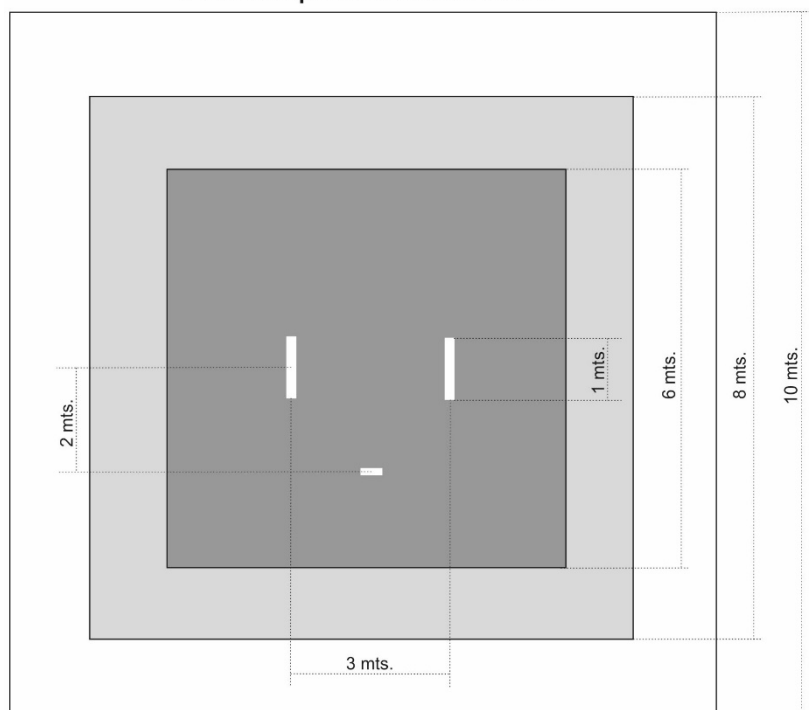


Apéndice VI: Disposición del Área de Competición de Kumite

Distribución de los Competidores,
Referí y Juez Espejo



Medidas aproximadas del Tatami



Apéndice VII: Organización y Realización de un Evento Internacional

1.1 Conceptos Generales

- a) Los/as competidores/as de Shobu Ippon no podrán competir en Shobu Sanbon y viceversa, en el mismo evento.
- b) A la finalización de las inscripciones, pesajes y sorteos, en lo posible, se hará una copia de los sorteos y llaves, para cada una de las delegaciones participantes.
- c) El punto (b) de este párrafo se lograra, porque deberán las delegaciones enviar con (30) días de anticipación los listado de inscripciones, de competidores y oficiales, aquel que no lo hubiere enviado en tiempo y forma, en la fecha límite (deadline), quedará fuera de las inscripciones.
- d) Aquel competidor/a, que este mal inscripto por peso, edad, estatura y/o categoría, deberá abonar (10 US) dólares por cada cambio efectuado en la inscripción y pesaje.
- e) En el caso de una categoría de Kata, deberá haber como mínimo dos (2) participantes para ser realizada. En el caso de Kumite deberá haber como mínimo dos (2) participantes para ser realizada. En ambos caso (Kumite/Kata) se empleara en el caso de Infantiles, cadetes A y B, juveniles A y B, senior A, ascender a las categorías superiores inmediatas, en el caso de senior B y veteranos A-B, descenderán a las categorías inmediatas inferiores. En todos estos cambios se tomara en cuenta categoría de cinturón, peso y estatura. La categoría que permanecerá inamovible será senior A, podrá unificarse en ella misma por cinturón y/o peso.
- f) Para la unificación de las categorías, el participante que deba ascender y/o descender tendrá que firmar, una exención de responsabilidad, ante el ente fiscalizador y organizador del evento, tomando responsabilidad del cambio realizado. Un mayor responsable (caso de menores) o el participante mayor por su propia decisión.

1.2 Categorías de IAKU de Cinturones Color (kyu) y Cinturones Negros (Danes)

HASTA NARANJA UNTIL ORANGE	HASTA AZUL UNTIL BLUE	MARRON Y NEGRO BROWN AND BLACK
---------------------------------------	----------------------------------	---



1.3 Categorías por Edades, Sexo, Pesos y Alturas

	EDAD	SEXO	ALTURA	PESO
Infantil	hasta a 6 años	femenino	Open	Open
Infantil	hasta a 6 años	masculino	Open	Open
Infantil	7 y 8 años	femenino	menos 1,30 m / mas 1,30 m	Open
Infantil	7 y 8 años	masculino	menos 1,30 m / mas 1,30 m	Open
Infantil	9 y 10 años	femenino	menos 1,35 m / mas 1,35 m	Open
Infantil	9 y 10 años	masculino	menos 1,35 m / mas 1,35 m	Open
Cadetes A	11 y 12 años	femenino		menos 45 kg / mas 45 kg
Cadetes A	11 y 12 años	masculino		menos 45 kg / mas 45 kg
Cadetes B	13 y 14 años	femenino		menos 50 kg / mas 50 kg
Cadetes B	13 y 14 años	masculino		menos 55 kg / menos 60 kg / mas 60 kg
Juveniles A	15 a 17 años	femenino		menos 50 kg / menos 55 kg / mas 55 kg
Juveniles A	15 a 17 años	masculino		menos 65 kg / menos 75 kg / mas 75 kg
Juveniles B	18 a 20 años	femenino		menos 55 kg / menos 60 kg / mas 60 kg / lppon Open
Juveniles B	18 a 20 años	masculino		menos 65 kg / menos 75 kg / menos 85 kg / mas 85 kg / lppon Open
Senior A	21 a 35 años	femenino		menos 55 kg / menos 60 kg / mas 60 kg / lppon Open
Senior A	21 a 35 años	masculino		menos 65 kg / menos 75 kg / menos 85 kg / mas 85 kg / lppon Open
Seniors B	36 a 45 años	femenino		menos 55 kg / menos 60 kg / mas 60 kg / lppon Open
Seniors B	36 a 45 años	masculino		menos 65 kg / menos 75 kg / menos 85 kg / mas 85 kg / lppon Open
Veteranos A	46 a 55 años	femenino		Open peso (Open Weight)
Veteranos A	46 a 55 años	masculino		Open peso (Open Weight)
Veteranos B	más 55 años	femenino		Open peso (Open Weight)
Veteranos B	más 55 años	masculino		Open peso (Open Weight)
Team	Open	femenino		Open peso (Open Weight)
Team	Open	masculino		Open peso (Open Weight)

IAKU - Comité de Arbitraje
Buenos Aires - Argentina, abril de 2020

[illegible]

