

ASOCIACION SHOTOKAN MEXICO JAPON A.C.

REGLAS DE COMPETENCIA

KATA Y KUMITE



Traducido del original de la WORLD SHOTOKAN KARATE DO ASSOCIATION

CONTENIDO	Pagina
PARTE A:	
REGLAS GENERALES _____	4
Capítulo 1. Arbitraje _____	4
Artículo 1: Propósito. _____	4
Artículo 2: Arbitraje de un encuentro _____	4
Artículo 3: Árbitros. _____	4
Artículo 4: Obligaciones de los Árbitros _____	4
Artículo 5: Poder y obligaciones del Arbitro en Jefe. _____	4
Artículo 6: Poderes el obligaciones de el Referee. _____	5
Artículo 7: Poderes y obligaciones de los Jueces de Esquina. _____	5
Artículo 8: Poderes y obligaciones del Arbitrador (Kansa) . _____	5
Artículo 9: Términos y señas . _____	6
Artículo 10: Señales. _____	6
Artículo 11: Decisiones. _____	6
Artículo 12: Otros Asuntos. _____	6
Capítulo II - Asuntos Generales. _____	6
Artículo 1: El Área de Competencia _____	6
Artículo 2: Uniformes y presentación. _____	7
Artículo 3: Personal de apoyo _____	7
Artículo 4: Equipo de apoyo _____	8
Artículo 5: Protestas y Revisión de Decisión. _____	8
Artículo 6: Lesiones o Accidentes durante el encuentro _____	8
Artículo 7: Renuncia. _____	8
Artículo 8: Enmienda o Abolición de Reglas. _____	8
Artículo 9: Otros Asuntos. _____	9
PARTE B: REGLAS PARA LA COMPETENCIA DE KUMITE _____	10
Capítulo I - Reglas para la competencia de Kumite _____	10
Artículo 1: Tipos de encuentro. _____	10
Artículo 2: Conducción de un encuentro _____	10
Artículo 3: Inicio, Suspensión y Final de un encuentro. _____	10
Artículo 4: Duración de un encuentro _____	11
Artículo 5: Extensión del encuentros. _____	11
Artículo 6: Victoria o Derrota. _____	12
Artículo 7: Puntuación _____	12
Artículo 8: Criterios para Ippon Decisivo. _____	12
Artículo 9: Criterios para la Decisión. _____	13
Artículo 10: Técnicas y actos prohibidos. _____	13
Artículo 11: Penalizaciones y Descalificación. _____	13
Artículo 12: Participación en un encuentro de Kumite. _____	14
Capítulo II - Las Reglas de un encuentro de Kumite. _____	14
Artículo 1: Jueces. _____	14
Artículo 2: Poderes y obligaciones del Referee. _____	14
Artículo 3: Poderes y obligaciones de los Jueces de Esquina. _____	16

PARTE C: REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE KATA	17
Capítulo I- Reglas de un encuentro de Kata	17
Artículo 1:Tipos de encuentro.	17
Artículo 2: Arbitraje un encuentro.	17
Artículo 3: Conducción de un encuentro	17
Artículo 4: Inicio y Final de un encuentro .	17
Artículo 5: Tipos de Kata.	18
Artículo 6: Criterio de Decisión.	19
Artículo 7: Encuentros extra	20
Artículo 8: Participación en un encuentro de Kata.	20
Capítulo II - Las reglas para juzgar un Encuentro de Kata	20
Artículo 1: Jueces.	20
Artículo 2: Poderes y obligaciones del Referee.	20
Artículo 3: Poderes y obligaciones de los Jueces de Esquina.	21
APÉNDICES	
Apéndice I: Los términos y sus significados, y los métodos para señalar usados por el Referee	22
Apéndice II: Los métodos de señalar usados por los Jueces de Esquina	24
Apéndice III: Los métodos de señalar usados por el Referee.	28
Apéndice IV: Tabla de decisiones arbitrales.	33
Apéndice V: Personal para el Torneo.	34
Apéndice VI: Material para un encuentro	34
Apéndice VII: Diagramas.	35
Apéndice VIII: Lista oficial de Katas WSKA.	37
Apéndice IX: Definiciones.	38
Apéndice X: Vestimenta oficial	39
Apéndice XI. Participación en un encuentro.	40
Apéndice XII: Mayores detalles para marcar una técnica en Kumite.	40
Apéndice XIII. Generalidades Médicas	40

<p>LAS MODIFICACIONES ESTÁN SEÑALADAS EN UN CUADRO</p>

PARTE A: REGLAS GENERALES DE COMPETENCIA

CAPÍTULO I - ARBITRAJE.

Artículo 1.- Propósito

Estas Reglas se instituyen con el propósito de asegurar estricta claridad y uniformidad en los métodos de juzgar un encuentro de Karate-Do, y de esta forma reforzar la autoridad de los Jueces. Estas reglas deberán aplicarse en Torneos sostenidos bajo el auspicio y supervisión de la Asociación Mundial de Karate Do Shotokan.

Artículo 2.- Arbitraje de un encuentro

Los Jueces juzgarán los encuentros de acuerdo con Reglas de Competencia de la W.S.K.A.

Los Jueces no tendrán autoridad más allá de lo señalado en estas Reglas.

El arbitraje de un encuentro será realizado por un panel de Jueces (Parte B y Parte C, Capítulo 2).

Las decisiones de los Jueces son absolutas.

Artículo 3.- Los Jueces.

1.- La selección del Jefe de Árbitros, el Referee y los Jueces de Esquina se hará como sigue:

- El Jefe de Árbitros será designado por el Congreso de la W.S.K.A

- El Referee, el Arbitrador y los Jueces de Esquina para cada área serán designados por el Jefe de Árbitros antes o durante la competencia..

2. En caso de que algún Juez no pueda continuar su labor, debido a un accidente o a cualquier otra causa, el Jefe de Árbitros designará a otro Juez que sustituya al primero.

El Panel de Jueces no podrá ser cambiado a discreción exclusiva de los Jueces

Artículo 4.- Obligaciones de los Jueces.

1. El Jefe de Árbitros, el Referee, el Arbitrador y los Jueces de Esquina deberán tener en cuenta lo siguiente:

- Deberán ser objetivos.

- Deberán dirigirse imparcial y justamente.

- Deberán comportarse con dignidad y respeto tanto en su persona como hacia los competidores..

- La actitud, o falta de ella, en relación a los movimientos o acciones que realice el Juez durante un encuentro son de gran importancia para el prestigio y reputación del Karate, por tanto dichos movimientos deberán ser ágiles, vigorosos y refinados.

2. Las acciones y movimientos realizados por un Juez durante un encuentro deberán ser rápidos y certeros ya que de esto depende el buen desarrollo y éxito de un encuentro.

3. El Árbitro y los Jueces de Esquina deben concentrar su total atención en el encuentro y deben observar a cada contendiente con atención y juzgarán cada acción de los participantes correctamente.

4. Durante el encuentro, el Referee y los Jueces de Esquina no deben conversar con nadie más que con el Arbitrador, los Jueces y los competidores.

Artículo 5.- Poderes y Obligaciones del Jefe de Árbitros

El Jefe de Árbitros:

- Tiene la responsabilidad más alta de un encuentro,

- Tendrá la responsabilidad de supervisar que los encuentros se realicen conforme al reglamento y en caso de que ocurra algún incidente inesperado deberá tomar una decisión basada en el presente reglamento.

- Designará al Referee, los Jueces de Esquina y al Arbitrador antes del encuentro.

- En caso de que el Referee, el Arbitrador o algún Juez de Esquina sea inhabilitado, ya sea por accidente u otra causa, el Jefe de Árbitros designará lo más rápido posible a un Juez sustituto.

- Deberá ser consultado en cualquier momento en que el Referee tenga alguna duda acerca de alguna decisión.

Artículo 6.- Poderes y obligaciones del Referee.

El Referee tendrá el poder de:

- Dirigir un encuentro incluyendo señalar el inicio y el final del mismo,
- Anunciar la decisión del Panel de Jueces,
- Explicar, cuando sea necesario, las bases en las que se toman ciertas decisiones.
- Anunciar faltas.
- Asegurarse de que las condiciones de competencia sean seguras (antes o durante un encuentro).
- Tomar otras acciones disciplinarias tales como suspender o expulsar a un participante de un encuentro o del Torneo.
- Obtener consejo del Juez de Esquina
- Decidir la victoria por mayoría basado en las anotaciones de la mesa de control (Apéndice IV),
- Extender la duración de un encuentro.

Artículo 7.- Poderes y obligaciones de los Jueces de Esquina.

1. Los Jueces de Esquina tendrán el poder de:

- Ayudar al Referee.
- Dar su opinión respecto a diferentes situaciones.
- Señalar su juicio con respecto a la conducta y desarrollo de un encuentro por Medios de sus banderas y/o silbatos.
- Ejercer su derecho a voto para la decisión de un encuentro.

2. El Juez de Esquina observará las acciones de los competidores cuidadosamente dentro de su rango de visión.

En los siguientes casos deberá llamar la atención del Referee mediante su silbato o banderas y expresará oportunamente su opinión.

- Cuando vea una lesión o enfermedad de un competidor sin que el Referee lo haya notado.
- En las circunstancias mencionadas en la Parte A, Capítulo I, Artículo 7. "Poderes y obligaciones de los Jueces de Esquina y en la Parte B, Capítulo I, Artículo 2 "Conducción de un encuentro."
- En todos los casos en que considere necesario llamar la atención del Referee.

3. Cada Juez de Esquina evaluará la excelencia relativa de la calidad de Karateka de cada competidor y se hará de un criterio independiente.

4. Cuando el Referee diga "Hantei", cada uno de los Jueces de Esquina expresará su opinión en la manera antes descrita.

5. En caso de una diferencia de opinión entre el Referee y un Juez de Esquina éste podrá oponerse a la decisión del Referee si es que cuenta con el apoyo positivo de otro Juez de Esquina.

Artículo 8.- Poderes y obligaciones del Arbitrador (Kansa).

1. Se designará un Arbitrador con el fin de asegurar la imparcialidad y buen funcionamiento del Panel de Jueces durante un encuentro, se asegurará de que las decisiones tomadas en el encuentro sean correctas y de lo contrario podrá dar su opinión al Referee.

2. Cuando se presuma que una decisión tomada por el Referee o los Jueces de Esquina infrinja claramente las disposiciones de este reglamento, el Arbitrador podrá detener el encuentro y solicitar al Referee una explicación acerca de dicha decisión, si no existen bases para sustentar dicha decisión el Arbitrador podrá solicitar al Panel de Jueces que la cambien.

3. El Arbitrador deberá supervisar, dirigir e inspeccionar al cronometrista y al anotador.
4. Los registros realizados en un encuentro tendrán carácter oficial y serán revisados por el Arbitrador.

Artículo 9.- Términos y señas.

Los términos y señales usados por el Referee durante el encuentro deberán ser, en principio, como se especifica en el Apéndice III

Artículo 10.- Señales

Las señales hechas por los Jueces de Esquina mediante sus banderas o silbato serán, en principio, como se especifica en el Apéndice II:

Las señales del silbato usadas por el Referee tendrán los siguientes significados:

- Silbatazo largo, normal, seguido de uno corto y fuerte:
"Yoi, Hajime" (Listos, Comiencen) o "Hantei" (Decisión).

-Silbatazo corto y fuerte
"Yame" (Alto) o la orden para bajar las banderas o los marcadores.

Artículo 11.- Decisiones

Cuando el Referee otorga una decisión en base a las señales dadas por los Jueces de Esquina, su decisión deberá estar sustentada por las reglas descritas en el Apéndice IV.

Artículo 12.- Otros asuntos.

Los casos no previstos en el presente reglamento serán resueltos por el Panel de Jueces, se informará la decisión tanto al Arbitrador como al Jefe de Árbitros y se anunciará públicamente.

CAPÍTULO II - Asuntos Generales.

Artículo 1.- Área de competencia.

1. El área de competencia tendrá una superficie plana con las medidas necesarias para prevenir los riesgos de accidentes
2. Los suelos de madera son preferibles. Sin embargo, pueden usarse lona o tatami.
3. Tamaño del área de competencia

A. Kumite

El tamaño del área de competencia, en principio, será ocho metros por lado (64m²),

B. Kata

El tamaño deberá ser lo suficientemente grande para que los participantes puedan realizar la Kata Sin obstáculo alguno

4. El área de competencia deberá estar perfectamente delineada.

A. Kumite

Se dibujaran dos líneas paralelas, cada una de un metro largo, a una distancia de 1,5 metros de y en ambos lados del punto central del área de competencia, en ángulo recto con respecto a la línea donde el Árbitro está de pie al principio de un encuentro. Estas serán las líneas de colocación para los competidores (Apéndice VII).

B. Kata

Se dibujarán dos líneas, cada una de medio metro de largo, a una distancia de 3 metros una de otra y a 2 metros del límite opuesto al lugar donde el Referee toma asiento al principio de un encuentro (Apéndice VII).

Éstas serán las líneas de colocación para los competidores en el sistema de banderas.

Artículo 2.- Uniformes y presentación

1. Los competidores llevarán un Karate-gi. Limpio, blanco y sin logotipos.

2. En un encuentro de Kumite y en Kata con sistema de banderas, uno de los oponentes debe, para propósitos de identificación, usar un cinturón rojo y el otro un cinturón blanco. Los oponentes no tienen que quitarse su propio cinturón.

3. El competidor mantendrá sus uñas cortas y no llevará objetos metálicos o que puedan causar lesión a su oponente.

4. El competidor no podrá llevar vendajes o apoyos, excepto los que estén autorizados por el Médico del Torneo.

5. En un encuentro de Kumite los competidores llevarán los protectores del puño aceptados por la E.S.K.A.

6. El competidor no podrá usar dispositivos para protección, tales como caretas, peto o espinilleras. Sin embargo, pueden permitirse dispositivos de seguridad en caso de que los Jueces lo aprueben con el fin de prevenir lesiones.

- Los protectores bucales anatómicos son obligatorios en kumite.

- Se permiten protectores inguinales en kumite.

- Los protectores pectorales se permiten sólo en Kumite para Damas.

7. Los espectáculos exhibicionistas no se permiten en kumite.

8. Vestimenta oficial.

La vestimenta oficial para los Jueces, competidores y entrenadores deberá ser como se especifica en el Apéndice X

Los Directivos de la W.S.K.A o el Director del Torneo podrán expulsar del evento a cualquier oficial o competidor que no obedezca estas disposiciones.

Artículo 3.- El Personal.

1. Director del torneo.

El Director del Torneo es nombrado por el Congreso de la W.S.K.A.

Él dirigirá la conducta y desarrollo del evento hasta donde no interfiera o se involucre con las reglas de arbitraje.

Él será ayudado por el personal del Torneo.

2. Doctor del torneo.

El Doctor del Torneo es nombrado por el Congreso de la W.S.K.A.

Él dirigirá todos los asuntos médicos durante el Torneo.

Él será ayudado por el equipo de primeros auxilios

3. Personal del torneo.

Para llevar a cabo ciertas tareas y con el propósito de facilitar el funcionamiento del evento, el Comité Organizador del Torneo designará un número suficiente de personal. Ellos actuarán como se indica en el Apéndice V.

Artículo 4.- El material para el Torneo.

Los tipos, cantidades y usos del equipo necesario preparado por el Comité Organizador del Torneo se especifican en el Apéndice VI.

Artículo 5.- Protestas y Revisión de las Decisiones.

1. Los competidores no pueden protestar personalmente contra la decisión de los Jueces.
2. Cuando se detecta que una decisión del Referee o de los Jueces de Esquina ha ido flagrantemente en contra de las Reglas del Torneo, el único que puede reclamar será el Entrenador del equipo afectado y deberá hacerlo directamente con el Arbitrador al momento en que dicha decisión ha sido tomada .
3. Cuando se reciba una queja por parte de algún entrenador, el Arbitrador deberá atender dicha queja, solicitando al Panel de Arbitraje una explicación acerca de dicha decisión, en caso de que se demuestre que ésta decisión va contra el reglamento, el Arbitrador solicitará al Panel de Jueces que la cambie.
4. Cuando una protesta se hace a través del Arbitrador, el Referee debe, en nombre de los Jueces de Esquina y él suyo propio, explicar al Arbitrador las circunstancias y bases sobre las que su decisión fue tomada. Si el Arbitrador exige una revisión de la decisión, deberá hacerse una revisión y en su caso una corrección de la decisión con el acuerdo de el Referee y los Jueces de Esquina.

Artículo 6.- Lesiones y accidentes durante la competencia.

1. En caso de una lesión de un competidor, el Referee detendrá el encuentro en seguida, ayudará a el competidor lesionado y, al mismo tiempo, llamara al Doctor del Torneo. La lesión deberá ser atendida a la mayor brevedad posible. .
2. Cuando un competidor que ha sufrido una lesión menor, no lo bastante seria para descalificarlo, pero se niega a continuar con el encuentro o solicita permiso para abandonar el encuentro, deberá ser declarado perdedor.
3. En caso de que una lesión, no imputable a alguno de los competidores, deshabilite al otro competidor, o en caso de que ambos se lastimen por razones no imputables a ninguno, aquel que renuncie será declarado el perdedor. Si ambos renuncian el encuentro será declarado Empate
4. En caso de que un competidor sea declarado incapaz de continuar debido a una lesión o a cualquier otra condición física el Referee deberá suspender el encuentro, entonces, si la lesión fue causada por el oponente el lesionado será declarado vencedor, si no es así deberá ser declarado perdedor. Esto debe sustentarse con el diagnóstico del Médico del Torneo
5. Un competidor que gana un encuentro mediante la descalificación de su oponente debido a una lesión, no podrá continuar compitiendo a menos que el Médico del Torneo lo autorice.
6. Para la propia seguridad del competidor, si gana dos encuentros por Hansoku de sus oponentes, debido a lesiones causadas por técnicas descontroladas, entonces al competidor no se le permitirá continuar en el Torneo.
7. Sólo el Doctor del Torneo puede tomar decisiones acerca de todos los asuntos relacionados con las lesiones, accidentes o la condición física de los competidores.

Artículo 7: Renuncia

Un competidor que no sea capaz de competir por razones distintas a una lesión o que solicite permiso para renunciar al encuentro por las mismas razones será declarado perdedor.

Artículo 8: Enmienda o abolición de Reglas.

Las enmiendas o abolición a alguna de estas reglas, en su todo o en alguna parte, están sujetas a la aprobación de más de dos tercios de los miembros de el Congreso de la W.S.K.A.

Artículo 9: Otros Asuntos.

1.- En caso de alguna situación no prevista en el presente reglamento, o en caso de que exista alguna duda de la aplicabilidad de estas reglas en una situación en particular, los Jueces de Esquina, el Referee, el Jefe de Árbitros y el Arbitrador se consultarán entre ellos para encontrar una solución. Todos los Jueces serán notificados de estas decisiones y se anunciarán públicamente.

2.- Todos los participantes, ya sean competidores, entrenadores o gente relacionada con los competidores, así como los Jueces u otros oficiales deben seguir los ideales de la búsqueda por la perfección del carácter, la sinceridad, el esfuerzo continuo, la etiqueta y el autocontrol.

3.- Cualquier comportamiento que afecte la reputación del Karate (incluyendo a los competidores, entrenadores y Jueces) puede dar como resultado la descalificación del competidor o su equipo.

4.- Solo se permite el coucheo cuando el Referee suspende el combate diciendo “Yame” y hasta el momento en que el Referee reinicia el encuentro con la orden “Tuszukete Hajime”.

PARTE B. REGLAS PARA COMPETENCIA DE KUMITE

CAPITULO I.- REGLAS PARA UN ENCUENTRO DE KUMITE

Artículo 1.- Tipos de encuentro.

1.- Los tipos de encuentro serán:

- Individual
- Por equipo
-

2.- Un encuentro individual se decidirá por “Ippon Shobu”.

3.- Encuentro por equipos.

El número de integrantes de un equipo será un número non (normalmente cinco mas dos reservas para adultos mayores y tres mas una reserva juveniles y femenil).

En el primer encuentro un equipo completo deberá presentar: Un equipo de tres deberá presentar tres y uno de cinco deberá presentar cinco. Todos ellos tendrán que competir en ese primer encuentro.
--

Si no se puede presentar un equipo completo debido a las condiciones del campeonato, el comité de competencia deberá tomar una decisión.
--

Los encuentros entre miembros individuales de cada equipo se realizarán en “Ippon Shobu” y en un orden predeterminado.

El equipo ganador se decidirá con base en estos encuentros individuales.

El criterio para decidir el equipo ganador de un encuentro por equipos basándose en el número de victorias individuales es el siguiente (en orden descendente de importancia):

- 1.- Número de victorias.
- 2.- Número de “Ippon” conseguidos incluyendo los “Awasete Ippon”
- 3.- Número de “Ippon” limpios.
- 4.- Encuentros extra.

Cuando existe un empate aún considerando estos puntos, la decisión se tomara mediante un encuentro extra realizado por un representante de cada equipo. Si el empate persiste se realizara un desempate (sai shihai).

Si al terminar este encuentro prevalece el empate se realizara una extensión de el desempate (encho sen), la cual se decidirá a muerte súbita (el primero en marcar un punto gana).

Si no existe puntuación el Panel deberá tomar una decisión basándose en el desarrollo del encuentro final (sai shihai mas encho sen)

Las victorias ganadas por foul, descalificación o renuncia del oponente se considerarán como un “Ippon” completo. (Ver Artículo 8 de este capitulo).

Artículo 2. Conducción de un encuentro de Kumite

El encuentro será conducido únicamente por las indicaciones del Referee.

Artículo 3. Inicio, suspensión y término de un encuentro de Kumite.

1.- Inicio.

El Referee tomará su posición , ordenará a los competidores tomar sus posiciones (Ver Parte A, Capítulo II Art. 1, punto 4). Los competidores realizarán saludo y el encuentro iniciara cuando el Referee de la orden de “Shobu Ippon Hajime”.

2.- Suspensión.

Cuando el Referee ordene “Yame” el encuentro se detendrá temporalmente y se ordenará a los competidores tomar sus posiciones.

Los competidores regresaran a su posición y esperarán alguna indicación del Referee.

Para reiniciar el encuentro el Referee señalará “Tsuzukete Hajime”.

3.- Término.

Después de detener el encuentro el Referee lo finalizará ordenando “Soremade”.

Cuando el Referee anuncia al ganador, los competidores deberán saludarse con una reverencia y entonces el encuentro habrá terminado.

4.- El Cronometrista deberá avisar claramente mediante su voz indicando”faltan 30 segundos” o bien “tiempo” al finalizar el tiempo oficial.

Artículo 4.- Duración de un encuentro.

1.- La duración de un encuentro será de dos minutos (tiempo efectivo). El encuentro finaliza al dar la señal de “tiempo”.

Excepción: La final en adultos varonil mayores se hará a tres minutos y a “Sanbon Shobu”. El competidor que logre dos "Ippon" completos ganará

2.- El tiempo efectivo se tomara desde el momento en que el Referee da la orden de comenzar.

3.- El Cronometrista detendrá el reloj cuando el Referee señale “Yame” y no lo reiniciara hasta que el Referee reinicie con “Tsuzukete Hajime”.

4.- Si un competidor sale del área, el tiempo seguirá corriendo hasta que el Referee señale “Yame”.

5.- El tiempo gastado para atender alguna lesión o para aclarar alguna duda entre los Jueces no se considerará tiempo efectivo.

Artículo 5.- Encuentros extra.

1.- En caso de un empate en un encuentro individual se hará un encuentro extra (sai shihai).

2.- En caso de que el encuentro extra resulte empatado, entonces se hará una extensión (encho sen) a muerte súbita.

3.- Si aun así no existe un ganador, entonces el Panel de Jueces emitirá una decisión. (Hantei).

4.- Ninguna penalización o puntuación se mantendrán en los encuentros extra.

Artículo 6. Victoria o Derrota.

Se decidirá quien es el ganador o el perdedor con base a los criterios de “Ippon”, decisión del Panel de Jueces, descalificación por foul, descalificación o renuncia.

Artículo 7.- Puntuación

1.- Las áreas puntuables se limitan a:

CABEZA
CUELLO
PECHO
ABDOMEN
ESPALDA

2.- Una técnica efectiva realizada al mismo tiempo en que el Referee ordena “Yame”, será válida. Cualquier técnica ejecutada después de que el Referee ordena “Yame” no será válida ni contará como elemento para la toma de decisiones.

3.- Las técnicas ejecutadas fuera del área no serán validas, sin embargo si el competidor se encuentra en el límite del área al ejecutar la técnica y después sale, entonces la técnica será valida.

4.- Las técnicas del mismo valor ejecutadas simultáneamente uno contra otro no contarán.

Artículo 8. Criterios para “Ippon”.

1.- Un “Ippon” se otorgará de acuerdo a los siguientes requerimientos:

Cuando una técnica precisa y poderosa, la cual se puede considerar como efectiva o contundente, es ejecutada hacia alguna de las zonas puntuables bajo las siguientes condiciones:

- Buena forma
- Actitud correcta
- Fuerza
- Zanshin
- Tiempo apropiado
- Distancia correcta

(Este “Ippon” se llama también “Ippon completo”.)

Cuando un competidor ejecuta dos técnicas efectivas pero no contundentes o “Waza Ari”, estas dos técnicas en combinación se considerarán como “Ippon”.

(Este “Ippon” también se llama “Awazete Ippon”.)

Las técnicas de “Waza Ari” realizadas bajo las siguientes condiciones se considerarán como “Ippon”:

- Un ataque ejecutado en el preciso momento en el que oponente inicia su movimiento hacia el atacante.
- Un ataque realizado exactamente cuando el atacante ha desequilibrado a su oponente
- Una combinación de ataques exitosos y efectivos.
- Una combinación efectiva de ataques de mano y pie.

- Una combinación exitosa de ataques con mano y proyecciones o derribes.
- Cuando un competidor pierde su espíritu de lucha y da la espalda.
- Ataques ejecutados a una región desprotegida del oponente.

2.- Las siguientes técnicas no se considerarán como “Ippon” aunque lleven fuerza suficiente:

- Cuando el atacante falla el golpe en el momento en que ha derribado a su oponente.
- En el momento en que un competidor no realiza un ataque efectivo al momento de desequilibrar a su oponente.

3.- Se dan mas detalles de puntuación de técnicas en el Apéndice XI

Artículo 9. Criterios para decisión.

En ausencia de “Ippon” o descalificación por foul o renuncia durante el transcurso de un encuentro se deberá dar una decisión tomando como base lo siguiente:

- Quien ha conseguido “Waza-Ari”.
- Quien ha recibido una penalización por foul
- El número de salidas del área de competencia.
- La comparativa excelencia en la actitud de combate.
- La facilidad y habilidad para ejecutar técnicas.
- El grado de vigor y espíritu de combate.
- El número de movimientos ofensivos
- La excelencia comparativa en la estrategia usada.

Artículo 10. Técnicas y actos prohibidos.

Los siguientes actos y técnicas están prohibidos:

- Ataques descontrolados.
- Técnicas que hagan contacto excesivo, considerando el área atacada.
- Ataques a las extremidades inferiores y superiores.
- Técnicas de mano abierta dirigidas a la cara.
- Ataques a la ingle.
- Ataques directos a las articulaciones de cadera, codos o rodillas, a los muslos o las espinillas.
- Agarrar, a menos que el agarre sea seguido inmediatamente por una técnica puntuable, hacer “clinch” o chocar con el oponente de forma innecesaria.
- Derribos peligrosos.
- Movimientos excesivos fuera del área o movimientos para perder tiempo.
- Cualquier comportamiento indeseable tal como abusos verbales, provocaciones o insultos.
- Cualquier comportamiento indeseable que ponga en riesgo el prestigio del Karate-Do (incluyendo entrenadores, directivos o cualquier persona relacionada con el competidor)
- Ponerse el competidor a si mismo en peligro.

Artículo 11. Faltas y descalificaciones.

1.- Cuando un competidor esta a punto de cometer o ha cometido un acto prohibido el Referee dará una advertencia o sancionará con una penalización.

2.- Cuando un competidor evita o rehuye el combate será amonestado o penalizado.

3.- En caso de que un competidor se ponga a si mismo en peligro, el Referee deberá amonestarlo o penalizarlo.

4.- En caso de que un competidor después de haber sido amonestado, reincida en actos similares infringiendo las reglas, el Referee anunciará su derrota debido a la falta.

5.- Cuando un competidor comete un acto que entre en los siguientes casos, el Referee deberá anunciar su derrota:

- Cuando no obedezca las órdenes del Referee.
- En caso de que un competidor se sobre excite a tal grado que se le considere, por el Referee, como un peligro para su oponente.
- En caso de que los actos de un competidor se consideren maliciosos y que voluntariamente violen las reglas que los prohíben.
- Cualquier otro acto que deliberadamente violen las reglas del encuentro.

6.- Si un competidor pierde dos veces por descalificación o “Hansoku” por técnicas o actos prohibidos, a excepción de “Jiogai” o salidas del área, al competidor no se le permitirá seguir en el Torneo.

7.- Si un competidor sale continuamente del área de competencia:

- Después de la primera salida se le amonestará con “Jiogai ”.
- Después de la segunda salida se le penalizara con “Jiogai Chui” o advertencia de descalificación.
- Después de la tercera salida se le descalificará con “Jiogai Hansoku”.

8.- Cualquier comportamiento indeseable por parte de cualquier persona relacionada con el competidor podrá dar como resultado la descalificación del competidor o del equipo.

Artículo 12. Participación en un encuentro de Kumite.

La participación en un encuentro de Kumite estará regida por las reglas dadas en el Apéndice XIII.

CAPITULO II. REGLAS PARA JUZGAR UN ENCUENTRO DE KUMITE.

Artículo 1. Jueces.

El Panel de Jueces se compondrá de un Referee y cuatro Jueces de Esquina. Su posición será de acuerdo al diagrama en el Apéndice VII.

Artículo 2. Poderes y obligaciones de el Referee.

El Referee tendrá el poder de:

- Conducir los encuentros (incluyendo la señalización del inicio y final del mismo).
- Otorgar “Ippon” a una técnica decisiva o en su defecto “Waza-Ari” a una técnica efectiva casi comparable al “Ippon”
- Si es necesario, explicar los fundamentos de dichas decisiones para otorgar puntos.
- Aquellos dados a el en la Parte A, Capítulo I, Artículo 6.

2.- Cuando el Referee observa y reconoce la ejecución de una técnica como “Ippon” deberá detener el encuentro ordenando “Yame” e indicando a los competidores que regresen a su posición de inicio. El Referee regresara también a su línea y con el acuerdo de los Jueces de Esquina otorgara la victoria al ganador levantando la mano del lado del competidor que ejecuto la técnica, identificando primero al competidor, la zona atacada y por último la puntuación otorgada, en esta caso “Ippon” y terminará el encuentro.

3.- Cuando el Referee observe y reconozca una buena técnica, pero no tanto como para ser considerada “Ippon”, detendrá el encuentro ordenando “Yame” y ordenara a los competidores regresar a su posición de inicio. El Referee regresara a su línea y con el consenso de los Jueces de Esquina identificará y señalará al competidor ejecutante, la zona atacada y por último la puntuación otorgada, en este caso “Waza-Ari” , y reanudará el encuentro.

4.- En caso de un segundo “Waza-Ari” por el mismo competidor, el referee anunciará la consumación del “Ippon” y dará por terminado el encuentro.

5.- Al terminar el tiempo oficial, el Referee ordenará “Yame” e indicara a los competidores que regresen a su posición de inicio, el Referee también ira a su línea, anunciará “Soremade” y pedirá a los jueces de Esquina emitan su opinión para decidir al ganador ordenado “Hantei”y dando un silbatazo largo seguido de uno corto y enérgico para que los jueces levanten sus banderas. El tomará una de las siguientes decisiones: Blanco, Rojo o Empate de acuerdo a la tabla de criterios del Apéndice IV. El referee regresará a su línea anunciará la decisión y declarará al ganador o, en su caso, declarará el encuentro como empate “Hiki Wake” y entonces anunciara un encuentro extra (Sai Shihai).

6.- En los siguientes casos el Referee suspenderá el encuentro y ordenara a los competidores regresar a su posición de inicio:

- Cuando uno o ambos competidores salen del área de competencia.
- Cuando el Referee ordene a algún competidor ajustar su uniforme.
- Cuando el Referee notifique a algún competidor una advertencia o penalización por conducta antideportiva (Hansoku Keikoku o Hansoku Chui).

- Cuando el Referee decida que un competidor no puede continuar debido a alguna lesión, enfermedad u otra causa. Consultará al Médico del Torneo y luego llamara a los Jueces de Esquina para decidir como continuar el encuentro.
- Cuando en el encuentro ninguno de los dos competidores efectúa técnicas efectivas y sólo realiza ataques peligrosos y descontrolados, el Referee deberá tomar las precauciones necesarias para evitar lesiones.
Al reiniciar el encuentro el referee ordenará “Tsuzukete Hajime”.

7.- Cuando el encuentro se convierte en un encuentro muerto sin la realización de técnicas efectivas entre los competidores, el Referee podrá detener el encuentro temporalmente, ordenará a los competidores que regresen a sus posiciones de inicio y reiniciará el encuentro.

8.- En caso de que algún competidor resulte lesionado, el Referee detendrá el encuentro de inmediato y ordenara una pronta atención y un tratamiento adecuado al lesionado.

9.- Cuando un competidor derriba a su oponente usando las manos sin continuar la acción con una técnica efectiva, el Referee deberá detener el encuentro temporalmente.

10.- Si un Juez de Esquina señala ya sea con sus banderas o su silbato una técnica efectiva ejecutada por algún competidor, el referee podrá ignorar dicha señal y continuar con el encuentro.

11.- Si dos o más Jueces de Esquina señalan ya sea con sus banderas o sus silbatos el referee deberá detener el encuentro, tomará en cuenta su opinión y dará una decisión.

12.- Sólo el Referee tiene el poder y la autoridad para suspender o finalizar un encuentro. Nadie mas que el Referee podrá detener el encuentro en forma arbitraria.

Artículo 3. Poder y obligaciones de los Jueces de Esquina.

1.- Los Jueces de Esquina deberán:

- Tomar sus posiciones en cada esquina al inicio del encuentro, llevando una bandera roja y otra blanca además de un silbato.
- Señalar su opinión acerca de un “Ippon”, “Waza Ari” o alguna penalización por medio de sus banderas y/o silbato.
- Tienen el poder que se les otorga en la Parte A, Capítulo 1, Artículo 7.

El Juez de Esquina observará cuidadosamente todas las acciones dentro de su rango de visión y en los siguientes casos deberá al mismo tiempo señalar con sus banderas y/o silbato y expresará su opinión.

- Cuando observe un “Ippon” o un “Waza-Ari”.
- Cuando note que un competidor comete o esta a punto de cometer alguna falta.
- Cuando uno o ambos competidores salen del área.
- En todos los casos que considere necesario llamar la atención del Referee.

PARTE C. REGLAS DE COMPETENCIA DE KATA

CAPITULO I. REGLAS DE UN ENCUENTRO DE KATA

Artículo 1. Tipos de encuentro.

1.- Los tipos de encuentro son:

- Individual
- Por equipos.

2.- Encuentro individual.

El sistema de encuentro de Kata individual podrá ser uno de los siguientes:

- Sistema de banderas.
Dos competidores ejecutan la misma Kata al mismo tiempo.
- Sistema por puntos
Se otorgará puntuación a cada competidor por separado y el ganador será el que obtenga mayor calificación.

3.- Encuentro por equipo.

- Se calificara por sistema de puntos.
- Cada equipo deberá estar formado por tres integrantes mas un reserva.

4.- Elección del sistema.

- El sistema de encuentro de Kata a ser usado será decidido por el congreso de la E.S.K.A.

Artículo 2.- Arbitraje de un encuentro de Kata.

El arbitraje para un encuentro de Kata será con un Panel de Jueces de acuerdo a lo mencionado en Parte C, Capítulo II.

Artículo 3.- Manejo del encuentro.

Los encuentros serán conducidos exclusivamente por las instrucciones del Referee.

Artículo 4.- Inicio y Finalización de un encuentro.

1.- Inicio

- Sistema de Banderas.

Al llamado del anunciador los competidores tomarán sus posiciones y saludarán al Referee.

El Referee anunciará claramente a los Jueces de Esquina y a los competidores el nombre de la Kata elegida para ser realizada.

Los competidores ejecutarán la Kata después de que el Referee ordene “Hajime” y no regresarán a sus posiciones originales hasta que el arbitro diga “Yame”, y esperarán la decisión de los Jueces.

- Sistema de Puntos.

El competidor será llamado por el anunciador y tomara su posición de inicio, anunciara claramente el nombre de la Kata que va a ejecutar.

El Referee repetirá claramente el nombre de la Kata anunciada.

El competidor ejecutará la Kata y esperará la decisión de los Jueces.

2.-Finalización.

- Sistema de Banderas.

Después de la ejecución de la Kata el Referee solicitará la decisión de los Jueces de Esquina y anunciará al ganador.

- Sistema de Puntos.

Después de la ejecución de la Kata el arbitro solicitará la decisión de los Jueces de Esquina, estos levantarán sus marcadores y darán su calificación.

El anunciador leerá las calificaciones claramente y el anotador las registrará.

El anotador eliminará la calificación más alta y la mas baja, sumará las restantes y anunciará la puntuación final.

Después de dar la calificación el competidor saludará a el Referee y saldrá del Área.

Artículo 5. Tipos de Kata.

1.- En Individuales.

- Eliminación hasta dejar 4 competidores.
- Primera ronda: Hasta dejar 16 competidores.
Kata Shitei, grupo 1 (Ver Apéndice VIII)
Sistema de Banderas.
- Segunda ronda: Hasta dejar 16 a 8 competidores.
Kata Shitei, grupo 2 (Ver Apéndice VIII)
Sistema de Banderas.
- Tercera ronda. Ronda semifinal, 8 a 4 competidores.
Kata Sentei Grupo 3 o 4 (Ver Apéndice VIII).
- Sistema de puntos.
- Ronda Final 4 competidores
Kata Sentei. Grupo 3 o 4 (Ver apéndice VIII)
- Sistema de puntos

2.- Por equipo.

- Kata Tokui, grupo 3 o 4 (Ver Apéndice VIII).
La Kata final deberá ser diferente a la realizada en las eliminatorias
Sistema de Puntos
- Eliminatorias: Hasta dejar 4 equipos
- Final: Los últimos 4 equipos.

Artículo 6. Criterios para decisión.

En una competencia de Kata, la Kata no sólo será calificada como “buena o mala”, por el contrario, será calificada de acuerdo a los elementos esenciales de cada fundamento arbitral.

El arbitraje de una Kata se basará en tres diferentes criterios.

1.- Ejecución Básica.

Los siguientes puntos básicos deberán aparecer en la ejecución de cada Kata.

- Secuencia correcta.
- Control de la Fuerza.
- Control de la contracción y la expansión del cuerpo.
- Control de la velocidad y el ritmo.
- Dirección de los movimientos.
- Entendimiento de cada técnica de la Kata.
- Ceremonial.
- Embusen. (Línea de ejecución)
- Verticalidad.
- Posiciones.
- Coordinación.
- Estabilidad.
- Perfección
- Armonía
- Pausas
- Kiai
- Respiración
- Intensidad de la mirada
- Espíritu de lucha.

2.- Ejecución Avanzada

Los Jueces calificarán los puntos específicos y el grado de dificultad de la Kata ejecutada basándose en los siguientes puntos.

- El dominio y la maestría de las técnicas
- El grado de dificultad y el riesgo que el competidor pone en su ejecución.
- La actitud marcial del competidor.

3.- Ocurrencia de errores y equivocaciones.

Como tercer criterio para decisión los Jueces penalizarán la ocurrencia de errores y equivocaciones.

Sistema de Banderas.

Cuando un competidor interrumpe su ejecución de Kata y el otro la termina sin errores éste último será el ganador y no se requerirá decisión de los Jueces.

En caso de que ambos se detengan, no se les permitirá reiniciar y serán descalificados.

Artículo 7. Encuentros extra.

1.- En caso de un empate en sistema de banderas, habrá un desempate. Se podrá realizar la misma Kata.

En caso de que no exista ganador deberá tomarse una decisión. (basada en el último encuentro).

2.- En caso de empate en sistema de puntos, y en caso de que el resultado influya posteriormente en el curso de la competencia, habrá un desempate entre los competidores con la misma puntuación.

Si aún así no hay un ganador se deberá tomar una decisión. (basada en el encuentro final).

Artículo 8. Participación en un encuentro de Kata.

La participación en un encuentro de Kata estará regida por las reglas dadas en el Apéndice XIII.

CAPITULO II. REGLAS PARA JUZGAR UNA COMPETENCIA DE KATA

Artículo 1.- El Panel de Jueces se compondrá de:

- Sistema de Banderas. Un Referee y cuatro Jueces de Esquina.
- Sistema de Puntos. Un Referee y seis Jueces de Esquina.

Las posiciones estarán de acuerdo al diagrama del Apéndice VII.

Artículo 2.- Poderes y obligaciones de el Referee.

1.- Al inicio de la competencia el Referee deberá tomar su lugar en el sitio predeterminado frente al área de competencia

2.- El Referee conducirá la competencia.

- Sistema de banderas.

Cuando se va a ejecutar una Kata el Referee anunciara la Kata seleccionada, ordenará “Yoi”- “Hajime” (Listos-Comenzar) de forma oral o mediante su silbato. Al terminar la Kata el Referee ordenara “Yame” (alto) oralmente o con su silbato.

- Sistema de puntos.

Después de que un competidor (o un equipo) ha anunciado el nombre de la Kata a realizar, el Referee repetirá el anuncio y permitirá que el competidor o el equipo inicien y terminen a voluntad y regresen a su posición de inicio.

3.- Declaración de la decisión.

- Sistema de banderas.

Después de realizada una Kata el Referee dará tiempo suficiente para que los Jueces de Esquina Tomen una decisión y pedirá que expresen su decisión ordenando “Hantei” de forma oral o con su silbato. Después cada Juez levantará la bandera del competidor que crea que sea el ganador, entonces basados en la tabla de decisiones arbitrales (Apéndice IV) se dará el triunfo al competidor que obtenga la mayoría de decisiones, entonces el Referee levantará la bandera del competidor ganador. En caso de empate el Referee deberá señalarlo con sus banderas.

- Sistema de puntos.

Después de realizada una Kata el Referee dará tiempo suficiente para que los Jueces de Esquina Tomen una decisión y pedirá que expresen su decisión ordenando “Hantei” de forma oral o con su silbato. Entonces los Jueces levantarán sus tableros de puntuación al mismo tiempo. Después de contabilizar los puntos y anunciar la puntuación total (ver Apéndice V), el Referee dará un silbatazo para indicar a los Jueces que bajen sus tableros.

Artículo 3. Poderes y obligaciones de los Jueces de Esquina.

- 1.- Los Jueces de Esquina deberán tomar sus posiciones predeterminadas fuera del área , al inicio de la competencia.
- 2.- Durante la competencia los Jueces de Esquina deberán evaluar la ejecución de acuerdo a las reglas de competencia de Kata.
- 3.- Cuando el Referee solicita “Hantei” o decisión los Jueces de Esquina alzarán sus banderas o tableros de puntuación de forma simultánea.

APÉNDICE I.- LOS TÉRMINOS , SU SIGNIFICADO Y LOS MÉTODOS PARA SEÑALAR USADOS POR EL REFEREE

TERMINO	SIGNIFICADO	FORMA DE SEÑALAR
1.- Shobu Ippon Hajime	Inicio de el encuentro	
2.- Yame	Pausa momentánea	
3.- Tsusukete Hajime	Reiniciar	
4.- Tsusukete	Reiniciar (cuando el combate se detuvo sin la orden del Referee)	
5.- Atoshibaraku	Falta poco tiempo para terminar (30 segs)	
6.- Soremade	Fin del encuentro.	
7.- Motonoichi	Regresar a sus posiciones	
8.- Jogai Nakae	Regresar al área de competencia	
9.- Ippon	Técnica contundente o decisiva	Elevando el brazo por encima del hombro.
10.- Waza Ari	Técnica efectiva	Extendiendo el brazo ligeramente hacia abajo hacia un lado.
11.- Awasete Ippon	Dos waza ari reconocidos como Ippon	
12.- Aiuchi	Técnicas simultáneas	Juntado los puños fente al pecho
13.- Fukushin Shugo	reunión de Jueces	
14.- Hantei	Decisión	Silbatazo largo seguido de uno corto
15.- Hikiwake	Empate	Extendiendo los brazos a los lados y ligeramente hacia abajo.
16.- Aka (Shiro) no kachi	Blanco o rojo ganador	
17.- Hansoku Chui	Advertencia de descalificación	

TERMINO	SIGNIFICADO	FORMA DE SEÑALAR
18.- Hansoku	Descalificación	
19.- Shiro (Aka) Hansoku shiro (aka) no kachi	Descalificación del blanco o del rojo, victoria del oponente.	
20.- Kiken	Renuncia del competidor	
21.-Sai Shihai	Encuentro extra	
22.- Encho sen	Extensión del encuentro extra	
23.- Uke imasu	Técnica bloqueada.	Mano abierta tocando el codo opuesto.
24.- Nukete Imasu	Técnica fallida	Puño cerrado cruzando frente al pecho.
25.- Haihai	Puntuo primero	
26.- Jowai	Técnica débil	
27.- Ma-ai	Distancia	
28.- Fujubun	No suficientemente bueno	
29.- Torimasen	No aceptable	
30.- Atenai	Contacto	Puño en mano abierta
31.- Shikaku	Expulsión	
32.- Mubobi	Falta de auto-protección	
33.- Miennai	No vi	
34.- Keikoku	Amonestación	

APÉNDICE II MÉTODOS DE SEÑALAR USADOS POR LOS JUECES DE ESQUINA
Al momento en que el Juez de Esquina de su opinión, informa al Referee mediante su silbato.



1) Ippon

Sosteniendo la bandera por encima de los hombros con el brazo extendido.



2) Waza-ari

Extendiendo el brazo de forma lateral ligeramente por debajo del hombro



3) Hikiwake

Cruzando las banderas por encima de la cabeza



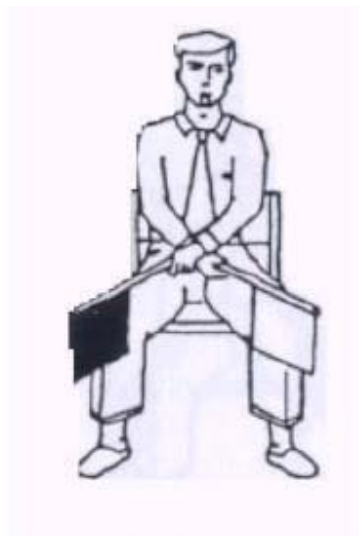
4) HANSOKU CHUI

Círculos pequeños



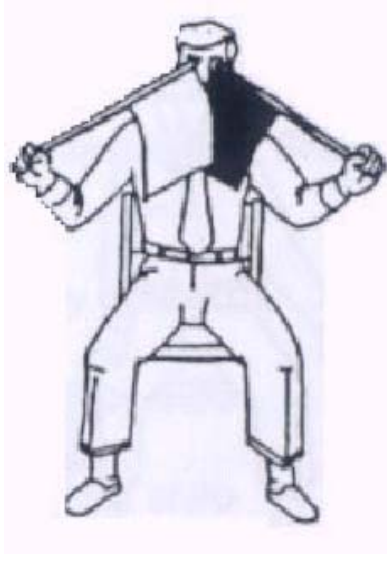
5) Hansoku make

Girando la bandera por encima de la cabeza en círculos grandes



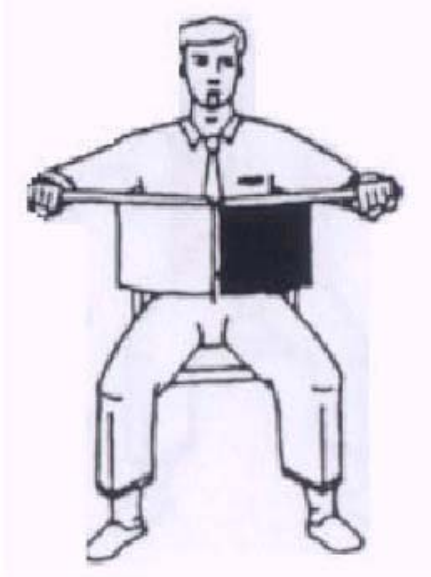
6) Fujubun

Moviendo las banderas a izquierda y derecha por encima de las rodillas



6) MIENAI

Cubriéndose los ojos con las banderas



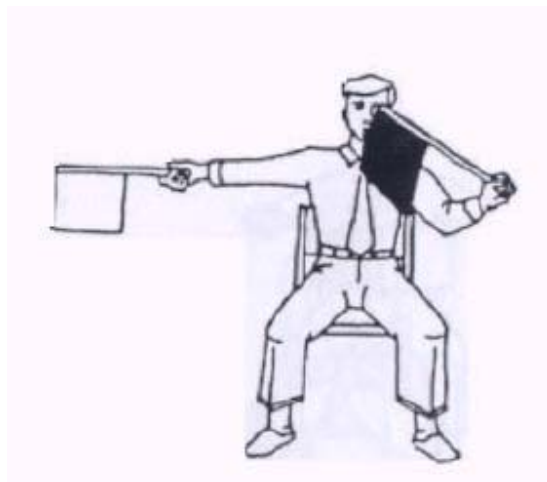
7) AIUCHI

Juntando los extremos de las banderas frente al pecho



8) JIOGAI

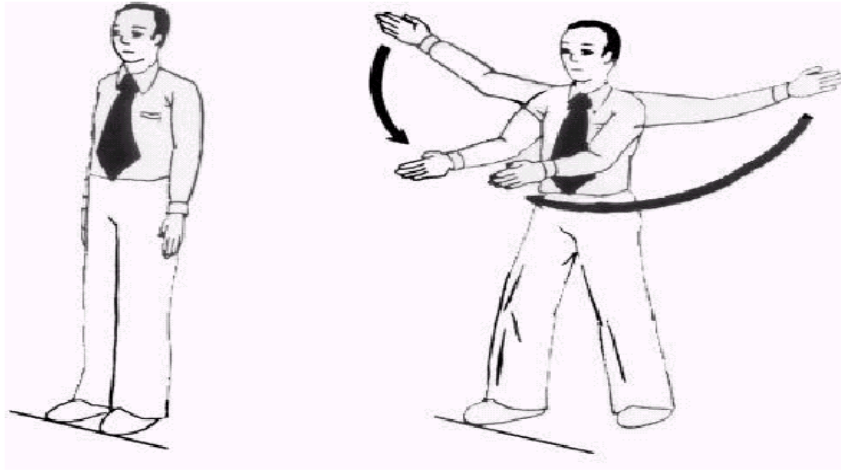
Apuntando la bandera hacia el borde del área



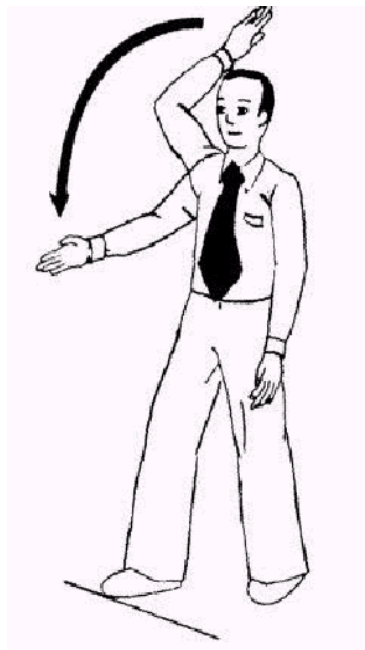
9) MIENAI Y PUNTUACIÓN (combinación)

Cubriéndose un ojo con la bandera de un competidor y dando puntuación al otro competidor

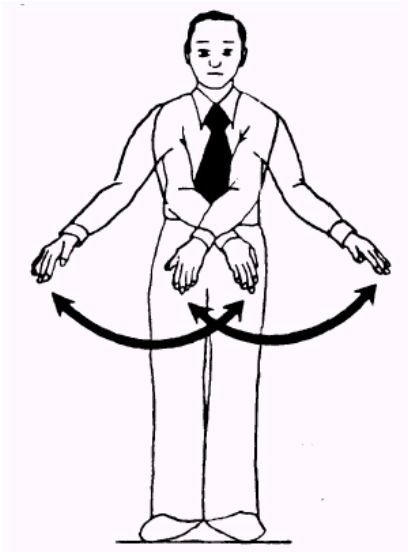
APÉNDICE III. MÉTODOS DE SEÑALAR USADOS POR EL REFEREE



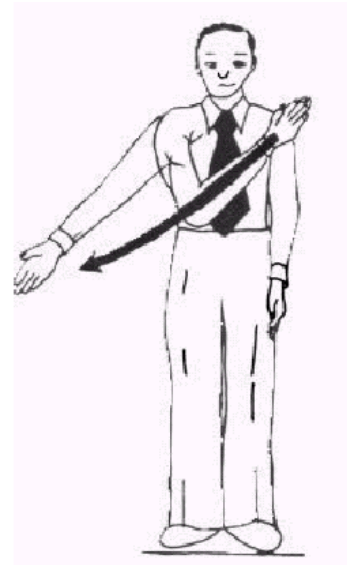
1) Shobu Ippon Hajime – Tsuzukete Hajime
Iniciar o reiniciar el encuentro



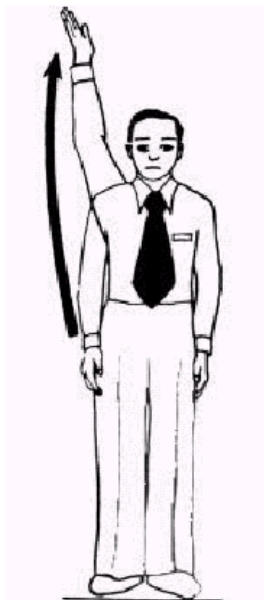
2) Yame!
Alto



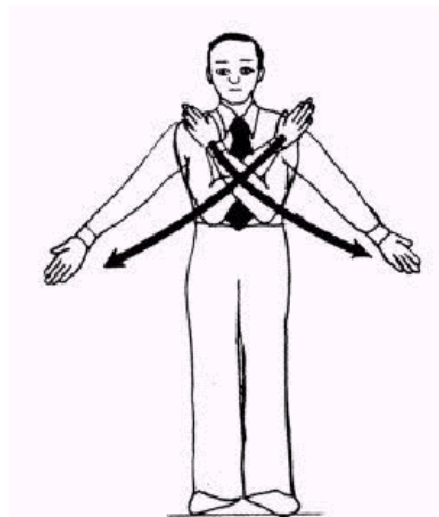
3) Torimasen
No hay punto



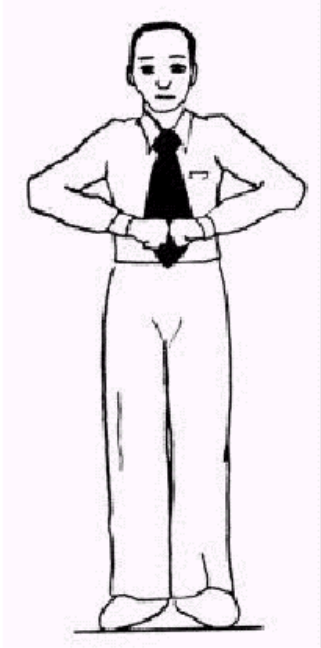
4) Aka / Shiro Waza-ari
Técnica efectiva (no Ippon)



5) Aka / Shiro Ippon
Técnica decisiva



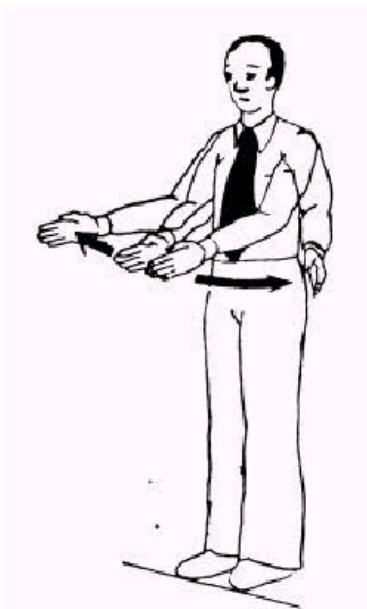
6) Hikiwake
Empate



7) AIUCHI
Técnicas simultáneas



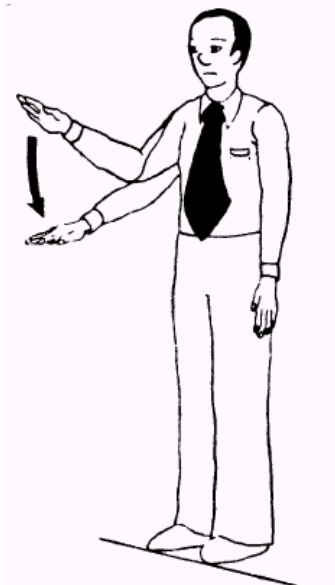
8) TÉCNICA BLOQUEADA



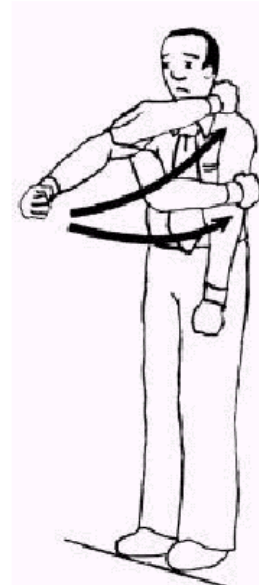
9) DISTANCIA INCORRECTA



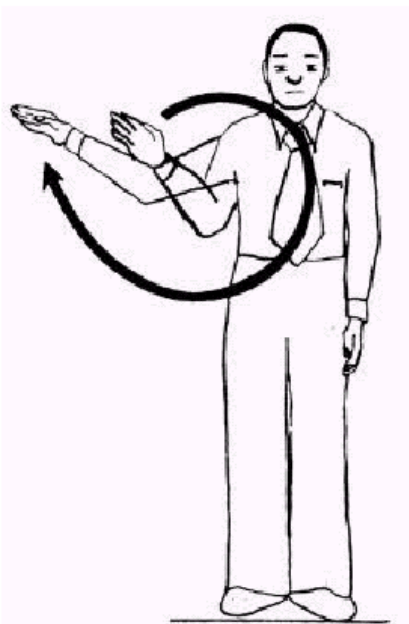
10) CONTACTO



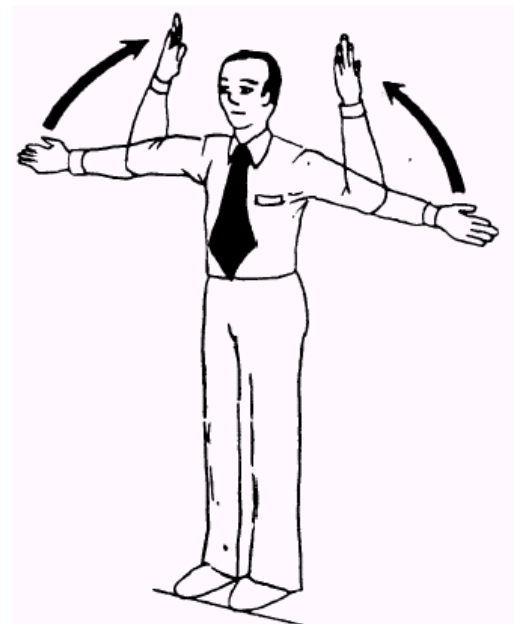
11) TÉCNICA DÉBIL



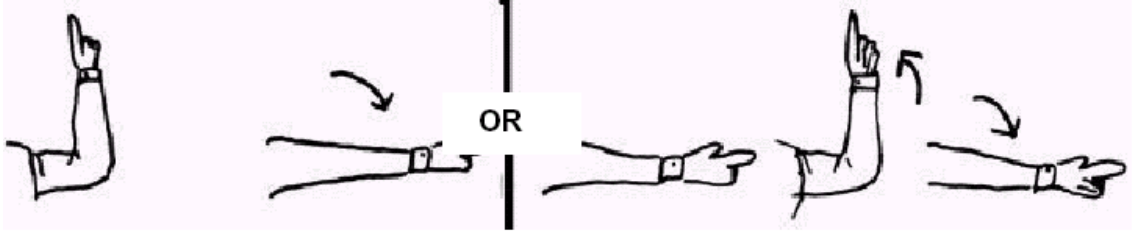
12) TÉCNICA FALLIDA



13) FUERA DE TIEMPO



14) FUKUSHIN SHUGO
Reunión de Jueces



15) Hansoku chui



16) Aka / Shiro no kachi

Victoria

APÉNDICE IV. TABLA DE DECISIONES ARBITRALES

Decisiones de los 4 Jueces de Esquina.

Las marcas S, A y E significan respectivamente:

S= SHIRO

A=AKA

E=EMPATE

1.- S S S S	VICTORIA DE SHIRO
2.- S S S A	VICTORIA DE SHIRO
3.- S S S E	VICTORIA DE SHIRO
4.- S S E E	VICTORIA DE SHIRO O EMPATE
5.- S S A E	VICTORIA DE SHIRO O EMPATE
6.- A A A A	VICTORIA DE AKA
7.- A A A S	VICTORIA DE AKA
8.- A A A E	VICTORIA DE AKA
9.- A A E E	VICTORIA DE AKA O EMPATE
10.- A A S E	VICTORIA DE AKA O EMPATE
11.- E E E E	EMPATE
12.- E E E A	EMPATE
13.- E E E S	EMPATE
14.- E E A S	EMPATE
15.- A A S S	EMPATE, VICTORIA DE AKA O SHIRO

El voto del Referee se considera de igual calidad que el del Juez de Esquina, cuando se les pide a los Jueces que indiquen al ganador.

APÉNDICE V. PERSONAL PARA EL TORNEO

Con el fin de llevar a cabo ciertas tareas para facilitar la operación de los encuentros se designará al siguiente personal de apoyo en cada área:

Un anotador.

Es responsable de asegurar que los hechos esenciales de el encuentro se registren adecuadamente, estos son:

- Nombre de los participantes
- Nombre de la Kata.
- Nombre del ganador del encuentro.
- Puntos, penalizaciones y decisiones dadas por el Referee.
- Puntuaciones dadas por los Jueces en Kata en un sistema de puntos
- Todo aquello importante y esencial con respecto al encuentro.

Un Cronometrista.

Es responsable de asegurarse que el encuentro dure el tiempo completo (normalmente 2 minutos), detener el reloj cuando el encuentro se detenga y reiniciarlo cuando el encuentro continúe (tiempo efectivo).

Un anunciador

Es responsable de asegurarse que se llame a los competidores al área de competencia en el momento apropiado y que las decisiones del Panel de Arbitraje se anuncien claramente.

La puntuación total deberá ser dada inmediatamente después de que la kata se ha ejecutado.

Personal de apoyo

Con el fin de aligerar el evento deberán:

- Estar al tanto del evento
- Comunicarse con los participantes.
- Comunicarse con los Jueces.
- Preparar el piso del área de competencia.
- Otros deberes asignados a ellos por el anfitrión.

Personal de primeros auxilios

Deberán estar listos, junto con el Médico del Torneo, en caso de lesión o enfermedad.

Deberán:

- Asistir al Médico del Torneo.
- Tener a mano el equipo de primeros auxilios.
- Tener listo un lugar especial para atender lesiones.
- Otros deberes asignados a ellos por el anfitrión y el Médico del Torneo.

APÉNDICE VI. MATERIAL PARA EL ENCUENTRO

Los tipos cantidades y usos del material preparado por el anfitrión serán:

Banderas . rojas y blancas (5 pares por área)

Los Jueces de Esquina tendrán cada uno un par de banderas y las usarán para señalar al ganador o dar otras indicaciones.

Tableros de puntuación (7 por área)

Cada uno tendrá dígitos del 5 al 9 y decimales del 1 al 9 (tamaño aproximado 37.5 cm X 40 cm)

El color de los dígitos y los decimales deberá ser diferente.

El Referee y los Jueces de Esquina tendrán un tablero cada uno y lo usarán para dar sus puntuaciones

Material para registros

Consistirá en: Formas de registro, Hojas de cálculo ,plumas, etc. Serán usadas por el anotador

Tarjetas para Kata

Se harán tarjetas con los nombres de las Katas (tamaño aprox. 7.5 X 10 cms)

El Referee las usará para seleccionar la Kata a ejecutar por los competidores en el sistema de Kata obligatoria

Cintas rojas y blancas

Serán usadas por los competidores con el fin de distinguirlos fácilmente.

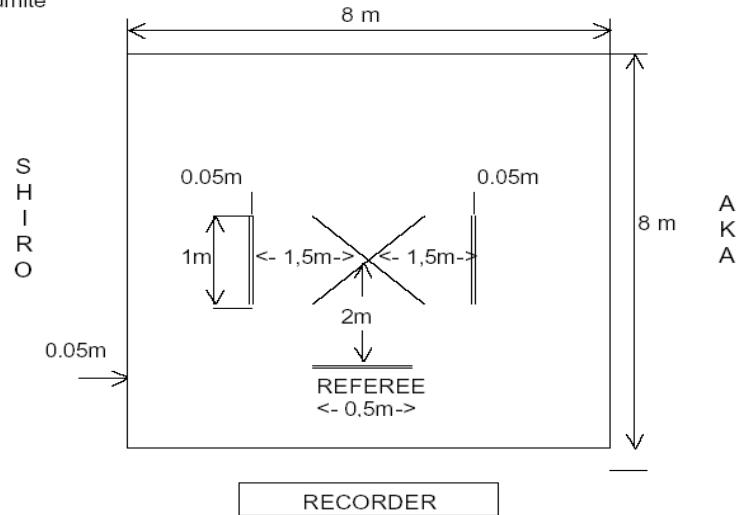
El tamaño sera suficientemente grande para ser visto claramente pero no tanto que impida la ejecución de la Kata.

Reloj y alarma.

Se dará un reloj cronómetro con alarma al cronometrista para medir el tiempo de un encuentro de Kumite

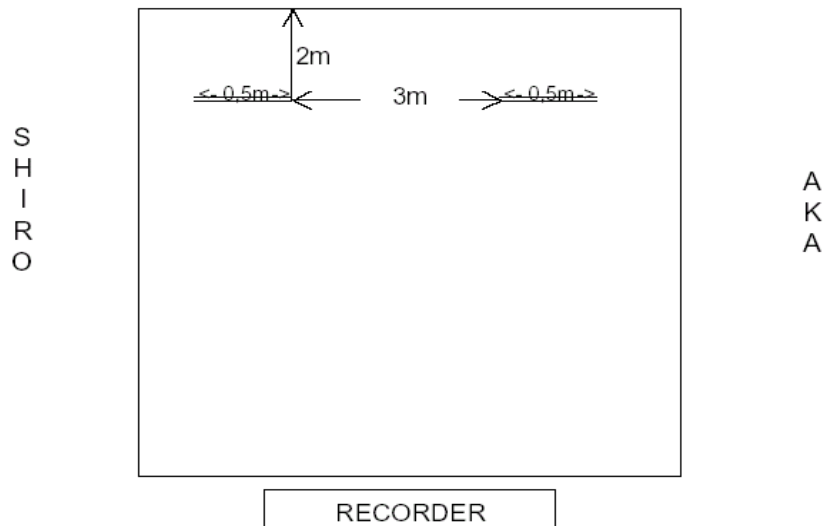
**APÉNDICE VII. DIAGRAMAS
AREA DE KUMITE**

A. Kumite

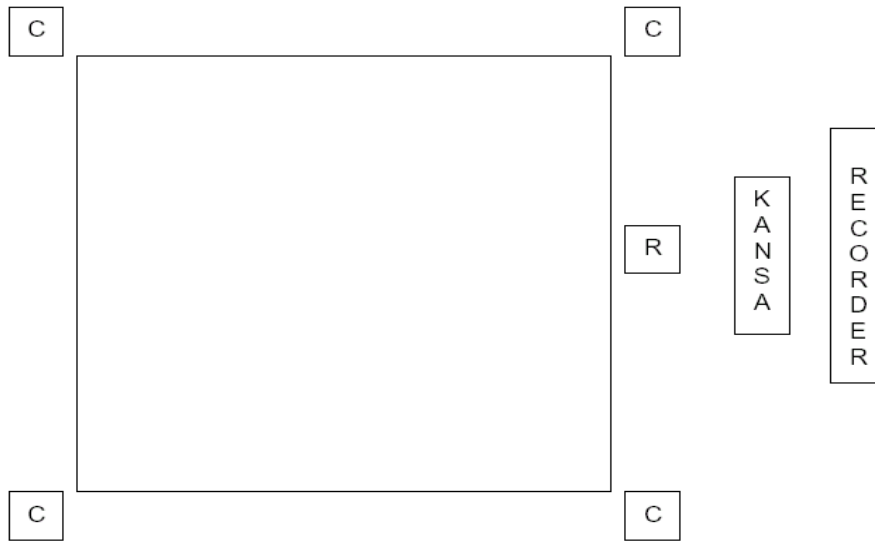


KATA SISTEMA DE BANDERAS

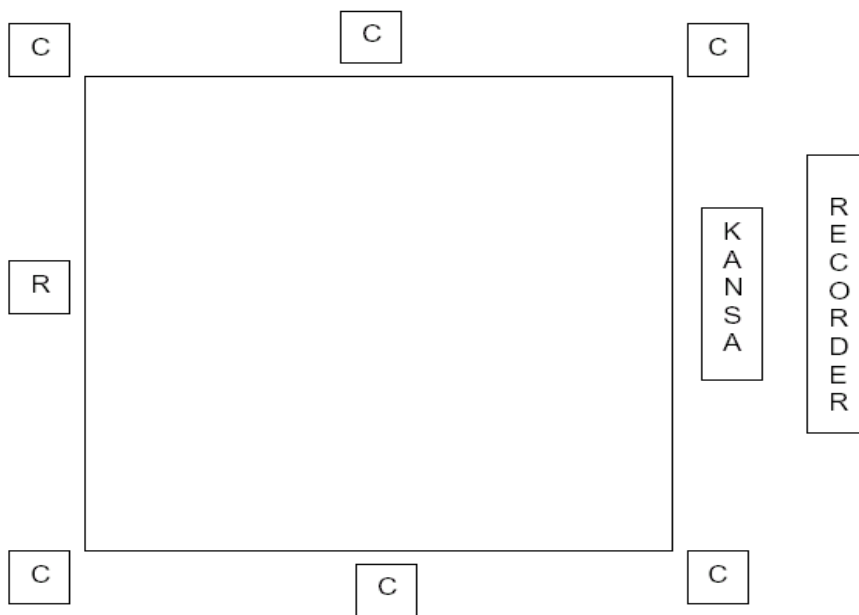
B. Kata - Flag system



DISPOSICIÓN DE LOS JUECES PARA KATA SISTEMA DE BANDERAS



DISPOSICIÓN DE LOS JUECES PARA KATA SISTEMA DE PUNTOS



APÉNDICE VIII. LISTA OFICIAL DE KATAS

GRUPO 1

HEIAN 2
HEIAN 3
HEIAN 4
HEIAN 5
TEKKI SHODAN

GRUPO 2

BASSAI DAI
KANKU DAI
JION
EMPI

GRUPO 3

BASSAI DAI
KANKU DAI
JION
EMPI
HANGETSU

GRUPO 4

BASSAI SHO
KANKU SHO
TEKKI NIDAN
TEKKI SANDAN
JITTE
JIIN
GANKAKU
CHINTE
UNSU
SOCHIN
NIJUSHIHO
MEIKYO
GOJUSHIHO DAI
GOJUSJIHO SHO
WANKAN

APÉNDICE IX. DEFINICIONES

COMPETENCIA	TOTAL DE ENCUENTROS PARA OBTENER UN TITULO. P.E. CAMPEÓN DE KATA CINTA NEGRA ADULTOS VARONIL
TORNEO	EL TOTAL DE COMPETENCIAS EN UN LUGAR BIEN DEFINIDO. EJEMPLO. CAMPEONATO E.S.K.A. 2000
ANFITRIÓN	LA PERSONA U ORGANIZACIÓN ENCARGADA DE LA PLANEACIÓN Y REALIZACIÓN DEL TORNEO
JUECES DE LA COMPETENCIA	EL JEFE DE ÁRBITROS, EL ARBITRADOR, LOS REFEREE Y LOS JUECES DE ESQUINA QUE COLABORAN EN UN TORNEO
JUECES DE UN ENCUENTRO	EL REFEREE, EL ARBITRADOR Y LOS JUECES DE ESQUINA DESIGNADOS EN UN ÁREA PARTICULAR
PANEL DE JUECES	EL REFEREE Y LOS JUECES DE ESQUINA DESIGNADOS EN UN ÁREA PARA CONDUCIR LOS ENCUENTROS
ZANSHIN	ESTADO CONTROLADO CON COMPLETA CONTINUACIÓN DE LA ENERGÍA EN EL QUE EL COMPETIDOR CONTINUA DESPUÉS DE HABER REALIZADO UNA TÉCNICA
KATA SHITEI	KATA OBLIGATORIA. ELEGIDA POR EL REFEREE
KATA SENTEI	KATA LIBRE. ELEGIDA POR EL COMPETIDOR.

APÉNDICE X. VESTIMENTA OFICIAL

1.- Jueces.-

- A.- Los Jueces deberán usar el uniforme oficial designado por el Congreso de la W.S.K.A. El uniforme se deberá usar en todos los torneos, cursos y exámenes.
- B.- El uniforme oficial será como sigue:
 - Un saco azul marino no cruzado y con dos botones plateados
 - Camisa blanca de manga larga
 - Una corbata color marrón.
 - Pantalón gris sin pinzas
 - Calcetines azul marino o negro sin figuras
 - Zapatos negros con suela de goma y tipo mocasín para usar fuera del área.No se permitirá el uso de calcetines o zapatos al arbitrar un encuentro.

2.- Competidores.

Los competidores usarán un karategui blanco, limpio y sin emblemas (Ver Parte A, capítulo 2, artículo 2.1)

- A.- Podrá usarse la bandera del país. El tamaño máximo de la bandera será de 10 X 10 cm la posición de la bandera en el karategui será en la solapa izquierda.
- B.- Cada competidor usará un número de identificación en el pecho o en la espalda
- C.- La chaqueta, una vez ceñida a la cintura, deberá tener un largo suficiente para cubrir la cadera, en el caso de las mujeres deberán usar una camiseta blanca debajo de la chaqueta.
- D.- Las mangas de la chaqueta deben llegar por lo menos a la mitad del antebrazo y no deben estar enrolladas.
- E.- Los pantalones deben cubrir por lo menos dos tercios de la espinilla.
- F.- La cinta debe tener un tamaño que permita dejar por lo menos quince centímetros en ambos extremos, una vez que se ha ceñido a la cintura. El ancho debe ser aproximadamente de cinco centímetros.
- G.- Los competidores deben de mantener su cabello limpio y de un largo tal que no obstruya la fácil conducción del encuentro. No se permitirá el uso de bandas para la cabeza (hachimaki). Si el Referee considera que el cabello de un competidor está sucio o demasiado largo podrá, con la aprobación del Jefe de Árbitros, impedir la participación de dicho competidor. Se prohíbe el uso de sujetadores metálicos o pasadores para el cabello.
- H.- Los competidores deben tener las uñas cortas y limpias y no usaran objetos metálicos o de cualquier otro tipo que pueden lesionar a sus oponentes.
- I.- Se podrán usar lentes de contacto suaves bajo la responsabilidad del competidor.
- J.- El uso de ropa o equipo no autorizado está prohibido, las mujeres podrán usar el equipo de protección aprobado por el Comité Técnico.

3.- Entrenadores.

Los entrenadores deberán usar todo el tiempo unos pants con un emblema de identificación en ellos.

APÉNDICE XI. PARTICIPACIÓN EN UN ENCUENTRO.

1.- Asuntos Generales.

A.- Al momento de iniciar un encuentro oficial de desempate, ningún competidor podrá ser remplazado por otro en un encuentro individual (excepto con la autorización del Jefe de Árbitros)

B.- Cualquier competidor o equipo que no se presente al ser llamado al área de competencia antes de que el Torneo se declare abierto será descalificado del evento..

C.-- Cualquier competidor que esté inscrito y sin razón alguna o justificación no se presente a competir se hará acreedor a una sanción por parte del Comité Técnico.

D.- Si por error administrativo un competidor compite en lugar de otro el encuentro será declarado nulo y no válido sin importar el resultado de dicho encuentro.

2.- Encuentro de Kumite por equipos.

A.- En un encuentro de Kumite por equipos, a excepción del primer encuentro (*), un equipo podrá participar solo si se encuentra presente mas de la mitad de los integrantes inscritos del equipo.

(*) Si un equipo no puede presentarse completo debido a las condiciones del torneo, entonces el Comité de la Competencia deberá tomar una decisión.

B.- Antes de iniciar un encuentro por equipos, un representante de cada equipo deberá tener un listado oficial con los nombres de los competidores y el orden en el que pelearan.

El orden de peleas podrá cambiarse en cada ronda una vez que se notifique, después no podrá cambiarse.

C.- Un equipo podrá ser descalificado si cualquier miembro del equipo altera la composición del equipo sin someterse al orden preestablecido.

D.- El uso de reservas constituye in cambio en el orden de peleas.

APÉNDICE XII. MAYORES DETALLES PARA PUNTUAR UNA TÉCNICA EN KUMITE

1.- Las técnicas pueden ser marcadas sólo si son realizadas perpendiculares al área vulnerable atacada y son dirigidas hacia el eje del cuerpo.

2.- Las técnicas sólo pueden ser marcadas si son realizadas con la máxima contracción de los músculos involucrados en ellas (Kime).

3.- Para evaluar una técnica los Jueces deben tomar en cuenta el daño que dicha técnica hubiera causado si no hubiese sido detenida en el momento oportuno.

4.- Para evaluar una técnica los Jueces no sólo deberán tomar en cuenta la técnica y el área atacada sino también la actitud del competidor.

APÉNDICE XIII. GENERALIDADES MÉDICAS.

1.- Asuntos Generales

A.- Parte fundamental de el Reglamento de Competencia de la E.S.K.A.. es la preocupación por la salud e integridad de los competidores y la prevención de lesiones durante la competencia.

B.- El médico del torneo podrá, si es requerido, dar su opinión acerca de la capacidad de un competidor de seguir compitiendo.

C.- Se recomienda que los competidores se realicen un examen médico por lo menos una vez al año. Esto es responsabilidad de cada organización o club.

D.- El médico podrá, si lo considera conveniente y basado en una duda razonable, exigir a cualquier competidor se someta a un examen médico durante el evento.

E.- Antes del Torneo se deberán notificar al médico todas las lesiones o padecimientos existentes que afecten a los competidores.

F.- Se prohíbe el uso de cualquier sustancia que mejore o altere el rendimiento de los competidores.

2.- Reglas médicas para un encuentro de Kumite.

A- Si un competidor pierde la conciencia por al menos 10 segundos deberá ser examinado, forzosamente, por el médico del torneo

8.- Si un competidor pierde la conciencia por más de diez segundos deberá ser excluido de todas las demás competencias en el Torneo.