



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Dirección de Bienestar Universitario



REGLAMENTO KARATE DO 2020

ARTÍCULO 1 CATEGORÍAS. El torneo se llevará a cabo en las siguientes categorías

Competencia	Rama	Cinturón	Peso
Kihon	Masculino	Blancos	
	Femenino	Blancos	
	Femenino	Celestes y Amarillos	
	Femenino	Naranjas y Verdes	
	Femenino	Azules y Violetas	
	Femenino	Marrones y Negros	
	Masculino	Celestes y Amarillos	
	Masculino	Naranjas y Verdes	
	Masculino	Azules y Violetas	
	Masculino	Marrones y Negros	
Kata	Masculino	Blancos y celestes	
		Amarillos y Naranjas	
		Verdes y Azul	
		Violetas, marrones y negros	

	Femenino	Blancos y celestes	
		Amarillos y Naranjas	
		Verdes y Azul	
		Violetas, marrones y negros	
Gohon Kumite	Masculino	Blancos, Celestes y Amarillos	
Gohon Kumite	Femenino	Blancos, Celestes y Amarillos	
San Bon Kumite (Equipos conformados por parejas)	Femenino	Todos los colores	
	Masculino	Todos los colores	
	Mixto	Todos los colores	
Kumite (Combate Libre)	Masculino	Celestes, Amarillos, Naranjas y Verdes	Menos de 67 kg
		Celestes, Amarillos, Naranjas y Verdes	Menos de 75 kg
		Celestes, Amarillos, Naranjas y Verdes	Menos de 84 kg
		Celestes, Amarillos, Naranjas y Verdes	Más de 84 kg
		Azules, Violetas, Marrones y Negros	Menos de 67 kg

		Azules, Violetas, Marrones y Negros	Menos de 75 kg
		Azules, Violetas, Marrones y Negros	Menos de 84 kg
		Azules, Violetas, Marrones y Negros	Más de 84kg
	Femenino	Celestes, Amarillos, Naranjas y Verdes	Menos de 55 kg
		Celestes, Amarillos, Naranjas y Verdes	Menos de 61 kg
		Celestes, Amarillos, Naranjas y Verdes	Menos de 68 kg
		Celestes, Amarillos, Naranjas y Verdes	Más de 68 kg
		Azules, Violetas, Marrones y Negros	Menos de 55 kg
		Azules, Violetas, Marrones y Negros	Menos de 61 kg
		Azules, Violetas, Marrones y Negros	Menos de 68 kg
		Azules, Violetas, Marrones y Negros	Más de 68 kg
Fukugo	Masculino	Blancos y celestes	
		Amarillos y Naranjas	

		Verdes y Azul	
		Violetas, marrones y negros	
	Femenino	Blancos y celestes	
		Amarillos y Naranjas	
		Verdes y Azul	
		Violetas, marrones y negros	
Kata Equipo	Femenino	Todos los colores	
	Masculino	Todos los colores	
	Mixto	Todos los colores	
Kumite Equipo	Femenino	Todos los colores	
	Masculino	Todos los colores	
Apagar la vela con tsuki	Mixto	Todos los colores	
Apagar la vela con Keri	Mixto	Todos los colores	
Tobi geri de altura menos de 1.50 de estatura	Mixto	Todos los colores	
Tobi geri de altura Estatura del Participante: 1,50 - 1,60	Mixto	Todos los colores	
Tobi geri de altura Estatura del Participante: 1,60 - 1,65	Mixto	Todos los colores	

Tobi geri de altura Estatura del Participante: 1,65 - 1,70	Mixto	Todos los colores	
Tobi geri de altura Estatura del Participante: 1,70-1,75	Mixto	Todos los colores	
Tobi geri de altura Estatura del Participante: 1,75 - 1,80	Mixto	Todos los colores	
Tobi geri de altura Estatura del Participante: 1,80 - 1,85	Mixto	Todos los colores	
Tobi geri de altura Estatura del Participante: más de 1,85	Mixto	Todos los colores	

REGLAS DE KIHON

ARTÍCULO 2: AREA COMPETICIÓN DE KIHON

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos
2. El área de competición debe ser del tamaño suficiente como para permitir el desarrollo ininterrumpido del Kihon.
3. Para la competición de Kihon los tatamis que están del revés para marcar la posición de salida de los contendientes de Kumite deberán ser dados la vuelta nuevamente para formar una superficie de color uniforme.

Parágrafo. *Para la ejecución adecuada del Kihon se precisa una superficie lisa y estable. Los tatamis para Kumite suelen ser adecuados para ello.*

ARTÍCULO 3: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.
2. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

ARTÍCULO 4: ORGANIZACIÓN DE COMPETICIÓN DE KIHON

1. La competición de Kihon puede ser individual
2. Los competidores individuales o equipos que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría

ARTÍCULO 5: EL PANEL DE JUECES

1. El panel de tres Jueces para cada encuentro será designado por el Tatami Manager o el Jefe de Jueces.
2. También se nombraran cronometradores, puntuadores y anunciadores.

EXPLICACIÓN:

1. El Juez Jefe se sentará en la posición central de frente a los contendientes. Los otros cuatro Jueces se sentarán en las esquinas a cada lado del Juez Jefe en el perímetro del área de competición

II. Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul o, si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.

ARTÍCULO 6: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

El Kihon debe realizarse de forma competente, es la base del Karate Do y debe demostrarse una comprensión clara de los principios tradicionales que contiene. Al evaluar la actuación de un oponente o equipo los Jueces tendrán en cuenta lo siguiente:

- a). Una demostración realista del significado de KIHON.
- b) Comprensión de las técnicas utilizadas (BUNKAI).
- c) Buen timing, ritmo, velocidad, equilibrio, y focalización de la potencia (KIME).
- d) Uso correcto y apropiado de la respiración como una ayuda al KIME.
- e) Enfoque correcto de la atención (CHAKUGAN) y concentración.
- f) Posiciones correctas con tensión apropiada en las piernas, y los pies totalmente apoyados en el suelo.
- g) Tensión adecuada en el abdomen (HARA) y ausencia de sube y baja de las caderas al desplazarse.
- h) Forma correcta (KIHON) del estilo que está siendo demostrado.
- i) La ejecución debe evaluarse asimismo con vista a distinguir otros puntos.

ARTÍCULO 7: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada encuentro y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes o equipos, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez Jefe. Después de saludar al panel de Jueces y después el uno al otro, Después de dirigirse al punto de comienzo, AKA y AO saludarán y desde Yoi escucharán las instrucciones del contenido del Kihon solicitado por el Juez Jefe y comenzarán la ejecución al conteo del Juez Jefe a tres pasos cada técnica avanzando y retrocediendo. Al finalizar el Kihon, y tras saludar al finalizar el kihon, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.

2. Si el Juez Jefe opina que un competidor debe ser descalificado, llamará a los otros Jueces para llegar a un veredicto.

3. Si un contendiente es descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruzará las banderas y levantará la bandera indicando el ganador.

4. Después de haber completado los dos Kihon, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Jefe pedirá decisión

(HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su decisión. En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo encuentro, el adversario previsto para la próxima ronda ganará por bye (y no se anunciará ningún resultado), a no ser que la doble descalificación tenga lugar en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.

5. La decisión será para AKA o para AO. No puede haber empates. El contendiente que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador.

6. Los competidores individuales o equipos que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.

7. Al anunciar descalificación por KIKEN el Juez Jefe deberá indicarlo señalando con la bandera hacia la posición de comienzo del competidor correspondiente y después señalando Kachi (ganador) para el contrario.

8. Los contendientes se saludarán entre sí, después al Panel de Jueces, y abandonarán el área.

9. El contenido del Kihon solicitado por el juez, la ejecución técnica y calificación se realizará según los estándares de la línea Shotokan Karate International Federation

Parágrafo I. El punto de comienzo de la ejecución del Kihon debe estar dentro del perímetro del área de competición.

II. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán sus banderas de forma simultánea. Después de dar tiempo suficiente como para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) se bajarán las banderas después de un nuevo pitido corto con el silbato. Caso de que un contendiente o un equipo no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente al oponente sin necesidad de ejecutar el Kihon.

REGLAS PARA EL GOHON KUMITE

ARTÍCULO 8: ÁREA COMPETICIÓN DE GOHON KUMITE

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos
2. El área de competición debe ser del tamaño suficiente como para permitir el desarrollo ininterrumpido del Gohon Kumite.
3. Para la competición de Gohon Kumite los tatamis que están del revés para marcar la posición de salida de los contendientes de Kumite deberán ser dados la vuelta nuevamente para formar una superficie de color uniforme.

***Parágrafo 1.** Para la ejecución adecuada del Gohon Kumite se precisa una superficie lisa y estable. Los tatamis para Kumite suelen ser adecuados para ello.*

ARTÍCULO 9: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.
2. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

ARTÍCULO 10: ORGANIZACIÓN DE COMPETICIÓN DE GOHON KUMITE

1. La competición de Gohon Kumite está conformada por parejas.
2. Los competidores en parejas que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.
3. La ejecución del Gohon Kumite se realizará como sigue:
 - a. Encuentro Final: Gohon Kumite Mae Geri
 - b. Encuentros de Semifinales o de paso a la Final: Gohon Kumite Chu Dan
 - c. Encuentros de Octavos de final o paso a la Semifinal, encuentros preliminares a los octavos de final: Gohon Kumite Jodan.
4. La ejecución técnica y calificación se realizará según los estándares de la línea Shotokan Karate International Federation.

ARTÍCULO 11: EL PANEL DE JUECES

1. El panel de tres Jueces para cada encuentro será designado por el Tatami Manager o el Jefe de Jueces.

2. También se nombrarán cronometradores, puntuadores y anunciadores.

Parágrafo.I. *El Juez Jefe se sentará en la posición central de frente a los contendientes. Los otros cuatro Jueces se sentarán en las esquinas a cada lado del Juez Jefe en el perímetro del área de competición*

II. *Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul o, si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.*

ARTÍCULO 12: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

El Gohon Kumite debe realizarse de forma competente, es la base del Kumite en el Karate Do y debe demostrarse una comprensión clara de los principios tradicionales que contiene. Al evaluar la actuación de un oponente o equipo los Jueces tendrán en cuenta lo siguiente:

1. Una demostración realista del significado de GOHON KUMITE.
 - b) Comprensión de las técnicas utilizadas y aplicadas (BUNKAI).
 - c) Buen timing, ritmo, velocidad, equilibrio, y focalización de la potencia (KIME).
 - d) Uso correcto y apropiado de la respiración como una ayuda al KIME.
 - e) Enfoque correcto de la atención (CHAKUGAN) y concentración.
 - f) Posiciones correctas con tensión apropiada en las piernas, y los pies totalmente apoyados en el suelo.
 - g) Tensión adecuada en el abdomen (HARA) y ausencia de sube y baja de las caderas al desplazarse.
 - h) Forma correcta (KIHON) del estilo que está siendo demostrado.
 - i) La ejecución debe evaluarse asimismo con vista a distinguir otros puntos.

ARTÍCULO 13: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada encuentro y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes o equipos, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez Jefe. Después de saludar al panel de Jueces y después el uno al otro, AKA Comenzará como Semete y AO como Uketate para dar inicio a la competencia, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.

2. Si el Juez Jefe opina que un competidor debe ser descalificado, llamará a los otros Jueces para llegar a un veredicto.

3. Si un contendiente es descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruzará las banderas y levantará la bandera indicando el ganador.

4. Después de haber completado el Gohon Kumite, la pareja de contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su decisión. En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo encuentro, el adversario previsto para la próxima ronda ganará por bye (y no se anunciará ningún resultado), a no ser que la doble descalificación tenga lugar en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.

5. La decisión será para AKA o para AO. No puede haber empates. El contendiente que reciban la mayoría de los votos será declarado ganadora.

6. El contendiente que no se presenten al ser llamado, será descalificado (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.

7. Al anunciar descalificación por KIKEN el Juez Jefe deberá indicarlo señalando con la bandera hacia la posición de comienzo del competidor correspondiente y después señalando Kachi (ganador) para el contrario.

8. Los contendientes se saludarán entre sí, después al Panel de Jueces, y abandonarán el área.

Parágrafo I. *El punto de comienzo de la ejecución del Gohon Kumite debe estar dentro del perímetro del área de competición.*

II. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán sus banderas de forma simultánea. Después de dar tiempo suficiente como para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) se bajarán las banderas después de un nuevo pitido corto con el silbato. Caso de que un contendiente o un equipo no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente al oponente sin necesidad de ejecutar el Gohon Kumite.

REGLAS PARA EL SANBON KUMITE

ARTÍCULO 14: ÁREA COMPETICIÓN DE SANBON KUMITE

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos
2. El área de competición debe ser del tamaño suficiente como para permitir el desarrollo ininterrumpido del Sanbon Kumite.
3. Para la competición de Sanbon Kumite los tatamis que están del revés para marcar la posición de salida de los contendientes de Kumite deberán ser dados la vuelta nuevamente para formar una superficie de color uniforme.

Parágrafo. I. *Para la ejecución adecuada del Sanbon Kumite se precisa una superficie lisa y estable. Los tatamis para Kumite suelen ser adecuados para ello.*

ARTÍCULO 15: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.
2. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

ARTÍCULO 16: ORGANIZACIÓN DE COMPETICIÓN DE SANBON KUMITE

1. La competición de Sanbon Kumite está conformada por parejas.
2. Los competidores en parejas que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.
3. La ejecución del Sanbon Kumite se realizará como sigue:
 - a. Encuentro Final: Sanbon Kumite Chi
 - b. Encuentros de Semifinales o de paso a la Final: Sanbon Kumite San
 - c. Encuentros de Octavos de final o paso a la Semifinal: Sanbon Kumite Ni.
 - d. Encuentros preliminares a los octavos de final: Sanbon Kumite Ichi.
4. La ejecución técnica y calificación se realizará según los estándares de la línea Shotokan Karate International Federation

ARTÍCULO 17: EL PANEL DE JUECES

1. El panel de tres Jueces para cada encuentro será designado por el Tatami Manager o el Jefe de Jueces.

2. También se nombrarán cronometradores, puntuadores y anunciadores.

Parágrafo. I. *El Juez Jefe se sentará en la posición central de frente a los contendientes. Los otros cuatro Jueces se sentarán en las esquinas a cada lado del Juez Jefe en el perímetro del área de competición*

II. *Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul o, si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.*

ARTÍCULO 18: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

El Sanbon Kumite debe realizarse de forma competente, es la base del Kumite en el Karate Do y debe demostrarse una comprensión clara de los principios tradicionales que contiene. Al evaluar la actuación de un oponente o equipo los Jueces tendrán en cuenta lo siguiente:

- a). Una demostración realista del significado de SANBON KUMITE.
- b) Comprensión de las técnicas utilizadas y aplicadas (BUNKAI).
- c) Buen timing, ritmo, velocidad, equilibrio, y focalización de la potencia (KIME).
- d) Uso correcto y apropiado de la respiración como una ayuda al KIME.
- e) Enfoque correcto de la atención (CHAKUGAN) y concentración.
- f) Posiciones correctas con tensión apropiada en las piernas, y los pies totalmente apoyados en el suelo.
- g) Tensión adecuada en el abdomen (HARA) y ausencia de sube y baja de las caderas al desplazarse.
- h) Forma correcta (KIHON) del estilo que está siendo demostrado.
- i) La ejecución debe evaluarse asimismo con vista a distinguir otros puntos.

ARTÍCULO 19: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada encuentro y al ser llamados por sus nombres, las dos parejas de contendientes, una pareja con cinturón rojo (AKA), y la otra pareja con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez Jefe. Después de saludar al panel de Jueces y después el uno al otro, AO se retirará del área de competición. Después de dirigirse al punto de comienzo, la pareja con cinturón rojo AKA saludará y anunciará claramente el Sanbon Kumite (Ichi, Ni, San o Chi) que va a

ejecutar y comenzará. Al finalizar la ejecución, y tras saludar al finalizar el Sanbon Kumite, AKA abandonará el área y esperará la ejecución de AO, quienes seguirán el mismo procedimiento para la realización de su Sanbon Kumite. Después de que AO haya completado su ejecución, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.

2. Si el Juez Jefe opina que una pareja debe ser descalificada, llamará a los otros Jueces para llegar a un veredicto.

3. Si un contendiente es descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruzará las banderas y levantará la bandera indicando el ganador.

4. Después de haber completado los dos Sanbon Kumite, las parejas de contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su decisión. En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo encuentro, el adversario previsto para la próxima ronda ganará por bye (y no se anunciará ningún resultado), a no ser que la doble descalificación tenga lugar en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.

5. La decisión será para AKA o para AO. No puede haber empates. La pareja de contendientes que reciban la mayoría de los votos será declarada ganadora.

6. Los que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.

7. Al anunciar descalificación por KIKEN el Juez Jefe deberá indicarlo señalando con la bandera hacia la posición de comienzo del competidor correspondiente y después señalando Kachi (ganador) para el contrario.

8. Los contendientes se saludarán entre sí, después al Panel de Jueces, y abandonarán el área.

Parágrafo. I. *El punto de comienzo de la ejecución del Sanbon Kumite debe estar dentro del perímetro del área de competición.*

II. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán sus banderas de forma simultánea. Después de dar tiempo suficiente como para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) se bajarán las banderas después de un nuevo pitido corto con el silbato. Caso de que un contendiente o un equipo no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente al oponente sin necesidad de ejecutar el Sanbon Kumite.

REGLAS DE KUMITE

ARTÍCULO 20: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

1. El área de la competición debe ser llana y desprovista de riesgo.
2. El área de la competición será un cuadrado formado por piezas de tatami, con lados de ocho metros (medido desde el exterior) con un metro adicional en todos los lados como área de seguridad.
3. Dos piezas estarán invertidas con el lado verde hacia arriba a un metro de distancia del centro del tatami para señalar el centro entre los competidores. Estas dos piezas son para posicionar a los competidores.
4. Los Jueces se sentarán en el área de seguridad o un metro hacia afuera del área de seguridad.
5. El Supervisor del Encuentro, arbitrador o kansa se sentará justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda o a la derecha del Árbitro. Estará equipado con una señal o bandera roja, y un silbato.
6. El supervisor de anotaciones se sentará en la mesa oficial, entre el planillero y el cronometrador
7. El Árbitro se posicionará en el centro de las dos piezas en las que están situados los competidores uno frente al otro, a un metro de la zona de seguridad hacia adentro del área de competencia.
8. Cada Juez se sentará en las esquinas del tapiz en el área de seguridad. El Árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami, incluyendo el área de seguridad donde están sentados los Jueces. Cada Juez estará equipado con una bandera azul y otra roja.

Parágrafo. I. *No debe haber ningún anuncio en tablas, paredes, pilares etc. dentro de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.*

II. *Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo, en su defecto deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. Estas no deben ser tan gruesas como las esteras de Judo, ya que impiden movimientos del Karate Do. El Árbitro debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo.*

ARTÍCULO 21: UNIFORME OFICIAL

1. Los competidores deben llevar el uniforme oficial tal como se define en el presente reglamento.

2. El Jefe de árbitros puede descalificar de las competencias a cualquier participante que incumpla con portar el uniforme oficial.

ÁRBITROS Y JUECES

1. El uniforme oficial de los árbitros y jueces es el siguiente:

- Una chaqueta blazer azul con botones.
- Una camisa blanca con mangas cortas.
- Una corbata de color rojo llevada sin pisa-corbata
- Pantalones grises lisos sin dobladillo
- Los árbitros y jueces femeninos pueden llevar un clip de cabello.

Artículo 22 PARTICIPANTES

1. Los competidores deben llevar un Karate-gi. El competidor debe llevar un cinturón rojo o azul, y el mismo color de cinturón cuando dos o más están compitiendo al mismo tiempo como por ejemplo en Kata Equipo, Sanbon Kumite.

2. Los competidores con grados inferiores a 6° Kyu en caso que no tengan uniforme de karate do podrán participar en sudadera, preferiblemente de color claro o verde, camiseta de color blanco siempre que al momento de participar porten el cinturón que les corresponda rojo o azul.

3. La chaqueta, cuando se aprieta alrededor de la cintura con el cinturón, debe ser de una longitud mínima que cubra las caderas, pero no debe extenderse más de tres-cuartos de la cadera a las rodillas. Las competidoras deben llevar una camiseta blanca completamente bajo la chaqueta de Kárate-gi.

4. La longitud máxima de las mangas debe ser tal que no sobrepase el doblez del puño, y la mínima no más corta que la mitad del antebrazo. Las mangas de la chaqueta no deben ir dobladas.

5. La longitud de los pantalones debe ser tal que cubra al menos los dos tercios de la pantorrilla y no cubra el tobillo. Los pantalones no deben ir doblados.

6. Los competidores deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la marcha de los combates. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el Árbitro considera que un competidor tiene el pelo demasiado largo o sucio, puede descalificar a dicho competidor. Están prohibidas las pinzas para el pelo, así como cualquier pieza metálica. Están prohibidas cintas, abalorios y otros adornos. Se permiten una o dos cintas de goma discreta para sujetar el pelo en una única coleta.

7. Los competidores deben llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el Árbitro y el Médico del Torneo. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.

8. Se permite el uso de prendas adicionales por motivos religiosos siempre que a juicio del Jefe de Árbitros no represente un peligro potencial de lesiones durante la competencia.

9. Son obligatorias las siguientes protecciones:

9.1. Los guantines, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.

9.2. El protector bucal.

9.3. El protector de pecho para las competidoras.

9.4. El protector de tibia, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.

9.5. El protector de pie, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.

El protector inguinal se permite del tipo de ajuste con suspensorio tanto para hombres como para mujeres. Se prohíbe el protector inguinal de coca plástica ajustable en ropa interior por el riesgo de lesión genital que existe en caso que se desacomode a causa del movimiento o por impacto.

10. Se prohíben lentes. Pueden llevarse lentes de contacto suaves o blandas a responsabilidad y propio riesgo del competidor.

11. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.

12. Todo el equipo de protección debe ser aprobado por el Jefe de Jueces.

13. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobado por el Jefe de Jueces después de haber oído al Médico del Torneo.

Parágrafo: I. *Puede bien haber una base religiosa para llevar ciertos artículos como turbantes o amuletos. Si la persona quiere, en virtud de su religión, llevar puesto lo que se traduciría por otra parte como la ropa desautorizada, debe notificar al Jefe de Jueces de las competencias de antemano.*

II. *Si un competidor entra impropriamente vestido en el área, no serán inmediatamente inhabilitado; en cambio al competidor se le dará tiempo para remediar el asunto.*

III. *El competidor debe llevar un solo cinturón, el cual será rojo para AKA y azul para AO. Durante los combates no se deben llevar los cinturones de grado.*

IV. Los protectores bucales deben ajustar adecuadamente.

ARTÍCULO 23: ORGANIZACIÓN DE COMPETICIONES DE KUMITE

1. Las competencias de Kumite en los Juegos Deportivos Universidad de Antioquia está integrada por las modalidades individual y por equipos. La competencia individual está integrada por divisiones de peso. Las divisiones de peso se componen de encuentros. El término “encuentro” describe también las competencias individuales que oponen a dos componentes de un equipo de Kumite. El equipo también describe las competencias de Kumite individuales entre los pares contrarios de miembros de los equipo.
2. Ningún competidor puede ser reemplazado por otro en un competencia del título individual.
3. Los competidores individuales o equipos que no se presentan cuando son llamados recibirán KIKEN (renuncia de su derecho para ejecutar) de esa categoría, no obstante no afectará a su participación en cualquier otra categoría.
4. Los equipos masculinos y femeninos se compondrán de máximo cuatro y mínimo dos integrantes de los cuales competirán tres en cada eliminatoria.
5. Los competidores son todos los miembros del equipo. No hay ninguna reservas fijas.
6. Antes de cada encuentro, un representante del equipo debe dar en la mesa oficial, los nombres y el orden de combate de los miembros del equipo. Los participantes del equipo completo o algunos de sus integrantes, y su orden de combate pueden cambiarse para cada ronda, con tal de que el nuevo orden de combate se notifique primero. Pero una vez notificado, no puede cambiarse hasta que esa ronda se completa. Un equipo puede descalificarse si se cambia la composición del equipo u orden de combate sin notificación escrito previa a la ronda.

ARTÍCULO 24. VUELTA

I. Una “vuelta” es una fase específica en una competición que lleva a la obtención de los finalistas. En Kumite, una vuelta elimina el 50% de los competidores, contando los puestos libres como competidores. El concepto vuelta se puede aplicar también a las repescas. En el sistema de liguilla, una vuelta es cuando todos los competidores de la liguilla han combatido una vez.

II. Al alinearse antes de un encuentro, un equipo debe presentar a los competidores que combatirán. Los competidores no combatientes en dicho encuentro y el entrenador no serán incluidos y se sentarán en una zona aparte designada a tal efecto.

III. Para poder competir, los equipos masculinos y femeninos deben presentar al menos dos competidores. Un equipo con menos competidores de los requeridos será excluido del encuentro (Kiken).

IV. Al anunciar descalificación por KIKEN, el Árbitro señalará con su dedo índice hacia el lado del competidor o equipo ausente anunciando “Aka/Ao no Kiken” y señalando Kachi (ganador) al contrario.

V. Si debido a un error compiten los competidores erróneos, entonces el encuentro será declarado nulo independientemente del resultado. Para reducir este tipo de errores el ganador de cada encuentro debe confirmar la victoria a la mesa de control antes de abandonar el área de competición.

ARTÍCULO 25: EL PANEL DE ÁRBITROS

1. El Panel de Árbitros para cada competencia consistirá en un árbitro (SHUSHIN), cuatro Jueces (FUKUSHIN), y un árbitro - referee (KANSA).
2. Además, para facilitar el funcionamiento de competencias, varios cronometristas, anunciadores, registros, supervisores de la puntuación, y se fijarán supervisores de los puntos.

ARTÍCULO 26. COMPETENCIA

I. Al inicio de una competencia de KUMITE, las posición del Árbitro es fuera del borde del área de competencia. A la izquierda y derecha del Árbitro se ubican los Jueces. En la posición izquierda del Árbitro, Jueces número 1 y 2, y en la posición derecha, el Arbitrador y Jueces números 3 y 4.

II. Después del intercambio normal de las inclinaciones por competidores y Panel de Árbitros, el Árbitro da un paso atrás, los Jueces y Arbitradores giran hacia adentro, y todos juntos se inclinan. Todos toman sus posiciones entonces.

III. Cuando cambia el Panel de Árbitros entero, los Oficiales que se retiran dan un paso adelante, dan la vuelta y enfrentan al Panel entrante. Ellos saludan a nosotros en orden del Árbitro entrante y en una línea (enfrentando en la misma dirección) deja el área de competencia. Cuando el cambio de los jueces es individual, el Juez entrante va al Juez saliente, se saludan y cambian posiciones.

IV. Se podrá rotar al Árbitro y a los Jueces entre cada encuentro si así lo desean los jueces.

ARTÍCULO 27: DURACIÓN DE COMBATE

1. La duración de los combates es de dos minutos.
2. El tiempo de los combates comienza cuando el Árbitro hace la señal para empezar, y se detiene cada vez que el Árbitro anuncia YAME.
3. El cronometrador informará cuando falten 15 segundos para llegar al final del combate.
4. Los competidores tendrán derecho a un tiempo de descanso entre encuentros, igual al tiempo de duración del encuentro, exceptuando cuando tengan que cambiar el color de las protecciones, en cuyo caso se prolongará hasta cinco minutos.

ARTÍCULO 28: PUNTUACIÓN

1. Las puntuaciones son como siguen:
 - a) IPPON (2 WAZA-ARI)
 - b) WAZA-ARI
2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:
 - a) Buena forma
 - b) Actitud Deportiva
 - c) Aplicación Vigorosa
 - d) Espíritu alerta(ZANSHIN)
 - e) Tiempo apropiado
 - f) distancia Correcta
3. Un IPPON puede otorgarse en los casos siguientes, aunque la ejecución de la técnica, no pueda ser la efectividad más completa;
 - a) Patadas Jodan.
 - b) Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente que ha sido derribado, se ha caído o ha perdido el equilibrio de cualquier forma.

4. Un Wazari

1. Cualquier técnica que cumpla con los criterios de puntuación a las zonas Chu dan y Ge dan.
2. Cualquier técnica de tsuki, uchi o ataque ude waza a la zona Jodan que cumpla con los requisitos de control con el contacto.

5. Los ataques se limitan a las áreas siguientes:

- a) Cabeza
- b) Cara
- c) Cuello
- d) Abdomen
- e) Pecho
- f) Zona trasera
- g) Zona lateral (los costados)

5. Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del encuentro. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor.

6. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el Árbitro diga "YAME", dicha técnica será puntuada.

ARTÍCULO 29. EXPLICACIÓN:

I. Cuando un contendiente es derribado reglamentariamente, resbala, cae o pierde el equilibrio por sí mismo y es marcado por su oponente, se otorgará la puntuación de IPPON.

II. Por razones de seguridad, están prohibidos, y recibirán advertencia o penalización, los derribos en los cuales el oponente es agarrado por debajo de la cadera, derribado sin ser sujetado o derribado de forma peligrosa, o cuando el punto de giro está situado por encima del nivel del cinturón. Las excepciones a esto son barridos convencionales, que no requieren que el oponente sea sujetado mientras se ejecuta el barrido, tales como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Después de un derribó el Árbitro dejará el tiempo necesario para intentar una técnica puntuable de inmediato.

III. Una técnica con "Buena Forma" debe tener características que le confieran eficacia probable dentro del marco de los conceptos del Karate Do tradicional.

IV. Actitud Deportiva es un componente de la buena forma y se refiere a una clara actitud no malintencionada de gran concentración durante la realización de la técnica puntuable.

V. Aplicación Vigorosa define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que ésta tenga éxito.

VI. Zanshin es un criterio que se olvida a menudo al evaluar un punto. Es el estado de compromiso continuado en el cual el contendiente mantiene total concentración y conciencia de la potencialidad del oponente para contraatacar. Por ej.: El contendiente no vuelve la cara durante la realización de la técnica, y continúa haciendo frente al oponente después de dicha realización.

VII. Buen Timing significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.

VIII. Distancia Correcta significa igualmente el desarrollar una técnica a la distancia precisa en la que ésta tiene el mayor efecto potencial. Por tanto, si la técnica se ejecuta sobre un oponente que se está alejando rápidamente, en ese caso se reduce el efecto potencial del golpe.

IX. Distanciamiento se refiere también al punto en el cual la técnica completada llega a su destino o cerca de éste. Se puede considerar que tienen distancia correcta un golpe de puño o una patada que se queda entre un toque superficial y 5 cm de la cara, cabeza o cuello. Sin embargo, técnicas Jodan que lleguen a una distancia de 5cm del objetivo y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo, deben ser puntuados, siempre que la técnica cumpla los otros criterios.

X. Técnicas debajo del cinturón pueden anotar, con tal de sean sobre el hueso púbico. El cuello, así como la garganta, son también zonas puntuables. Sin embargo, no se permite contacto con la garganta, aunque se pueda dar punto para una técnica adecuadamente controlada que no toque.

XI. Podrán puntuarse técnicas a los omóplatos. La parte no puntuable de los hombros es la unión del hueso superior del brazo con omóplato y clavícula.

XII. La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el combate, aunque el Árbitro, inadvertidamente, no pare el combate inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones. Estas pueden ser impuestas por el Panel de Arbitraje mientras los contendientes no hayan abandonado el área de competición, después de haber acabado el combate. A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte del Consejo de Árbitros.

XIII. Una técnica sin validez es una técnica sin validez - independientemente de dónde y cómo se ejecute. Una técnica a la cual le falta buena forma o no tiene suficiente potencia, no se puntuará.

XIV. Si dos contendientes se golpean el uno al otro simultáneamente, y no se cumple el criterio de puntuación de Buen Timing, la decisión correcta es no dar punto. Sin embargo ambos contendientes pueden recibir puntos si tienen dos banderas a favor, y los puntos han ocurrido antes de "Yame" - y de la señal de tiempo.

XV. Si un contendiente marca con más de una técnica consecutiva antes de que el encuentro se haya detenido, a dicho contendiente se le otorgará la técnica válida más alta de las marcadas. Independientemente de la secuencia ocurrida. Ejemplo: Si una patada sigue a un golpe de puño, se marcará la patada aún cuando el golpe de puño haya precedido a la patada, dado que la patada puntúa más.

ARTÍCULO 30: CRITERIO PARA LA DECISIÓN

El resultado de un encuentro queda definido cuando un contendiente obtiene Un Ippon o Dos Wazari, o al transcurrir el tiempo del encuentro cuando tenga el mayor número de puntos, por primer punto marcado sin oposición (SENSHU), por decisión (HANTEI), o cuando el oponente reciba HANSOKU, SHIKKAKU O KIKEN

1. En un encuentro individual no puede haber empate. Tan solo en la competición por equipos, cuando un encuentro finaliza con las puntuaciones igualadas, o sin puntuaciones, ni tampoco ninguno de los competidores haya obtenido SENSHU, el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE).

2. En cualquier encuentro individual, en caso de que al final del tiempo las puntuaciones sean iguales, pero un competidor haya obtenido el primer punto marcado sin oposición (SENSHU), dicho competidor será declarado ganador. En cualquier encuentro individual en el que ninguno de los competidores haya obtenido puntos o las puntuaciones sean iguales sin que ningún competidor haya obtenido la ventaja del primer punto marcado sin oposición, la decisión se tomará por votación final de los cuatro Jueces y el Árbitro. Es obligatoria una decisión a favor de uno u otro competidor, y ésta se tomará basándose en lo siguiente:

- a) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
- b) La superioridad de las técnicas y tácticas desplegadas.
- c)Cuál de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.

3. El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias. En caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias, entonces se celebrará un encuentro decisivo. Cada equipo podrá nominar a cualquiera de sus componentes, independientemente de que la persona elegida haya combatido en un encuentro previo entre los dos equipos. Si el encuentro decisivo no produce un ganador por mayor número de puntos, ni tampoco ninguno de los competidores haya obtenido SENSHU, dicho encuentro se

decidirá por HANTEI por el mismo procedimiento que en encuentros individuales. El resultado del HANTEI para el encuentro decisorio determinará el resultado del encuentro entre los equipos.

4. En el caso de encuentros por equipos, cuando un equipo obtenga victorias suficientes en los encuentros se dará por finalizado el encuentro y no habrá más combates.

5. Faltando 15 segundos o menos no se concederá SENSU.

Parágrafo. *I. Al decidir el resultado de un encuentro por votación (HANTEI) al final de un encuentro inconcluso, el Árbitro se dirigirá al perímetro del área de competición y pedirá "HANTEI", seguido de un pitido de dos tonos del silbato. Los Jueces indicarán sus opiniones por medio de sus banderas y simultáneamente el Árbitro señalará su voto con el brazo. El Árbitro dará entonces un silbato corto, volverá a su posición original, anunciará la decisión e indicará el ganador de la forma usual.*

II. Por "primer punto marcado sin oposición" (SENSU) se entiende que un competidor haya marcado el primer punto a su contrario sin que el contrario haya marcado también antes de la señal. En los casos en que ambos competidores marquen antes de la señal, no se otorgará el "primer punto marcado sin oposición" y ambos competidores continuarán teniendo la posibilidad de marcar SENSU más adelante durante el encuentro hasta los últimos 15 segundos en los cuales no aplica SENSU.

ARTÍCULO 31: CONDUCTAS PROHIBIDAS

1. Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada, y técnicas que contactan la garganta.

2. Ataques a brazos o piernas, a la ingle, a las articulaciones, o al empeine.

3. Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.

4. Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.

5. Simular o exagerar una lesión.

6. Salidas del área de competición (JOGAI) no debidas al oponente.

7. Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas (MUBOBI).

8. Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.

9. Pasividad-no intentar entrar en combate. (No se puede dar en los últimos 15 segundos del encuentro).

10. Agarrar o empujar, o permanecer pegados el uno al otro, sin intentar una técnica válida o el derribo.
11. Agarrar al adversario con ambas manos por razones distintas a realizar un derribo.
12. Agarrar el brazo o el karategi del adversario con una mano sin realizar inmediatamente después un intento de una técnica válida o un derribo.
13. Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados.
14. Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
15. Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas de comportamiento.

ARTÍCULO 32. EXPLICACIÓN A LAS PROHIBICIONES

I. La competición de Karate es un deporte, y por esa razón están prohibidas las técnicas más peligrosas y todas las técnicas deben ser controladas. Los competidores entrenados pueden absorber golpes relativamente potentes en áreas musculares tales como el abdomen, pero la cabeza, la cara, el cuello, la ingle y las articulaciones siguen siendo particularmente susceptibles a las lesiones. Por tanto cualquier técnica que cause lesión debe ser penalizada a menos que haya sido causada por el receptor. Los contendientes deben realizar todas las técnicas con control y buena forma. Si esto no es así, independientemente de la técnica mal utilizada, debe darse un aviso o una penalización.

II. CONTACTO A LA CARA: Está permitido el contacto con “toque” ligero, controlado, que no cause lesión a la cara, a la cabeza y al cuello, pero no a la garganta. Cuando el Árbitro considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del competidor para ganar, podrá dar una advertencia (CHUKOKU). Un segundo contacto bajo las mismas circunstancias resultará en KEIKOKU. Una nueva violación supondrá HANSOKU CHUI. Cualquier contacto adicional, aunque no sea lo suficientemente fuerte como para reducir las posibilidades del oponente para ganar, supondrá HANSOKU.

III. El Árbitro no debe perder de vista al competidor lesionado. Una pequeña espera en el enjuiciamiento permite que aparezcan síntomas de la lesión tales como la hemorragia nasal. La observación revelará también cualquier esfuerzo de los contendientes por agravar lesiones leves para obtener ventaja táctica. Ejemplos de esto son soplar violentamente por una nariz lesionada, o frotarse la cara con fuerza.

IV. Lesiones preexistentes pueden causar síntomas desproporcionados al nivel de contacto producido, y los Árbitros deben tener esto en cuenta al considerar las penalizaciones por aparente excesivo contacto. Por ejemplo, lo que parece un contacto relativamente ligero

podría resultar en que el competidor no esté en condiciones de continuar a causa del efecto acumulado a una lesión producida en un combate previo. Antes del comienzo de un encuentro o un combate, el Tatami Manager debe examinar las tarjetas médicas y asegurarse de que los contendientes están en condiciones de combatir. El Árbitro debe estar también informado si un contendiente ha sido tratado previamente por lesión.

V. Serán inmediatamente penalizados los contendientes que exageren su reacción a contactos ligeros, como sujetarse la cara o caer innecesariamente, con la intención de que el Árbitro penalice a su oponente.

VI. Simular una lesión inexistente es una grave infracción del reglamento. Al competidor que simula una lesión se le debe dar SHIKKAKU, es decir, cuando hechos como caer y rodar por el suelo no pueden considerarse el motivo de lesiones proporcionadas a dicho hecho en opinión de un médico neutral.

VII. Exagerar el efecto de una lesión real es menos grave pero aun así es considerado como comportamiento inaceptable y por tanto la primera exageración recibirá al menos una penalización de HANSOKU CHUI. Exageraciones más graves, tales como tambalearse, caer al suelo, levantarse y caerse de nuevo, etc., podrán recibir directamente HANSOKU dependiendo de la gravedad de la falta.

VIII. Los competidores que reciban SHIKKAKU por simular una lesión deben ser apartados del área de competición y puestos directamente a disposición del médico del evento el cual realizará inmediatamente un examen al competidor, se realizará un informe diagnóstico que se entregará a la Comisión Disciplinaria de los Juegos Deportivos Universidad de Antioquia.

IX. La garganta es especialmente vulnerable, e incluso el más ligero contacto debe ser advertido o penalizado, a menos que sea causado por una falta del receptor.

X. Las técnicas de derribo se dividen en dos tipos. Las técnicas de kárate “convencionales” de barrido de piernas tales como ashi barai, ko uchi gari, etc., donde el oponente es desequilibrado o derribado sin ser agarrado previamente, y aquellos derribos que para su ejecución requieren que el oponente sea agarrado o sujetado. El punto de giro del derribo no debe estar por encima del nivel del cinturón del que derriba, y el oponente debe ser sujetado de manera que caiga de forma segura. Están expresamente prohibidos derribos por encima de los hombros tales como seoi nage, kata guruma etc., al igual que los derribos llamados de “sacrificio”, tales como tomoe nage, sumi gaeshi, etc. También está prohibido agarrar al oponente por debajo de la cintura y levantarlo y tirarlo, o agacharse y tirarlo de las piernas hacia arriba. Si un contendiente es lesionado como consecuencia de una técnica de derribo, los Jueces decidirán si hay que penalizar. El competidor puede agarrar el brazo o karategi del adversario con una mano para realizar una técnica válida o un derribo – sin embargo no podrá continuar agarrándola para técnicas continuadas. Agarrar con una mano e inmediatamente realizar una técnica válida o para evitar una caída. Agarrar con ambas manos para realizar técnicas de derribo está permitido para garantizar la seguridad de ambos participantes.

XI. Están prohibidas las técnicas de mano abierta a la cara por el peligro que tienen para la visión del oponente.

XII. JOGAI se produce cuando un pie, o cualquier otra parte del cuerpo de un contendiente toca la parte exterior del área de competición. Una excepción a esto es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado fuera del área por el oponente. Como nota, el primer Jogai se debe dar una advertencia. La definición de Jogai es “salidas no causadas por el oponente”. Sin embargo, si faltasen menos de quince segundos, el Árbitro, como mínimo, impondrá directamente HANSOKU CHUI al infractor.

XIII. A un contendiente que realice una técnica puntuable y después se salga del área antes de que el Árbitro diga “YAME” se le dará el valor del punto y no se dará Jogai. Si el intento no puntúa, esa salida se registrará como Jogai.

XIV. Si AO sale justo después de que AKA puntúe con un ataque válido, entonces se producirá “YAME” inmediatamente después del punto y no se registrará la salida de AO. Si AO se sale, o se ha salido al puntuar AKA (con AKA dentro del área) entonces se darán tanto el punto de AKA como la penalización a AO por Jogai.

XV. Es importante entender que “Evitar el Combate” se refiere a una situación donde un competidor pierde tiempo para que su oponente no tenga la oportunidad de marcarle. El contendiente que retrocede constantemente sin hacer frente al contrario, que trabe o que abandone el área, no dando a éste la oportunidad de marcar, debe ser advertido o penalizado. Esto ocurre frecuentemente durante los últimos segundos de un combate. Si la infracción ocurre cuando quedan quince o más segundos de combate, y el contendiente no tiene una advertencia previa el Árbitro advertirá al infractor imponiendo CHUKOKU. Sólo teniendo una o más infracciones previamente se impondrá KEIKOKU. Sin embargo, si quedan menos de quince segundos de combate, el Árbitro impondrá directamente HANSOKU CHUI al infractor (tanto si ha habido previamente o no un KEIKOKU). Si ha habido previamente un HANSOKU CHUI el Árbitro penalizará al infractor con HANSOKU y otorgará el encuentro al oponente. No obstante, el Árbitro debe asegurarse de que el comportamiento del competidor no es una técnica defensiva debida a que su oponente está actuando de forma temeraria o peligrosa, en cuyo caso el atacante debería ser advertido o penalizado.

XVI. Pasividad se refiere a situaciones en las que los dos contendientes no intentan intercambiar técnicas durante un cierto tiempo.

XVII. Un ejemplo de MUBOBI es el caso en que un contendiente realiza un ataque sin tener en cuenta su propia seguridad personal. Algunos contendientes se lanzan contra su oponente de forma que son incapaces de bloquear una contra. Estos ataques abiertos son un ejemplo de Mubobi y no pueden ser puntuados. Algunos competidores, de forma táctico/teatral, se dan la vuelta rápidamente para intentar exhibir su superioridad y hacer ver que han puntuado. El propósito de darse la vuelta es atraer la atención del Árbitro hacia su técnica. Esto es otro caso claro de Mubobi. Si el infractor recibe contacto

excesivo y/o sufre una lesión, el Árbitro dará una advertencia o penalización y no penalizará al oponente.

XVIII. Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una delegación oficial puede llevar a la descalificación del torneo de un competidor, de todo el equipo, o de la delegación.

ARTÍCULO 33: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES

ADVERTENCIA:

CHUKOKU: se impone por la primera vez de una infracción menor para la categoría aplicable

KEIKOKU: Es una advertencia impuesta por la segunda infracción menor o por infracciones no lo suficientemente graves como para merecer HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: Es una advertencia de descalificación, y se impone normalmente por infracciones para las cuales se ha dado previamente KEIKOKU en ese encuentro. También se puede imponer directamente por infracciones graves que no merezcan HANSOKU.

HANSOKU: Es la descalificación como consecuencia de una infracción muy grave o cuando ya se ha dado un HANSOKU CHUI. En encuentros por equipos, la puntuación del competidor penalizado se pondrá a cero y la del otro competidor en ocho puntos.

SHIKKAKU: Supone la descalificación del evento. Para definir el límite de SHIKKAKU debe consultarse al Panel de Jueces. SHIKKAKU debe darse cuando un contendiente actúa malintencionadamente, no obedece las órdenes del Árbitro o cuando comete un acto que daña al prestigio y al honor del Karate Do atendiendo a los preceptos del Dojo Budokan de la Universidad de Antioquia, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo.

ARTÍCULO 34 GRADOS DE ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES:

I. Hay tres grados de advertencia: CHUKOKU, KEIKOKU y HANSOKU CHUI. Una advertencia sirve para que un contendiente sepa que ha violado las reglas de competición, pero sin imponerle una penalización inmediata.

II. Hay dos grados de penalizaciones: HANSOKU o SHIKKAKU; ambos causan la descalificación del contendiente (i) del combate o (ii) del torneo, con una posible suspensión para competir durante un periodo adicional de tiempo.

III. Una advertencia se puede imponer directamente por una infracción al reglamento, pero una vez dada, la reincidencia en esa Categoría de infracción debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la advertencia o de la penalización impuesta. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia por contacto excesivo y después dar una advertencia del mismo grado por un segundo contacto excesivo.

IV. CHUKOKU se impone normalmente por la primera instancia de una violación que no ha disminuido el potencial del contendiente para ganar debido a la falta del oponente.

V. KEIKOKU se impone normalmente cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión de los Jueces) se ha reducido ligeramente debido a la falta del oponente. Se puede imponer directamente o después de un CHUKOKU.

VI. Un HANSOKU CHUI se puede imponer directamente o después de una advertencia o un KEIKOKU y se utiliza cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión de los Jueces) se ha reducido sensiblemente debido a la falta del oponente.

VII. Un HANSOKU se impone por la acumulación de faltas pero se puede imponer también directamente por infracciones graves al reglamento. Se utiliza cuando (en opinión de los Jueces) el potencial del contendiente para ganar se ha reducido virtualmente a cero debido a la falta del oponente.

VIII. Cualquier competidor que reciba HANSOKU por causar lesión, y que en opinión de los Jueces y el Tatami Manager haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición será evaluado técnicamente por el entrenador de Karate Do de la Universidad de Antioquia que cual decidirá si dicho competidor debe ser suspendido para el resto de la competición y/o para competiciones posteriores.

IX. Un SHIKKAKU se puede imponer directamente, sin avisos de ningún tipo. El competidor no necesita hacer nada para merecerlo; es suficiente que los miembros no combatientes de la unidad académica del contendiente se comporten de forma que dañen el prestigio y el honor del karate-do. Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, entonces SHIKKAKU, y no HANSOKU, es la penalización correcta.

X. SHIKKAKU se debe anunciar públicamente.

ARTÍCULO 35: LESIONES Y ACCIDENTES EN COMPETICIÓN

1. KIKEN es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del Árbitro. Las razones del abandono pueden incluir la lesión no atribuible a las acciones del oponente. El abandono por KIKEN supone que el competidor será descalificado de dicha categoría, no obstante no afectará a su participación en otras categorías.
2. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. En encuentros individuales, si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión se dará por HANTEI, salvo si uno de los competidores tiene SENSU. En encuentros por equipos el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE), salvo si uno de los competidores tiene SENSU. En el caso de que esto ocurra durante un encuentro extra para decidir un Encuentro de Equipo, entonces un voto (HANTEI) determinará el resultado, salvo si uno de los competidores tiene SENSU.
3. un competidor lesionado que ha sido declarado incapaz para luchar por el médico del torneo no puede luchar de nuevo en esa categoría.
4. Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación por lesión no podrá seguir compitiendo sin permiso del médico. Si está lesionado, podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será retirado inmediatamente de la competición de Kumite en dicho torneo.
5. Cuando un contendiente se lesiona, el Árbitro debe parar el combate y simultáneamente llamar al médico, el cual está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión
6. A un competidor lesionado durante un combate que precise tratamiento médico se le darán tres minutos para recibir dicho tratamiento. Si el tratamiento no se ha completado dentro de dicho tiempo, el Árbitro decidirá si el competidor no está en condiciones para combatir o si se le debe dar más tiempo para el tratamiento.
7. Cualquier competidor que caiga, sea derribado, o noqueado, y no recupere totalmente su posición en diez segundos, será considerado que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente de todos los eventos de Kumite del torneo. Cuando un competidor caiga, sea derribado o noqueado y no recobre inmediatamente la posición erguida, el Árbitro llamará al médico y al mismo tiempo comenzará a contar hasta diez indicando el conteo con un dedo por segundo. En todos los casos en los que se haya comenzado el conteo de los 10 segundos se llamará al doctor para que examine al competidor antes de que el encuentro pueda reanudarse. Para los incidentes que caigan dentro de esta regla de los 10 segundos, el contendiente podrá ser examinado en el tatami.

ARTÍCULO 36. CONSIDERACIONES ESPECIALES EN CASO DE LESIÓN:

I. Cuando el médico considera que un competidor no está en condiciones, se debe hacer la anotación correspondiente en la planilla de competencia. Se debe dejar claro a otros Paneles de Arbitraje cuál es el grado de incapacidad.

II. Un contendiente puede ganar por descalificación del oponente por la acumulación de infracciones menores siguientes:

1. Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada, y técnicas que contactan la garganta.
2. Ataques a brazos o piernas, a la ingle, a las articulaciones, o al empeine.
3. Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.
4. Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.

Puede ocurrir que el ganador no haya sufrido lesiones significativas. Una segunda victoria por los mismos motivos llevará a la retirada, aún cuando el competidor esté en condiciones físicas de continuar.

III. Cuando un contendiente esté lesionado y precise tratamiento médico, el Árbitro deberá llamar al médico levantando el brazo, haciendo sonar su silbato o llamando "Médico".

IV. Caso de que pueda hacerlo físicamente, el contendiente lesionado debe salir del área para ser tratado por el Médico.

V. El médico está obligado a hacer recomendaciones de seguridad sólo en lo referente al tratamiento médico adecuado de un competidor lesionado.

VI. Los Jueces decidirán si dan KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU según sea el caso.

ARTÍCULO 37: PROTESTA OFICIAL

1. Nadie puede protestar un juicio a los miembros del Panel de Árbitros.
2. Si un procedimiento de arbitraje parece contradecir las reglas, se le informará inmediatamente al Jefe de Jueces que decidirá según la situación la corrección o no que considere necesaria siempre argumentado en el presente reglamento y buscando impartir una decisión justa.

ARTÍCULO 38: PODERES Y DEBERES

JEFE DE JUECES: Los poderes y deberes del Jefe de Jueces serán los siguientes:

1. Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con el Coordinador de Deporte Recreativo y el entrenador de Karate Do de la Universidad de Antioquia, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc.
2. Nombrar y desplegar a los Tatami Managers en sus áreas respectivas y emprender las acciones oportunas según se desprenda de los informes de los Tatami Managers.
3. Supervisar y coordinar el comportamiento general de los Árbitros.
4. Nombrar oficiales sustitutos allí donde sea necesario.
5. Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no estén estipuladas en el reglamento.

TATAMI MANAGERS: Los poderes y deberes del Tatami Manager serán los siguientes:

1. Delegar, nombrar y supervisar a Árbitros y Jueces, para todos los encuentros en áreas bajo su control.
2. Vigilar el comportamiento de Árbitros y Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los oficiales nombrados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
3. Ordenar al Árbitro parar el combate cuando el Supervisor del Encuentro, arbitrador o kansa señala una infracción al reglamento de competición.
4. Preparar un informe diario por escrito sobre el comportamiento de cada oficial bajo su supervisión, junto con las recomendaciones que pueda tener para el Jefe de Jueces.
5. Asegurar el desarrollo de las competencias respecto al fundamento técnico de la línea Shotokan Karate International Federation.

ÁRBITROS: Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

1. El Árbitro, referee ("SHUSHIN") dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, la suspensión y el final de los mismos.
2. Otorgar puntos basándose en la decisión de los Jueces.
3. Detener el encuentro cuando vea una lesión, herida o impedimento para continuar.

4. Detener el encuentro cuando en la opinión del Árbitro ha habido un punto, se ha cometido una falta, o para garantizar la seguridad de los contendientes.
5. Detener el encuentro cuando uno o más jueces hayan indicado un punto o Jogai.
6. Indicar las faltas (incluido Jogai), para pedir el consentimiento de los Jueces.
7. Solicitar la confirmación de los jueces en casos donde en opinión del árbitro haya motivos para que los jueces reevalúen su opinión de advertencia o penalización.
8. Pedir a los jueces que se reúnan (SHUGO) para recomendar lo que considere necesario.
9. Explicar al Tatami Manager, al Jefe de Jueces, o al Jurado de Apelación, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
10. Dar advertencias e imponer penalizaciones con base a la decisión de los jueces.
11. Anunciar y comenzar un encuentro extra cuando se requiera en encuentros de equipo.
12. Realizar votaciones de los Jueces, incluyendo su propio voto (Hantei) y anunciar el resultado.
13. Resolver empates
14. Anunciar al ganador.
15. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta, incluyendo la conducta de entrenadores, otros competidores o cualquier parte implicada del entorno del atleta presente en el área de competición.
16. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
17. Asegurar el desarrollo de las competencias respecto al fundamento técnico de la línea Shotokan Karate International Federation.

JUECES: Los poderes de los Jueces (FUKUSHIN) serán los siguientes:

1. Señalar puntos y Jogai por propia iniciativa.
2. Señalar su decisión sobre advertencias o penalizaciones indicadas por el Árbitro

3. Ejercer su derecho de voto en todas las decisiones a tomar. Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalar al Árbitro su opinión en los siguientes casos:

a) Cuando vean que se ha marcado un punto.

b) Cuando un contendiente haya cometido alguna infracción o comportamiento prohibido.

4. Asegurar el desarrollo de las competencias respecto al fundamento técnico de la línea Shotokan Karate International Federation.

SUPERVISOR DEL ENCUENTRO, ARBITRADOR O KANSA:

El Supervisor del Encuentro (KANSA) ayudará al Tatami Manager a supervisar el desarrollo de los encuentros. En caso de que las decisiones del Árbitro y/o los Jueces no estén de acuerdo con el reglamento de competición, el Supervisor del Encuentro levantará inmediatamente la bandera roja, y hará sonar su silbato. El Tatami Manager indicará al Árbitro que pare el combate o encuentro y corrija la irregularidad. Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Supervisor del Encuentro. Revisará antes de cada encuentro que el equipamiento de los competidores sea del tipo homologado. El Supervisor del Encuentro podrá rotar durante los encuentros de equipo según lo disponga el Jefe de Jueces.

El Kansa levantará su bandera y hará sonar su silbato en las situaciones que se indican a continuación:

1. El árbitro olvida indicar el Senshu.
2. El árbitro da un punto al contendiente equivocado.
3. El árbitro da una advertencia o penalización al contendiente equivocado.
4. El árbitro da un punto a un contendiente y una advertencia por exageración al otro.
5. El árbitro da un punto a un contendiente y mubobi al otro.
6. El árbitro da un punto a un contendiente por una técnica realizada después del tiempo o acabado éste.
7. El árbitro da un punto a un contendiente cuando estaba fuera del tatami.
- 8 El árbitro da una advertencia o penalización por pasividad durante el Ato Shibaraku.
9. El árbitro otorga Senshu en Ato Shibaraku-
10. El árbitro no para el encuentro y hay dos o más banderas que muestran un punto o un jogai para el mismo contendiente.
11. El árbitro no sigue la mayoría de las banderas.
12. El árbitro no llama al médico en una situación de la regla de los 10 segundos.
13. El árbitro declara Hantei/Hikiwake pero se ha obtenido Senshu.

SUPERVISORES DE LA PUNTUACIÓN: El Supervisor de la puntuación guardará un registro separado de los puntos concedidos por el Árbitro y al mismo tiempo vigilará a los cronometradores y a los encargados de la puntuación.

CRONOMETRADOR: Llevará el tiempo oficial de todos los encuentros e informará al Árbitro cuando resten 15 segundos en cada encuentro.

PLANILLERO: Llevará el registro oficial de los puntos y penalizaciones en los diferentes encuentros.

ARTÍCULO 39:

I. Cuando dos o más Jueces indiquen punto, advertencia o penalización para el mismo competidor, el Árbitro parará el combate y dará la decisión correspondiente. En caso de que el Árbitro no pare el combate, el Supervisor del Encuentro levantará la bandera roja o la señal y hará sonar su silbato.

II. Cuando el Árbitro decida parar el encuentro por una causa distinta a una señal dada por dos o más Jueces, dará "YAME" y usará la señal manual que corresponda. Entonces los Jueces señalarán sus opiniones y el Árbitro dará las decisiones en las que concuerden dos o más Jueces.

III. En el caso de que dos o más Jueces indiquen un punto, una advertencia o una penalización para ambos contendientes, los dos recibirán su correspondiente punto, advertencia o penalización.

IV. Si más de un Juez indica punto, advertencia o penalización para un contendiente y el punto, advertencia o penalización es diferente entre los Jueces, se aplicará el punto, advertencia o penalización más bajo caso de no haber mayoría para un determinado nivel de punto, advertencia o penalización.

V. Si hay mayoría, aunque disidente, entre los Jueces para un nivel de punto, advertencia o penalización, la opinión mayoritaria primará sobre el principio de aplicar el nivel más bajo de punto, advertencia o penalización.

VI. En el caso de HANTEI los cuatro Jueces y el Árbitro tendrán un voto cada uno.

VII. El papel del Supervisor del Encuentro es asegurar que el combate o encuentro se conduzca de acuerdo al reglamento de competición. No es un Juez más. No tiene voto ni autoridad alguna en cuestiones de enjuiciamiento tales como si la puntuación fue válida o hubo JOGAI. Su única responsabilidad es en cuestiones de procedimiento.

VIII. En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el supervisor de puntuación hará sonar su silbato.

IX. Al explicar las bases para la decisión después del encuentro, los Jueces hablarán con el Tatami ManageR o con el Jefe de Jueces. No lo explicarán personalmente a nadie más.

X. Un Árbitro podrá – en base a su propio juicio – expulsar del área de competición a cualquier entrenador que no tenga una conducta apropiada o que en opinión del Árbitro interfiera en el normal desarrollo del encuentro y podrá aplazar la reanudación del encuentro hasta que el entrenador se atenga. Esta misma autoridad del Árbitro podrá extenderse sobre otros miembros del entorno del competidor presentes en el área de competición.

ARTÍCULO 40: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS

1. El Árbitro y Jueces ocuparán sus posiciones prescritas y siguiendo un intercambio de inclinaciones entre los competidores; el Árbitro anunciará “SHOBU IPPON HAJIME!” y el combate comenzará.

2. El Árbitro detendrá el combate anunciando “YAME”. Si es necesario, el Árbitro pedirá a los competidores que vuelvan a sus posiciones originales (MOTO NO ICHI).

3. Cuando el Árbitro vuelve a su posición, los Jueces indicarán entonces su opinión por medio de una señal. En el caso de otorgar un punto, el Árbitro identificará al contendiente (AKA o AO), la zona atacada, y después dará el punto utilizando el gesto prescrito. El Árbitro a continuación recomenzará el encuentro diciendo “TSUZUKETE HAJIME”.

5. Cuando un oponente tiene IPPON durante un combate, el Árbitro dirá “YAME” y ordenará a los oponentes que vuelvan a sus posiciones de salida, haciendo él lo mismo. El ganador es entonces declarado y es indicado por el Árbitro que levanta una mano en el lado del ganador, declarando “AO (AKA) NO KACHI”. El combate se acaba en este punto.

7. En el caso de empate a votos al final de un encuentro inconcluso, el Panel de Arbitraje (el Árbitro y los cuatro Jueces) decidirá el combate por HANTEI.

8. En las siguientes situaciones, el Árbitro anunciará “¡YAME!” y parará temporalmente el encuentro:

- a. Cuando uno o los dos contendientes estén fuera del área de competición.
- b. Cuando el Árbitro ordene a los contendientes ajustar su gi o su equipo de protección.
- c. Cuando un contendiente ha infringido el reglamento.

- d. Cuando el Árbitro considere que uno o ambos competidores no pueden continuar el combate debido a lesión, indisposición u otras causas. Después de oír la opinión del doctor del torneo, el Árbitro decidirá si continuar o no el encuentro.
- e. Cuando un contendiente agarre a su oponente y no realice técnica inmediata alguna.
- f. Cuando uno o los dos contendientes caiga o sea derribado y ninguno de los contendientes realice técnica efectiva alguna inmediatamente a continuación.
- g. Cuando ambos contendientes se traben sin realizar técnica válida alguna inmediatamente a continuación.
- h. Cuando ambos competidores permanezcan pegados el uno al otro sin intentar un derribo o técnica alguna inmediatamente a continuación.
- i. Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.
- j. Cuando dos o más Jueces indiquen un punto o Jogai para el mismo competidor.
- k. Cuando en opinión del Árbitro se haya marcado un punto o se haya cometido una falta, o se deba parar el encuentro por motivos de seguridad. l. Cuando sea requerido para ello por el Tatami Manager

ARTÍCULO 41: TÉRMINOS Y GESTOS A SER USADOS POR EL ÁRBITRO Y JUECES

I. Antes de comenzar un encuentro, el Árbitro llamará a los contendientes a sus líneas de salida. Si un contendiente entra en el área antes de tiempo, debe ser retirado de la misma. Los contendientes deben saludarse el uno al otro adecuadamente, una simple inclinación de la cabeza es descortés e insuficiente. El Árbitro puede ordenar el saludo moviéndose de la forma indicada en este reglamento.

II. Al recomenzar el encuentro, el Árbitro debe cerciorarse de que ambos competidores están en sus líneas y en la postura adecuada. Si los contendientes están saltando o moviéndose deben pararse antes de que el encuentro re comience. El Árbitro debe recomenzar el encuentro con la mínima demora posible.

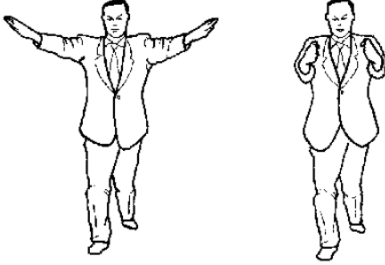
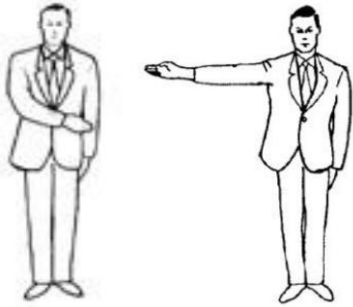
III. Los contendientes se saludarán el uno al otro al comienzo y a la finalización de cada encuentro.

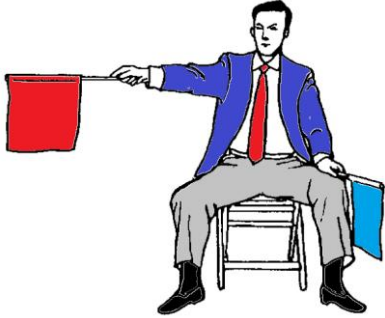
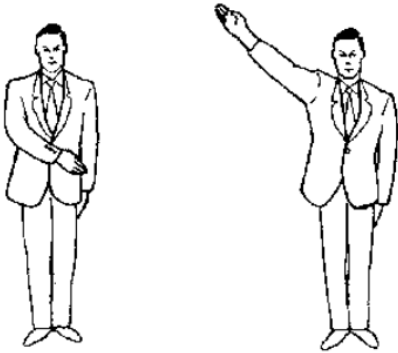
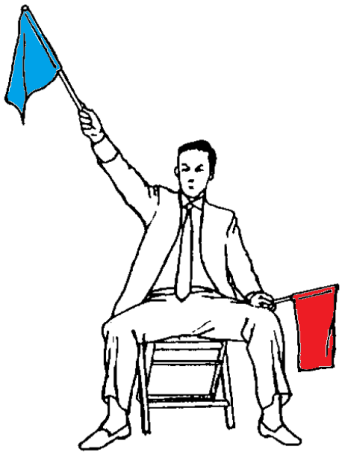
IV. La siguiente es la terminología y señalización a saber:

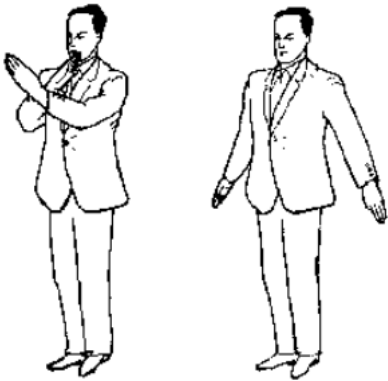
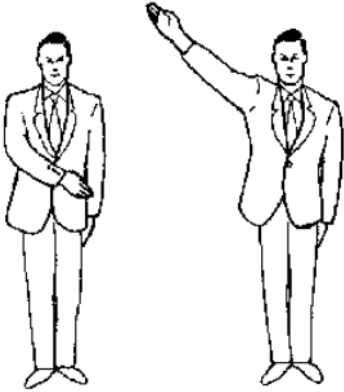
<i>SHOBU HAJIME</i>	<i>IPPON</i>	<i>Comienzo del encuentro</i>	<i>Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.</i>
<i>ATOSHI BARAKU</i>		<i>Queda poco tiempo</i>	<i>El cronometrador dará una señal audible 15 segundos antes del final del combate, y el Árbitro anunciará "Atoshi Baraku"</i>
<i>YAME</i>		<i>Parar</i>	<i>Interrupción o final del encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.</i>
<i>MOTO NO ICHI</i>		<i>Posición original</i>	<i>Los contendientes y el Árbitro vuelven a sus posiciones de partida.</i>
<i>TSUZUKETE</i>		<i>Combatir</i>	<i>Orden de proseguir el combate cuando hay una interrupción no autorizada.</i>
<i>TSUZUKETE HAJIME</i>		<i>Continuar el combate. Comenzar</i>	<i>El Árbitro se coloca con un pie adelantado. Cuando dice "Tsuzukete" extiende sus brazos, con las palmas mirando a los contendientes. Cuando dice "Hajime" vuelve las palmas y las lleva rápidamente una hacia la otra, y al mismo tiempo da un paso atrás.</i>
<i>SHUGO</i>		<i>Llamada a los Jueces</i>	<i>El Árbitro llama a los Jueces al final del encuentro, o para recomendar SHIKKAKU.</i>
<i>HANTEI</i>		<i>Decisión</i>	<i>El Árbitro pide decisión al final de un encuentro inconcluso. Después de un pitido corto con el silbato, los Jueces dan su voto mediante las banderas y el Árbitro indica su propio voto levantando su brazo.</i>

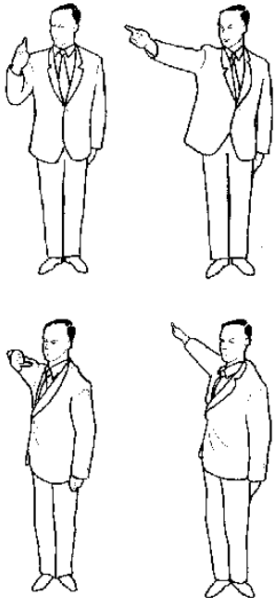
<i>HIKIWAKE</i>	<i>Empate</i>	<i>En el caso de una decisión empatada en el Hantei, el Árbitro cruzará sus brazos, y después los extenderá con las palmas mirando al frente.</i>
<i>AKA (AO) NO KACHI</i>	<i>Rojo (Azul) gana</i>	<i>El Árbitro extiende su brazo de forma oblicua hacia el lado del ganador</i>
<i>AKA (AO) IPPON</i>	<i>Rojo (azul) marca UN punto.</i>	<i>El Árbitro levanta su brazo hacia arriba a 45º por el lado del que ha puntuado.</i>
<i>AKA (AO) WAZA-ARI</i>	<i>Rojo (azul) marca MEDIO punto.</i>	<i>El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45º por el lado del que ha puntuado</i>
<i>CHUKOKU</i>	<i>Advertencia</i>	<i>El Árbitro indica una falta.</i>
<i>KEIKOKU</i>	<i>Advertencia</i>	<i>El Árbitro indica una falta.</i>
<i>HANSOKU-CHUI</i>	<i>Advertencia de descalificación</i>	<i>El Árbitro indica una falta.</i>
<i>HANSOKU</i>	<i>Descalificación</i>	<i>El Árbitro indica una infracción después señala con su dedo índice 45º hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente.</i>
<i>JOGAI</i>	<i>Salida del área de competición no causada por el oponente</i>	<i>El Árbitro señala con su dedo índice al infractor para indicar a los Jueces, que se ha salido del área de competición.</i>
<i>SENSHU</i>	<i>Primer ventaja de punto sin oposición</i>	<i>Una vez otorgado el punto de la manera habitual, el Árbitro se gira hacia el Kansa y anuncia "Aka (Ao) Senshu" mientras señala con su dedo índice hacia el lado del competidor que ha marcado</i>

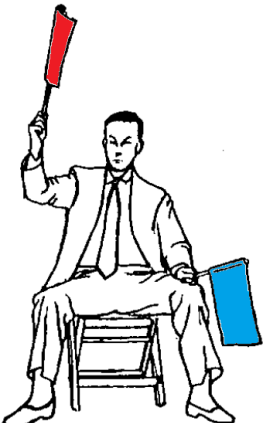
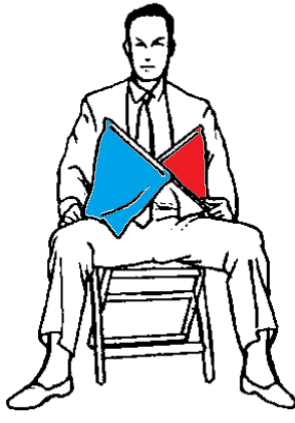
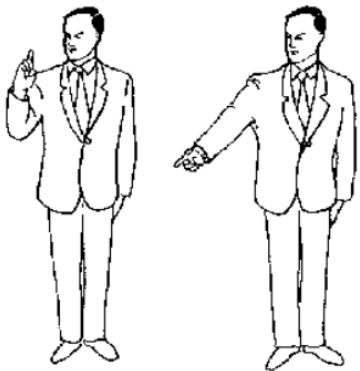
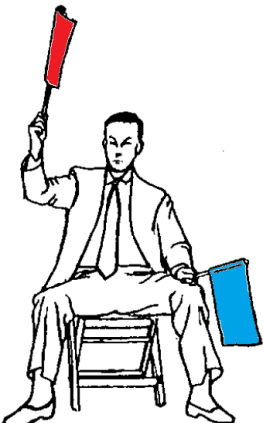
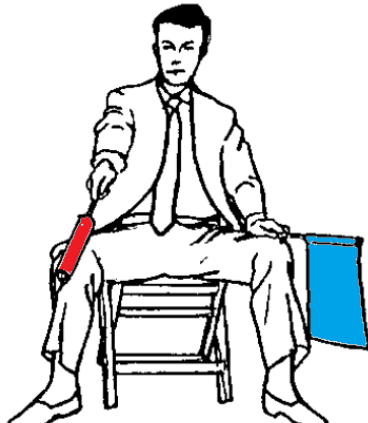
<i>SHIKKAKU</i>	<i>Descalificación "Abandonar el Área"</i>	<i>El Árbitro señala con su dedo índice 45º hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio "¡AKA (AO) SHIKKAKU!". Después anuncia la victoria del oponente.</i>
<i>KIKEN</i>	<i>Renuncia</i>	<i>En Kumite, el Árbitro señala con su dedo índice 45º hacia abajo al lado del tatami de la del contendiente o equipo En Kata el Juez Jefe realiza el mismo gesto mediante la bandera.</i>
<i>MUBOBI</i>	<i>Ponerse uno mismo en peligro</i>	<i>El Árbitro toca su cara, después vuelve el borde de su mano hacia delante, y la mueve hacia atrás y hacia delante para indicar a los Jueces que el contendiente está poniéndose a sí mismo en peligro.</i>
<i>SHOMEN-NI-REI</i>	<i>El Árbitro extiende sus brazos con las palmas hacia delante.</i>	
<i>OTAGAI-NI-REI</i>	<i>El Árbitro indica a los contendientes que se saluden el uno al otro.</i>	

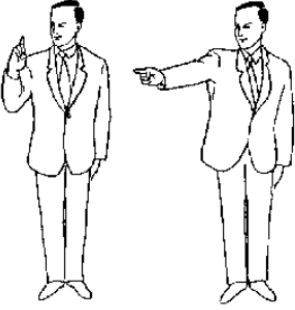
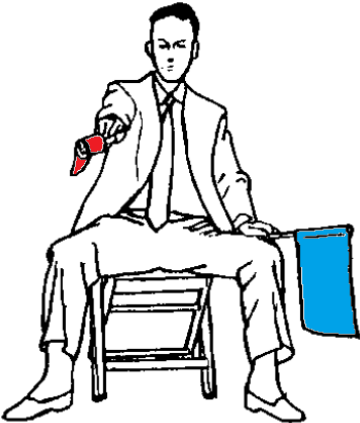
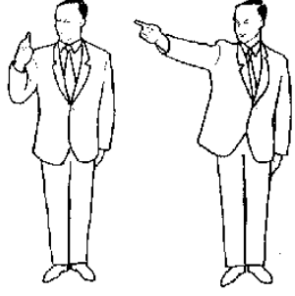
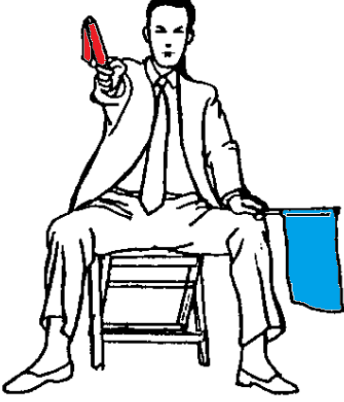
<i>SHOBU HAJIME</i>	<i>“Comienzo del encuentro” Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás</i>	
<i>YAME</i>	<i>“Parar” Interrupción o final del combate o encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.</i>	
<i>TSUZUKETE HAJIME</i>	<i>“Continuar el combate-Comenzar” Al decir “Tsuzukete”, y en posición adelantada, el Árbitro extiende sus brazos hacia fuera con las palmas mirando a los contendientes. Al decir “Hajime” vuelve las palmas y las lleva rápidamente la una hacia la otra al tiempo que da un paso atrás.</i>	
<i>WAZA-ARI (Medio punto)</i>		

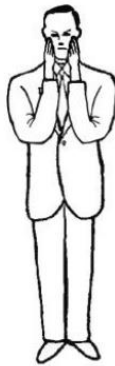
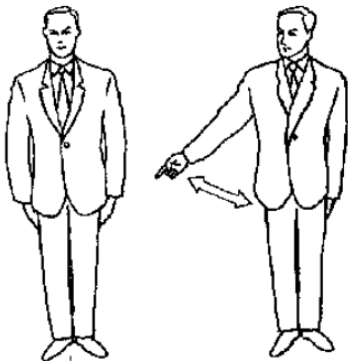
<i>WAZA-ARI (Medio punto)</i>		
<i>IPPON (Un punto)</i>	<i>El Árbitro extiende su brazo hacia arriba 45° por el lado de quien ha puntuado.</i>	
<i>IPPON (Un punto)</i>		

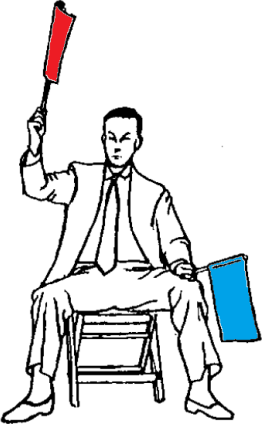
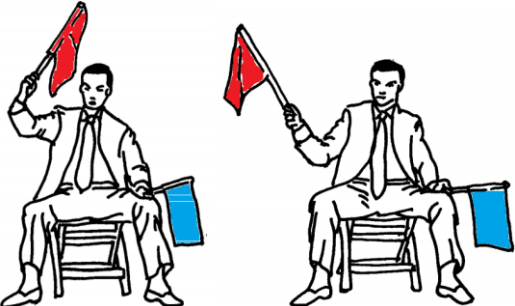
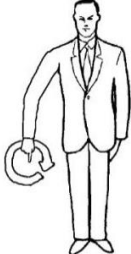
ANULAR LA ÚLTIMA DECISIÓN	Cuando una puntuación o una penalización han sido dadas erróneamente, el Árbitro se vuelve hacia el contendiente, anuncia "AKA" o "AO", cruza sus brazos, después hace un movimiento de corte con las palmas hacia abajo, para indicar que su última decisión ha sido anulada.	
NO KACHI (Victoria)	Al final del combate o encuentro, el Árbitro extiende su brazo hacia arriba a 45 ° por el lado del ganador y anuncia "AKA (AO) No Kachi".	
KIKEN	"Renuncia" El Árbitro señala con el dedo índice a la posición inicial del contendiente que renuncia y después anuncia la victoria del contrario.	

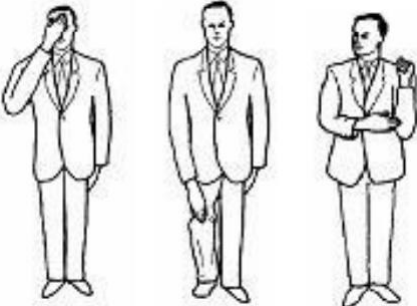
<i>SHIKKAKU</i>	<i>“Descalificación, Abandonar el Área”. El Árbitro señala con su dedo índice 45º hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio “¡AKA (AO) SHIKKAKU!”. Después anuncia la victoria del oponente.</i>	
<i>HIKIWAKE</i>	<i>“Empate” (solo aplicable en encuentros por equipos). En el caso de puntuaciones iguales, o cuando no se haya puntuado al finalizar el tiempo. El Árbitro cruza los brazos y luego los extiende con las palmas mirando al frente.</i>	
<i>INFRACCIÓN (usada sin señal para CHUKOKU)</i>	<i>El Árbitro señala a la cara del infractor con el brazo doblado.</i>	

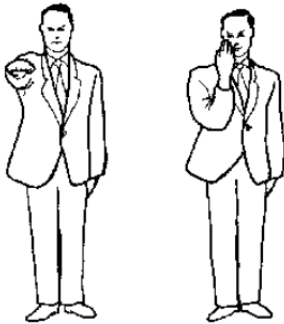
<i>INFRACCIÓN</i>		
<i>KEIKOKU</i>	<i>"Advertencia" El Árbitro indica una infracción después señala con su dedo índice 45 grados hacia abajo al infractor</i>	
<i>KEIKOKU</i>		

<i>HANSOKU CHUI</i>	<i>“Advertencia de descalificación”. El Árbitro indica una infracción después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor</i>	
<i>HANSOKU CHUI</i>		
<i>HANSOKU</i>	<i>“Descalificación” El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45 grados hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente.</i>	
<i>HANSOKU</i>		

PASIVIDAD	<i>El Árbitro rota un puño alrededor del otro frente a su pecho para indicar una infracción</i>	
CONTACTO EXCESIVO	<i>El Árbitro indica a los Jueces que ha habido contacto excesivo, u otra infracción</i>	
SIMULAR O EXAGERAR UNA LESIÓN	<i>El Árbitro lleva ambas manos a la cara para indicar a los Jueces una infracción</i>	
JOGAI	<i>“Salida del Área de Competición” El Árbitro indica una salida a los Jueces, señalando con el dedo índice hacia el borde del área de competición en el lado del ofensor.</i>	

<i>JOGAI</i>	<i>El Juez golpea el suelo con la bandera correspondiente.</i> 	
<i>MUBOBI (Ponerse uno mismo en peligro)</i>	<i>El Árbitro se toca la cara, después vuelve el borde de la mano hacia delante y la mueve hacia atrás y hacia delante frente a la cara para indicar a los Jueces que el contendiente se está poniendo a sí mismo en peligro</i>	
<i>EVITAR EL COMBATE</i>	<i>El Árbitro hace un movimiento circular con el dedo índice hacia abajo para indicar a los Jueces una infracción.</i>	

EMPUJAR, AGARRAR O PERMANECER PECHO CONTRA PECHO SIN INTENTAR UNA TÉCNICA O DERRIBO INMEDIATAMENTE DESPUÉS	<i>El Árbitro tiene ambos puños a la altura de los hombros o hace un movimiento de empujar con ambas manos abiertas para indicar a los Jueces una infracción</i>	
ATAQUES PELIGROSOS Y DESCONTROLADOS	<i>El Árbitro pasa el puño por un lado de su cabeza para indicar a los Jueces una infracción</i>	
ATAQUES SIMULADOS CON LA CABEZA, LAS RODILLAS O LOS CODOS	<i>El Árbitro se toca la frente, la rodilla o el codo con la mano abierta para indicar a los Jueces una infracción</i>	
HABLAR O PROVOCAR AL CONTRARIO Y COMPORTAMIENTO DESCORTÉS	<i>El Árbitro se lleva el dedo índice a los labios para indicar a los Jueces una infracción</i>	

SHUGO	<i>“Llamada a los Jueces” El Árbitro llama a los Jueces al final del combate o encuentro.</i>	
-------	---	---

ARTÍCULO 42: MODIFICACIONES

El presente reglamento puede ser modificado por el Profesional Universitario II - Entrenador de Karate Do.

REGLAS DE KATA

ARTÍCULO 43: AREA COMPETICIÓN DE KATA

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos
2. El área de competición debe ser del tamaño suficiente como para permitir el desarrollo ininterrumpido del Kata.
3. Para la competición de Kata los tatamis que están del revés para marcar la posición de salida de los contendientes de Kumite deberán ser dados la vuelta nuevamente para formar una superficie de color uniforme.

Parágrafo

I. Para la ejecución adecuada del Kata se precisa una superficie lisa y estable. Los tatamis para Kumite suelen ser adecuados para ello.

ARTÍCULO 44: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.
2. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

Parágrafo. I. No se puede quitar la chaqueta del karate-gi durante la ejecución del Kata.

II. A los contendientes que se presenten vestidos incorrectamente se les dará tiempo para corregirlo.

ARTÍCULO 45: ORGANIZACIÓN DE COMPETICIÓN DE KATA

1. La competición de Kata puede ser individual o de equipo. El equipo se compone de tres personas. .
2. Se debe conservar en todo momento los lineamientos técnicos del kata definidos por la Shotokan Karate International Federation.
3. Antes de cada vuelta el planillero tomará nota del Kata anunciado por el competidor al momento de su ejecución.
4. El Jefe de Jueces determinará, según la categoría y conocimientos de los contendientes o los participantes pueden repetir Kata y la forma en que lo pueden hacer.

5. En el caso de que un competidor se retire una vez haya comenzado su ejecución el adversario, el competidor podrá reutilizar el kata realizado en una ronda posterior, puesto que esta situación se considera ganada por Kiken.

6. Los competidores individuales o equipos que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría

7. En los encuentros para medallas de la competición de Kata por equipos, los equipos ejecutarán el Kata elegido en la forma usual. Después podrán realizar una demostración del significado del Kata (BUNKAI) pero no es obligatorio. El tiempo total permitido para el conjunto del KATA y el BUNKAI es de seis minutos. El cronometrador oficial comenzará la cuenta del tiempo cuando los componentes del equipo saluden al comienzo del kata y detendrá el cronómetro cuando se produzca el saludo final después de la realización del BUNKAI o del kata en caso que no haya bunkai. Será descalificado el equipo que no realice el saludo al principio y al final o que exceda el tiempo de seis minutos permitido. No está permitido el uso de armas tradicionales, equipo auxiliar o útiles o vestimenta suplementaria.

ARTÍCULO 46: EL PANEL DE JUECES

1. El panel de cinco Jueces para cada encuentro será designado por el Tatami Manager o el Jefe de Jueces.

2. También se nombrarán cronometradores, puntuadores y anunciadores.

Parágrafo. *I. El Juez Jefe se sentará en la posición central de frente a los contendientes. Los otros cuatro Jueces se sentarán en las esquinas del área de competición*

II. Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul o, si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.

ARTÍCULO 47: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

Valoración

Al valorar a un contendiente o a un equipo los Jueces evaluarán su actuación en base a los tres criterios principales, con la misma ponderación. La realización se evalúa desde el saludo al comienzo del kata hasta el saludo al finalizar el kata, a excepción de los encuentros por equipos, en los que la realización, así como el tiempo cuentan desde el saludo al comienzo del kata y finaliza con el saludo de los competidores al terminar el Bunkai. En la evaluación del Kata se dará igual importancia a cada uno de los tres criterios básicos. Al Bunkai se le dará la misma importancia que al Kata.

Kata	Bunkai (solo en encuentros para medallas)
1. Conformidad En la forma y en los estándares técnicos de la Shotokan Karate International Federation.	1. Conformidad (al kata) Utilizando los movimientos ejecutados en el Kata
2. Nivel Técnico a. Posiciones b. Técnicas c. Movimientos de transición d. Timing/Sincronización e. Respiración correcta f. Concentración (kime) g. Dificultad técnica	2. Nivel Técnico a. Posiciones b. Técnicas c. Movimientos de transición d. Timing e. Control f. Concentración (kime) g. Dificultad de las técnicas realizadas
3. Nivel Atlético a. Fuerza b. Rapidez c. Equilibrio d. Ritmo	3. Nivel Atlético a. Fuerza b. Rapidez c. Equilibrio d. Timing

Descalificación

Un contendiente o un equipo pueden ser descalificados por cualquiera de los siguientes motivos:

1. Ejecución del Kata equivocado o anuncio del Kata equivocado.
2. No saludar al comienzo y al finalizar la realización del kata.
3. Pausa inequívoca o detención en la ejecución.
4. Interferencia con la función de los Jueces (tal como que un Juez se tenga que mover por razones de seguridad o hacer contacto físico con un Juez).
5. Caída del cinturón durante la ejecución del Kata.
6. Exceder el tiempo total de seis minutos para Kata y Bunkai.

7. Realizar una técnica de derribo de tijera al área del cuello en Bunkai (Kani Basami).

8. Mala conducta o no seguir las instrucciones del Juez Jefe.

Faltas

De acuerdo con los criterios anteriores, las siguientes faltas deben tenerse en cuenta en la evaluación:

a) Una pequeña pérdida de equilibrio.

b) Realizar un movimiento de forma incorrecta o incompleta, tal como fallar un bloqueo de forma completa o ejecutar un golpe de puño fuera del objetivo.

c) Movimiento no sincronizado, tal como realizar una técnica antes de completar la transición del cuerpo, o en el caso de un equipo, no hacer un movimiento al unísono.

d) Utilización de comandos acústicos (de cualquier otra persona, incluyendo a otros miembros del equipo) o acciones tales como golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos o el karate-gi, o una respiración inadecuada serán automáticamente penalizadas por los jueces, restando la parte total de la puntuación para la realización técnica del kata (y por tanto perdiendo un tercio de la puntuación total para la realización).

e) El cinturón va soltándose hasta el punto que se suelta de la cintura durante la realización.

f) Pérdida de tiempo, incluyendo prolongar la marcha, demasiados saludos o una pausa prolongada antes de empezar la ejecución

g) Distraer a los Jueces moviéndose mientras que el contrario está realizando su ejecución.

h) Causar lesión por no controlar las técnicas durante el Bunkai.

i) Ejecutar un kata sin los lineamientos técnicos de la Shotokan Karate International Federation.

EXPLICACIÓN:

1. El Kata no es un baile ni una representación teatral. Debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en lo que se refiere al combate y

demostrar concentración, potencia e impacto potencial en sus técnicas. Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad así como gracia, ritmo y equilibrio.

II. En Kata por equipos, los tres componentes del equipo deben comenzar el Kata en la misma dirección, y hacia el Juez Jefe.

III. Los miembros del equipo deben demostrar competencia en todos los aspectos de la ejecución del Kata, así como sincronización.

V. Es responsabilidad exclusiva del contendiente de que el Kata, tal como ha sido comunicado a la mesa de puntuación, es el apropiado para la vuelta de la que se trate

ARTÍCULO 47 : OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada encuentro y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes o equipos, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez Jefe. Después de saludar al panel de Jueces y después el uno al otro, AO se retirará del área de competición. Después de dirigirse al punto de comienzo, AKA saludará y anunciará claramente el nombre del Kata que va a ejecutar y comenzará el kata. Al finalizar el Kata, y tras saludar al finalizar el kata, AKA abandonará el área y esperará la actuación de AO, quien seguirá el mismo procedimiento para la realización de su kata. Después de que AO haya completado su Kata, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.

2. Si el Juez Jefe opina que un competidor debe ser descalificado, llamará a los otros Jueces para llegar a un veredicto.

3. Si un contendiente es descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruzará las banderas y levantará la bandera indicando el ganador.

4. Después de haber completado los dos Katas, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su decisión. En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo encuentro, el adversario previsto para la próxima ronda ganará por bye (y no se anunciará ningún resultado), a no ser que la doble descalificación tenga lugar en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.

5. La decisión será para AKA o para AO. No puede haber empates. El contendiente que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador.

6. Los competidores individuales o equipos que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.

7. Al anunciar descalificación por KIKEN el Juez Jefe deberá indicarlo señalando con la bandera hacia la posición de comienzo del competidor correspondiente y después señalando Kachi (ganador) para el contrario.

8. Los contendientes se saludarán entre sí, después al Panel de Jueces, y abandonarán el área.

Parágrafo. I. El punto de comienzo de la ejecución del Kata debe estar dentro del perímetro del área de competición.

II. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán sus banderas de forma simultánea. Después de dar tiempo suficiente como para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) se bajarán las banderas después de un nuevo pitido corto con el silbato. Caso de que un contendiente o un equipo no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente al oponente sin necesidad de ejecutar el Kata notificado previamente. En ese caso el contendiente o equipo podrá realizar el Kata anunciado en una ronda posterior.

REGLAS PARA EL FUKUGO

ARTÍCULO 48: AREA COMPETICIÓN DE FUKUGO

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos
2. El área de competición debe ser del tamaño suficiente como para permitir el desarrollo ininterrumpido del Fukugo.
3. Para la competición de Fukugo los tatamis deben del revés para marcar la posición de salida de los contendientes en el Kumite de Fukugo y podrán permanecer así en el Kata de Fukugo.

***Parágrafo.** 1. Para la ejecución adecuada del Fukugo se precisa una superficie lisa y estable. Los tatamis para Kumite suelen ser adecuados para ello.*

ARTÍCULO 49: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.
2. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

ARTÍCULO 50: ORGANIZACIÓN DE COMPETICIÓN DE FUKUGO

1. La competición de Fukugo es individual.
2. Los competidores en parejas que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.
3. La ejecución del Fukugo se realizará como sigue:
 - a. Encuentro Final: Kumite
 - b. Encuentros de Semifinales o de paso a la Final: Kata
 - c. Encuentros de Octavos de final o paso a la Semifinal: Kumite
 - d. Encuentros preliminares a los octavos de final: Kata.
 - e. Encuentros preliminares al Kata de preliminares a octavos de Final: Kumite.
 - f. Cada ronda inferior se intercambia Kumite y Kata.

ARTÍCULO 51: EL PANEL DE JUECES

1. En Kumite Aplica el mismo Panel de Jueces.
2. En Kata Aplica el mismo Panel de Jueces
3. También se nombrarán cronometradores, puntuadores y anunciadores.

Parágrafo. I. Las reglas de competencias de Kumite aplican en su integridad.

II. Las reglas de competencias de Kata aplican en su integridad.

ARTÍCULO 52: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. Las reglas de competencias de Kumite y Kata aplican en su integridad

ARTÍCULO 53: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Las reglas de competencias de Kumite y Kata aplican en su integridad

REGLAS PARA APAGAR LA VELA

ARTÍCULO 54: AREA COMPETICIÓN DE APAGAR LA VELA

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos
2. El área de competición debe tener una mesa para permitir el desarrollo ininterrumpido de Apagar la Vela.

ARTÍCULO 55: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.
2. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

ARTÍCULO 56: ORGANIZACIÓN DE COMPETICIÓN DE APAGAR LA VELA

1. La competición de Apagar la Vela es individual.
2. Los competidores en parejas que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.

ARTÍCULO 57: EL PANEL DE JUECES

1. El Panel de Jueces será el designado por el Jefe de Jueces.

ARTÍCULO 58: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. El contrincante que apague la Vela será el ganador, el contrincante que no apague la vela será el perdedor.

ARTÍCULO 59: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. La ejecución del Apagar la Vela se realizará como sigue:
 - a. Al ser llamados los participantes tendrán una única oportunidad de apagar la vela con la técnica indicada habiendo medido la distancia previamente.
 - b. Los contrincantes que no logren apagar la vela pierden automáticamente.
 - c. La secuencia se termina hasta quedar con los tres finalistas cuyo puesto estará determinado de la misma forma.

REGLAS PARA TOBI GERI

ARTÍCULO 60: AREA COMPETICIÓN DE TOBI GERI

1. El área de competición debe ser lisa y dotada de dos vallas plásticas con un pao, paleta de velocidad o guante de foco.

ARTÍCULO 61: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.

2. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

ARTÍCULO 62: ORGANIZACIÓN DE COMPETICIÓN DE TOBI GERI

1. La competición de Tobi geri es individual.

2. Los competidores en parejas que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del competidor en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.

ARTÍCULO 63: EL PANEL DE JUECES

1. El Panel de Jueces será el designado por el Jefe de Jueces.

ARTÍCULO 64: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. El contrincante en su categoría de intervalo de estatura logre la mayor marca de distancia en vuelo en la ejecución de la Tobi geri será el ganador, los demás puestos serán descontados por la marca que vayan realizando de distancia entre las vallas.

ARTÍCULO 65: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. La ejecución del Tobi geri se realizará como sigue:

a. Al ser llamados los participantes tendrán una única oportunidad de Tobi geri con la técnica indicada habiendo medido y confirmado la distancia previamente entre valla y valla.

b. Los contrincantes que no logren al ejecutar Tobi geri sobrepasar sin tocar la valla pierden automáticamente.

c. La secuencia se termina hasta quedar con los tres finalistas cuyo puesto estará determinado de la misma forma.

ARTÍCULO 66: Lo que no se encuentre contemplado en este reglamento se deberá analizar según el reglamento general de los Juegos Deportivos Universidad de Antioquia.

Parágrafo: Para efectos de ubicar el Reglamento General de los Juegos Deportivos Universidad de Antioquia, éste se encuentra publicado en el micro sitio dispuesto para Deporte Recreativo en el portal universitario o en el siguiente enlace: <http://bit.ly/reglamentogeneraljuegosdeportivosudea>