



REGLAMENTO DE COMPETENCIA

(Okinawa KarateDo & Kobudo World Tournament 1997-2022-2024)

INDICE:

1- Reglas del Kumite en Competición:

- 1.- Área de Competición
- 2.- Uniforme Oficial.
- 3.- Organización de la Competencia.
- 4.- Paneles de Referees.
- 5.- Duración del Combate.
- 6.- Puntaje.
- 7.- Criterio para la decisión.
- 8.- Conductas Prohibidas.
- 9.- Penalidades.
- 10.- Daños y Accidentes.
- 11.- Técnicas con contacto
- 12.- Protesta.
- 13.- Poder y Obligaciones del Consejo de Referees, Controladores de Área/ Referees/ Jueces y Arbitradores.
- 14.- Comienzo, Suspensión y Finalización de los Combates.
- 15.- Modificaciones.

Apéndices:

1. Terminología
2. Gestos de Referees y Jueces
3. Código del Anotador de Juicio y Hantei

2.-Reglas de Kata en Competición:

- 1.- Área de Competición.
- 2.- Uniforme Oficial.
- 3.- Organización en Kata de Competición.
- 4.- Panel de Referees.
- 5.- Puntaje.
- 6.- Criterio para la Decisión.
- 7.- Operación para la Ejecución.
- 8.- Modificaciones.

Apéndices:

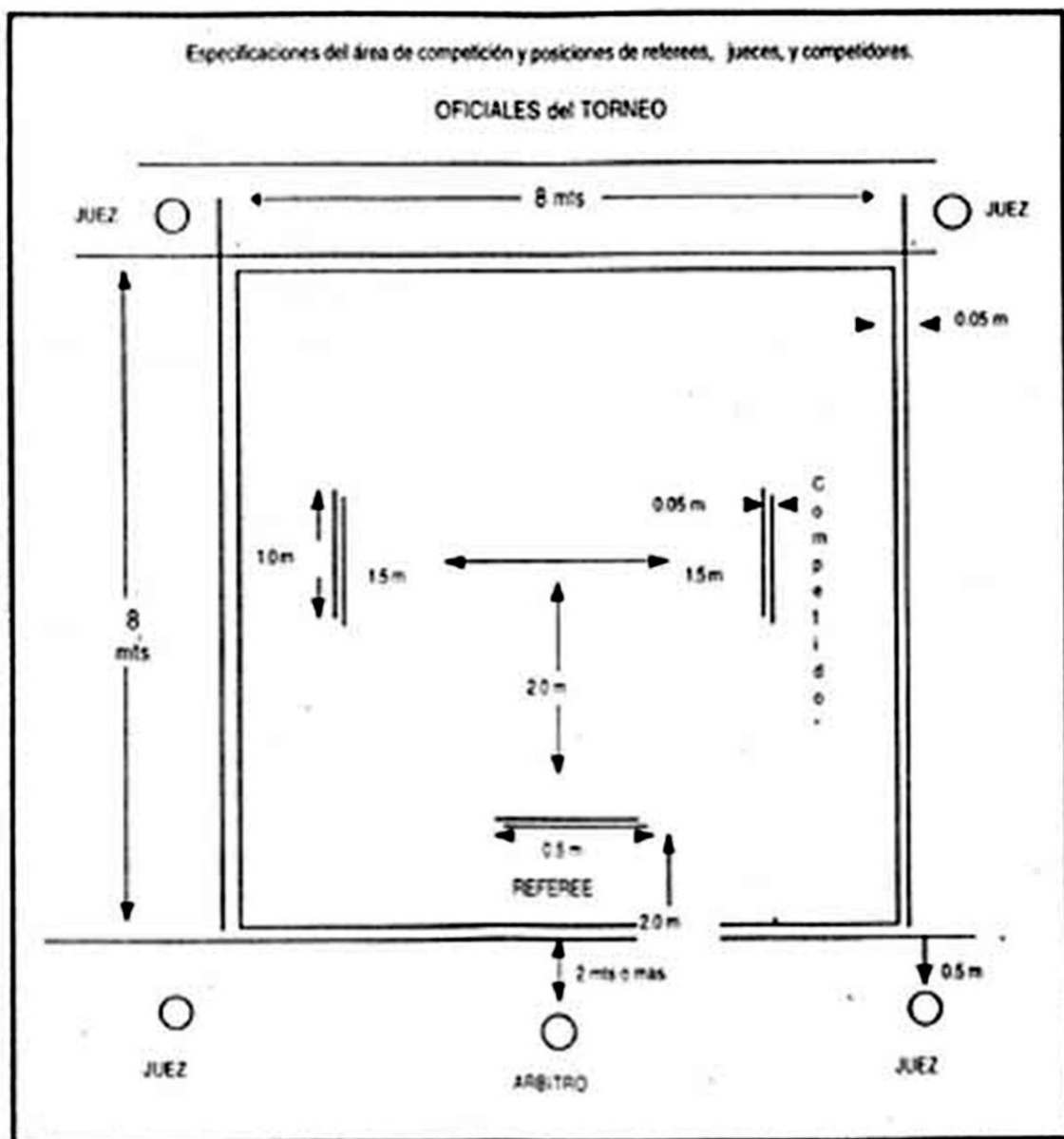
1. Nomenclador de Okinawa Karate Kata.
2. Nomenclador de Okinawa Kobudo Bo Kata
3. Nomenclador de Okinawa Kobudo Sai Kata



1- REGLAS DE KUMITE DE COMPETICIÓN:

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN:

- 1- El área de competición deberá ser lisa y libre de riesgos.
- 2- El área de competición podrá ser un cuadrado sin lustre o colchón gimnástico.
- 3- El área deberá ser un cuadrado de 8 mts. por lado (medido desde afuera).
- 4- Se deberá trazar 2 líneas paralelas de 1mt. de largo cada una en ángulo recto a la línea del referee, a la distancia de 1.5 mts. desde el centro del área de competición; para la posición de los competidores.
- 5- Una línea de 0.5 mts de largo se trazará a 2 mts. desde el centro del área de competición, para la posición del referee.
- 6- El arbitrador deberá situarse entre el anotador y el cronometrista.





ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

Jueces, Referees, competidores y sus entrenadores deberán llevar puesto el uniforme oficial aquí definido:

1- Referees:

- a) Referees y jueces deben usar el uniforme designado por el Presidente del Consejo de Referees, dicho uniforme debe ser usado en todos los torneos y seminarios.
- b) El uniforme oficial será determinado por el Presidente del Consejo de Referees.

2- Competidores:

- a) Los competidores deben usar karate-gi blanco sin barras ni ribetes. El emblema nacional o bandera del país puede ser usado en los torneos mundiales, este deberá estar en el pecho sobre el lado izquierdo de la chaqueta y no podrá exceder los 10 cm. de lado. En caso de querer utilizar el nombre de la Ryuha, se emplazará en el lugar antedicho pasando la bandera a estar en la manga sobre el bíceps del lado izquierdo. La etiqueta original del fabricante puede ser vista en el karate-gi, y en el lugar aceptado (esquina inferior derecha de la chaqueta e igual posición en el pantalón) y el número de identificación otorgado por el Comité Directivo del Torneo deberá ser llevado en la espalda. Un competidor llevará cinto rojo sobre el propio de aproximadamente 5 cm. de ancho y 15 cm. de largo a cada lado del nudo y el restante será considerado como el competidor blanco.
- b) La chaqueta, cuando está ajustada con el cinto alrededor de la cintura, deberá tener un largo mínimo que cubra la cadera pero no más largo que la mitad del muslo; en el caso de la mujer una remera blanca simple podrá ser usada debajo de la chaqueta del karate-gi. Los hombres no podrán llevar nada debajo de la chaqueta.
- c) El máximo de las mangas de la chaqueta no deberá ser más largo que la muñeca pero no más cortas que la mitad del antebrazo (cinco dedos arriba de la muñeca) y se prohíbe enrollarlas o doblarlas.
- d) El pantalón será lo suficientemente largo que cubra las dos terceras partes de la tibia (cinco dedos arriba del tobillo) y se prohíbe enrollar o doblar las botamangas.
- e) Todo competidor deberá tener el cabello limpio, corto y que el largo no obstruya la visión del combate. Las vinchas (hachimaki) en la cabeza no están permitidas. Si algún competidor tiene el cabello demasiado largo y/o sucio, el referee podrá, con la aprobación del consejo de árbitros, descalificar al competidor del combate. En los combates están prohibidos las hebillas y los broches metálicos para el sostén del cabello, no así los hechos de plástico.
- f) Los competidores deben tener las uñas cortas y limpias, no pueden llevar puesto objetos metálicos que resulten perjudiciales a sus oponentes.



- g) Los siguientes elementos de protección son obligatorios: categoría masculina: guantines, protector bucal e inguinal
categoría femenina: guantines, protector bucal, protector del busto (este último será opcional)
- h) Todos los equipos de protección deben tener especificaciones estándar conocidas. Los guantines serán de tela y de color blanco, deberán cubrir totalmente los nudillos y tener una fijación elástica a la muñeca y a los dedos de la mano.
- i) El uso de vendajes o refuerzos que protejan lesiones pueden ser aprobados por el Consejo de Referees con el informe oficial del médico. No pueden fijar o inmovilizar parcialmente las articulaciones.
- j) No se permitirán otro tipo de protecciones que las indicadas en el punto g) como por ejemplo y no circunscripto a protectores de tibia y empeine.
- k) Si lleva gafas, tiene que tomar las medidas necesarias para evitar que se caigan.
- l) g) No se permite llevar joyas (pinzas, mishanga, horquillas, pendientes). Sin embargo, se permiten coleteros que no distraigan.
- m) h) El Comité Ejecutivo debe aprobar el uso de vendajes o aparatos debido a lesión con el diagnóstico de un médico.
- n) i) El entrenador deberá llevar un kárate-gi y una cinta en el bíceps derecho o izquierdo en todo momento durante la competición
- o) No se permite a los hombres llevar una camiseta bajo su kárate-gi. Sin embargo, las mujeres deben llevar una camiseta lisa blanca o ropa interior del mismo color que la parte superior del kimono
- p) (8) No se permiten cinturones rojos o rojiblancos (si se permiten los blancos). En las competiciones de torneo, se utiliza un cordón rojo o blanco preparado por el Comité Ejecutivo como medio de señal.

3- Entrenadores:

- a) Los entrenadores deberán llevar puesto durante el transcurso del torneo el karate-gi y el brazalete o credencial que lo identifica en su brazo derecho a la altura del bíceps suministrada por el organizador.
- b) El Presidente del Consejo de Referees podrá descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumple con las reglas detalladas.

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DEL COMBATE DE COMPETICIÓN

- 1- El combate (kumite) de competición está dividido en categorías individuales y por equipos, los mismos se dividirán en categorías y si es necesario, se separarán por altura convenientemente (hasta 1,50 mts, hasta 1,70 mts y open). El término combate también describe el enfrentamiento entre miembros de los equipos.
- 2- Para los combates por equipos, cada uno deberá tener un número igual de competidores.
- 3- Todos los competidores deben ser miembros de un solo equipo.
- 4- Antes de cada encuentro por equipos, el entrenador debe entregar el listado con los nombres y el orden de pelea para los combates individuales a la mesa de control; el orden puede cambiar por cada encuentro y una sola vez; luego de informada la mesa de control no puede ser cambiada dicha lista.
- 5- Los equipos pueden ser descalificados si cualquiera de sus miembros o entrenadores cambian la composición del equipo, después de haber entregado el listado oficial.
- 6- En la primera ronda de los encuentros a los equipos les será permitido participar cuando presenten el número de competidores establecidos.



- 7- Ningún competidor puede ser reemplazado por otro en un combate por el título.
- 8- Los competidores individuales o equipos que no arriben al área de competición antes de ser declarado abierto el certamen serán descalificados de participar en el torneo.

ARTÍCULO 4: PANELES DE REFEREES

- 1- El plantel de Jueces por cada encuentro consistirá en: 1 referee (Shushin), 4 jueces (Fukushin) y un árbitro (Kansa) designados por el Presidente del Consejo de Arbitros.
- 2- Además varios: cronometristas, planilleros y anunciadores serán designados por el Presidente del Consejo de Arbitros, con el propósito de facilitar el desarrollo de los encuentros.

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS COMBATES

- 1- La duración de los combates ha sido definida en 1,30 minutos en niños, 2 minutos de tiempo neto en adultos y 3 minutos para las finales..
- 2- El tiempo de combate está considerado cuando el referee da la señal de inicio (Hajime) y término (Yame). Cada vez que se detiene el combate, se detiene el tiempo.
- 3- El cronometrista dará señal clara y audible con un timbre o campana indicando los 30 segundos finales o el término del combate avisando "final", dicha señal indica al sushin la finalización del combate.

ARTÍCULO 6: PUNTAJE

- 1- El resultado del combate es determinado cuando algún competidor obtiene el puntaje de 3 Ippon, 6 Waza Ari, o la combinación de ambos totalizando Sanbon (3 Ippon), o decisión obtenida por Hansoku, Shikkaku o Kiken impuesto al competidor opositor. D
- 2- Dos Waza Ari equivalen a un Ippon.
- 3- Un Ippon es otorgado sobre la base de buena forma, actitud correcta, aplicación vigorosa, perfecta terminación (Zanshin), tiempo adecuado y distancia correcta-
- 4- Un Ippon también es otorgado a una técnica deficiente de los criterios mencionados en el ítem anterior, de acuerdo a las siguientes consideraciones:
 - a. Patadas altas o técnicas de difícil ejecución.
 - b. Ataque desviado y puntuando en la espalda indefensa del oponente.
 - c. Barrida o arroje seguida de una técnica puntuable.



- d. Lanzar una técnica combinada, siendo el componente individual de cada una de ellas puntuables dentro de su propio derecho.
- 5- Un Waza Ari es otorgado a una técnica casi comparable a lo que se necesita para un Ippon. El panel de referees deberá otorgar en primera instancia Ippon y solo otorgar Waza Ari en segunda instancia.
- 6- Una victoria obtenida sobre el oponente a quien le fue aplicado Hansoku o Shikkaku será igual a Sanbon (3 puntos completos o Ippon), si un competidor se ausenta, abandona o es retirado del combate, el oponente se acreditará la victoria por Kiken, equivalente a tres puntos (Sanbon).
- 7- Los ataques son limitados a las siguientes áreas: (1) cabeza, (2) cara, (3) cuello, (4) abdomen, (5) pecho, (6) espalda (pero excluyendo los hombros), (7) lateral costal.
- 8- Una técnica efectiva lanzada al mismo tiempo que la señal de fin de combate, es considerada válida. Un ataque efectivo lanzado después de la orden de suspender o detener el combate no será válida y podrá ser penalizado el ofensor.
- 9- Ninguna técnica, aunque de correcta ejecución, será puntuable siendo lanzada cuando ambos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo si uno de los competidores lanza una técnica efectiva a tiempo cuando todavía está dentro del área de competición y antes de que el referee diga "Yame", será puntuable.
- 10- Una técnica efectiva simultánea (Aiuchi) lanzada por ambos competidores uno sobre el otro, no podrá ser puntuable.
- 11- Una técnica a la cara del oponente será considerada puntuable cuando se encuentre a una distancia igual o inferior a 2,5 cm. (1 pulgada) del mentón o barbilla y el brazo o pierna no se encuentre totalmente extendido demostrando control sobre la técnica.
- 12- Cualquier técnica para ser considerada puntuable debe tener una base de sustentación firme y en apoyo a la técnica ejecutada. Por ejemplo no podrá puntuarse técnicas ejecutadas mientras se salta (ninguno de los pies en contacto con el shiai); tampoco serán puntuables técnicas que no respeten las formas (por ejemplo las técnicas de mano con ida y vuelta desde kamae) o técnicas cuya base se desplace en sentido contrario a la técnica ejecutada.

ARTÍCULO 7: CRITERIO PARA LA DECISIÓN

- 1.- En ausencia de Sanbon (3 puntos) o falta por Kiken, Hansoku, o Shikkaku durante el combate, la decisión es hecha sobre la base de las siguientes consideraciones:
 - I.- Si ha sido otorgado algún Ippon o Waza Ari



II.- La actitud de pelea, espíritu de lucha y fuerza demostrada por un competidor.

III.- Superioridad táctica y técnica.

2.- En la categoría individual cuando no hay un puntaje superior, entonces el siguiente procedimiento será seguido:

I.- En el final del combate cuando los dos competidores no tienen puntaje, la decisión será otorgada por Hantei (decisión de jueces).

II.- Si en el final del combate los dos competidores tienen igual puntaje, la decisión de ganador podrá ser otorgada por Hantei.

III.- Si en el final del combate ningún competidor ha establecido superioridad, entonces la decisión será Hikiwake (empate) y se debe anunciar Encho-Sen (alargue).

IV.- Durante el Encho-Sen el competidor que marque el primer Ippon o Waza Ari será ganador del combate en cuestión. Si ningún competidor establece superioridad al final del Encho-Sen, el Panel de Referees decidirá el ganador por mayoría de votos.

V.- Una penalidad o advertencia incurrida durante el combate, será acarreada al Encho-Sen.

3.- En la competición por equipos, ganador será el que obtenga mayor cantidad de combates ganados.

4.- Si dos equipos tienen la misma cantidad de victorias, el equipo ganador será quien tiene el competidor con mayor cantidad de puntos; tomando las peleas ganadas y perdidas para la contabilidad.

5.- Si dos equipos tienen la misma cantidad de victorias y puntos, el ganador será definido entre el representante de cada equipo, si eventualmente continúa el empate se realizará Encho-Sen y el competidor que en dicho alargue anote un Ippon o Waza Ari será declarado ganador; si persiste el empate luego del alargue la decisión del ganador será por mayoría de votos del Panel de Referees y será anunciada por el Sushin.

ARTÍCULO 8: CONDUCTAS PROHIBIDAS

Las siguientes conductas están prohibidas:

I.- Las técnicas que hagan contacto en la garganta.

II.- Las técnicas que hagan excesivo contacto, teniendo en cuenta las áreas permitidas, toda técnica debe ser controlada; cualquier técnica que impacte en la cabeza, cara o cuello y resulte una lesión visible puede ser penalizada, a no ser que sea causada por el que la recibe.

III.- Técnicas que impacten en la ingle, articulaciones o empeine.

IV.- Técnicas que impacten en la cara con las manos abiertas (*Shotei* o *Nukite*).

V.- Las técnicas de arrojé que no sean seguras y perjudiquen la habilidad del oponente al caer. Por ejemplo y no limitado a arrojé sobre la línea de la cadera.

VI.- Las técnicas que por su naturaleza arriesgan la seguridad del oponente.



VII.- Ataques directos a los miembros superiores o inferiores.

VIII.- Reiteradas salidas del área de competición (*Jogai*) o movimientos que provoquen demasiada pérdida de tiempo. *Jogai* es la situación donde el cuerpo de los competidores o parte del mismo toque el piso fuera del área de competición; una excepción será cuando un competidor en efecto sea empujado o lanzado fuera por su oponente.

IX.- Forcejear, empujar, efectuar una barrida (*ashi barai*) o agarrar sin una técnica posterior. *Ashi-barai* es la técnica efectuada con el empeine del pie de un competidor sobre la tibia del oponente de modo de desestabilizarlo o hacerlo girar sobre su eje. El punto de ejecución es a unos cinco dedos por sobre el tobillo y hasta la mitad de la tibia, no impactando en forma directa sino con un movimiento envolvente y desde afuera hacia dentro. Si se efectuare en otro punto más cercano a la rodilla o al tobillo o bien desde dentro hacia fuera, contrario al movimiento natural de la articulación, deberá ser penalizada por su peligrosidad.

X.- *Mubobi*: situación donde uno o ambos competidores demuestren falta de cuidado para su propia seguridad.

XI.- Fingir una lesión con el objeto de sacar ventaja, deberá ser penalizado.

XII.- Cualquier comportamiento descortés por parte de un miembro de la delegación oficial puede ser sancionado con la descalificación del torneo, ya sea el ofensor o el equipo.

XIII.- Técnicas ciegas, llámense *Uraken-Waza*.

XIV.- En la categoría de Kumite de 13 y 14 años, no está permitido la ejecución de ningún tipo de técnica a la cabeza, cara o cuello.

ARTÍCULO 9: PENALIDADES

a.- La siguiente escala de penalidades será aplicada:

I.- *Chukoku* o *Atenai Yoni*: “precaución” podrá ser impuesta por una infracción menor o por la primera infracción menor.

II.- *Keikoku*: esta penalidad adiciona *Waza Ari* al puntaje del oponente, *Keikoku* es impuesta por una segunda infracción menor cuando ya fue advertido previamente (*Chukoku*) en el combate; o por una infracción no suficientemente seria como para aplicar *Hansoku Chui*.

III.- *Hansoku Chui*: esta penalidad adiciona *Ippon* al puntaje del oponente, *Hansoku Chui* es impuesta por una tercera infracción cuando ya fue aplicado (*keikoku*) previamente en el combate; no obstante también podrá aplicarse dicha penalidad por una infracción suficientemente seria aunque no se le aplicó un *keikoku* previo.

IV.- *Hansoku*: es impuesto por una infracción muy seria, ello eleva el puntaje del oponente a *Sanbon*; *Hansoku* es también aplicado cuando el número de *hansoku-chui* y *keikoku* impuestos elevan el puntaje del oponente a *Sanbon*.



V.- Shikkaku: es la descalificación del combate, la categoría de competición o del torneo, el puntaje del oponente es elevado a Sanbon; para definir el límite de la descalificación se deberá consultar con el Consejo de Referees. Shikkaku es aplicada cuando un competidor comete algún acto que perjudique el prestigio y el honor del Karate-do y cuando alguna acción es considerada violatoria a las reglas de competición.

ARTÍCULO 10: DAÑOS Y ACCIDENTES EN COMPETICIÓN

- 1.- Kiken (deserción) es la decisión dada cuando uno o ambos competidores son incapaces de continuar el combate, abandonando o siendo retirado por orden del referee o del médico. Las causas para el abandono pueden incluir daño no adjudicable a las acciones del oponente.
- 2.- Si dos competidores se lastiman el uno al otro a la vez o sufren los efectos de daños anteriormente incurridos y son declarados por el médico del torneo incapaces de continuar, el combate se adjudica al competidor que ha acumulado más puntos en el tiempo. Si la suma de puntos es igual, entonces una decisión (Hantei) decidirá el resultado del combate.
- 3.- Un competidor lastimado quien ha sido declarado incapaz de pelear por el médico del torneo no puede pelear nuevamente en esa competición.
- 4.- Un competidor lastimado que gana un combate mediante la inhabilitación debido a daños no le es permitido pelear nuevamente en la competición sin el permiso del médico. Puede ganar un segundo combate por inhabilitación, pero será retirado inmediatamente del kumite de competición en ese torneo.
- 5.- Cuando un competidor se lastima, el referee detiene el combate y llamará al médico, a quien se le autoriza a diagnosticar y tratar daños, y luego comunicar al referee si se encuentra en condiciones de proseguir el combate.

ARTÍCULO 11: TECNICAS CON CONTACTO

Cuando en los combates se efectivicen técnicas que hagan impacto en la cara o en el cuello del adversario, el Panel de Referees deberá tener en cuenta lo siguiente:

- 1.- Posición en que se encontraba el competidor que recibe el impacto, si se encontraba avanzando, estático o retrocediendo en ese momento.
- 2.- Intensidad del golpe recibido, graduada en LEVE, MODERADO o FUERTE.
- 3.- El Sushin deberá dar intervención al médico, que deberá determinar si el golpe es moderado o fuerte, y deberá informárselo al mismo. Si el golpe es LEVE no se requerirá el informe del médico.



- 4.- El Sushin llamará a los jueces y les comunicará lo informado por el médico.
 5.- Si el golpe es leve y quien recibe el impacto se encontraba avanzando hacia su oponente, podrá ser puntuable sólo con Waza-ari o bien no otorgársele el punto y advertirlo con Atenai -Yoni.
 El resto de las combinaciones de criterios se guiarán por la siguiente tabla de sanciones:

Contacto:	Competidor Avanzando	Competidor Estático	Competidor Retrocediendo
Leve	Waza-Ari o Atenai Yoni	Keikoku	Hansoku-Chui
Moderado	Keikoku	Hansoku-Chui	Hansoku
Fuerte	Hansoku	Hansoku	Hansoku

- 6.- En el caso que a raíz del impacto se produzca un corte en el adversario y se observe sangre, se asumirá que el golpe fue FUERTE y se aplicará HANSOKU. Al competidor lastimado se le aplica el Art. 10 incisos 3) y 4).
 7.- Se deberá tener especial atención en los casos en que el competidor lastimado haya incurrido en MUBOBI, ya que en ese caso le cabe la sanción que la tabla indica sin perjudicar al oponente.
 8.- El Sushin se colocará en su posición inicial y requerirá de los jueces su veredicto por medio de las señales de bandera, haciendo el gesto de reconsideración.

ARTÍCULO 12: PROTESTA

- 1.- Nadie puede protestar un juicio a los miembros del panel de referees.
 2.- Si el procedimiento de un fallo parece contradecir las reglas, el representante oficial (el entrenador) es la única persona admitida para hacer la protesta.
 3.- La protesta tomará la forma de un informe escrito inmediatamente después del final del combate en que la protesta se generó. La única excepción a esta situación es cuando la protesta concierne a un error administrativo, el controlador de área podrá notificarlo inmediatamente cuando es detectado.
 4.- Para que la protesta sea analizada deberá pagarse al Tesorero un timbrado por la suma de \$ 100000.- (Cien mil pesos) o su valor equivalente en dólares al cambio del día hábil anterior al Torneo, que quedará en las cuentas del organizador como "depósito a cuenta".
 5.- La protesta debe someterse al presidente del Consejo de Referees. Dentro del procedimiento debido el Consejo revisará la circunstancia protestada conduciendo a la decisión, habiendo considerado todos los hechos disponibles, se producirá un informe y se facultará para tomar tal acción como sea requerida.
 6.- De hallarse fundada la protesta se efectuará el reembolso del depósito, caso contrario pasará a formar parte de la cuenta de ingresos.
 7.- No se admiten bajo ningún concepto y en ninguna categoría, el uso de medios audiovisuales como elemento de reclamo)



ARTÍCULO 13: PODER Y DEBERES DEL PRESIDENTE DEL CONSEJO DE REFEREES, CONTROLADOS DE ÁREA, LOS REFEREES, JUECES Y ÁRBITROS

1.- El poder y los deberes del presidente del consejo de referees son:

I.- Asegurar la preparación correcta para cada torneo determinado en consulta con el comité organizador, con respecto al arreglo del área de competición, la provisión y despliegue de todos los equipos e instalaciones necesarias, supervisión y operación de los combates, precauciones de seguridad, inspección de uniformes, etc.

II.- Nombrar, desplegar, supervisar y coordinar con los controladores de área (referees, jueces, arbitro, etc.) en sus áreas respectivas actuando y participando de tal acción, así como podrá ser requerido para los informes de los controladores de área.

III.- Pasar el juicio final sobre temas de naturaleza técnica que pueden aparecer durante un combate determinado por lo que no hay estipulaciones en las reglas.

2.- El jefe de jueces ayudará al presidente del consejo de referees y puede actuar como el presidente en su ausencia.

3.- Las facultades y deberes de los árbitros serán:

I.- Recibir el informe escrito de protesta hecho al final del combate.

II.- Llamar al panel de referees para la reconsideración del juicio protestado.

III.- Informar la decisión del panel en lo que concierne a la protesta.

IV.- Supervisar al cronometrista y anotador de puntajes, inspeccionar y firmar el registro de tiempo del combate para oficializarlo.

V.- Examinar la performance de referees y jueces en sus áreas y llamar al referee si hay un desperfecto sobre las reglas o criterios para efectuar una decisión.

VI.- Llamar al panel de referees mediante el referee por cualquier desperfecto notado en el combate.

VII.- Supervisar al cronometrista y los anotadores. Los registros anotados del combate, para llegar a ser registros oficiales están sujetos a la aprobación del árbitro (Kansa).

4.- El referee (Sushin) las facultades y deberes son:

I.- Conducir combates (incluyendo anunciar el comienzo, la suspensión, y el fin del combate):

a) Otorgar Ippon o Waza Ari.

b) Explicar al consejo de referees o árbitro, si es necesario, la base para dar un juicio.

c) Imponer penas y emitir advertencias (antes, durante, o después de un combate).

d) Obtener las opiniones de los jueces (por gestos con banderas).

e) Anunciar la extensión del combate (Encho-Sen).

f) II.- La autoridad del referee no está confinada únicamente al área de competición, también a todo su perímetro inmediato.

g) III.- El referee dará todas las órdenes y todos los anuncios.

h) IV.- Cuando los jueces señalizan, el referee debe considerar sus opiniones y rendir el juicio, sin embargo, el referee es el único que detiene el combate si está de acuerdo con las opiniones propuestas.

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

i) I.- Ayudar al referee con gestos de banderas.

j) II.- Los jueces observarán cuidadosamente la acción de los competidores y a la señal del referee darán opinión en los siguientes casos:

k) Cuando Ippon o Waza Ari es observado.

l) Cuando un competidor está a punto de cometer, o ha cometido un acto y/o técnicas prohibidas.



ARTÍCULO 14: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINALIZACIÓN DE LOS COMBATES

- 1.- Los términos y gestos a ser usados por el referee y los jueces en la operación de un combate serán como los especificados en el apéndice de gestos.
- 2.- El referee y los jueces tomarán sus posiciones prescriptas. Siguiendo el cambio de saludos entre los competidores el referee anunciará Shobu Hajime y el combate comenzará.
- 3.- El referee detiene el combate anunciando Yame cuando una técnica marcada se ha visto y ordenará a los competidores tomar sus posiciones originales.
- 4.- El referee se ubica en su posición original y los jueces indican su opinión por medio de una señal. El referee conforma el puntaje pertinente, otorgando Waza Ari o Ippon y complementa el anuncio con el gesto prescripto. El Referee entonces reinicia el combate anunciando Tsuzukete Hajime.
- 5.- Cuando los competidores han marcado Sanbon durante un combate, el referee anunciará Yame y ordenará a los competidores volver a sus líneas de inicio como asimismo él vuelve a la suya. El ganador se declara entonces indicando por el referee que levanta una mano sobre el lado del ganador y anunciando Shiro (Aka) No Kachi, el combate termina en este punto.
- 6.- Cuando el tiempo termina y el puntaje es igual, el referee dice Yame regresando a su posición original anunciando Hantei y a su señal (por el silbato) los jueces indicarán sus opiniones. La decisión será tomada por mayoría de votos; teniendo los jueces y el referee un voto cada uno en la decisión (Hantei).

- 7.- El referee dará la decisión anunciando el ganador, o declarando un empate (Hikiwake).
- 8.- En caso de un combate individual igualado, el referee anunciará: Encho-Sen y comenzará la extensión con el anuncio de Shobu Hajime.
- 9.- Ante las siguientes situaciones, el referee anunciará Yame y detiene el combate temporalmente.

El combate consecutivamente será reiniciado cuando:

- I.- Uno u ambos competidores están fuera del área (cuando un juez señala Jogai), el referee ordenará a los dos competidores volver a sus posiciones iniciales.
- II.- El referee ordena a un competidor ajustar su G (uniforme de karate).
- III.- El referee nota que un competidor está a punto de infringir las reglas.
- IV.- El referee avisa y/o los jueces están señalizando que un competidor ha infringido las reglas.
- V.- El referee considera que uno o ambos competidores no pueden continuar con el combate debido a daños, enfermedad u otras causas. Escuchando la opinión del médico, el referee decide si el combate deberá continuar.
- VI.- Un competidor agarra a su adversario y no desempeña una técnica efectiva inmediata, el referee los separará.
- VII.- Uno o ambos competidores caen o se tiran y no hay técnica efectiva inmediatamente después.

ARTÍCULO 15: LAS MODIFICACIONES

Para cualquier estipulación no descripta en los artículos anteriores, las modificaciones o alteraciones están sujetas a la aprobación por el **Comité Técnico de Árbitros**.

La versión oficial del Reglamento será la que se encuentra escrita en idioma español.



APENDICE 1:

TERMINOLOGÍA

JAPONES	ESPAÑOL	EXPLICACION y OBSERVACIONES
SHOBU SANBON HAJIME	INICIAR LA PELEA	El referee esta en su linea.
SHOBU HAJIME	INICIO DEL COMBATE DE EXTENCION	El referee esta en su linea.
ATO SHIBARAKU	POCO TIEMPO PARA FINALIZAR	Una señal audible será dada por el cronometrista, 30 segundos antes de finalizar la pelea.
YAME	DETENER	Interrupción o finalización de la pelea. El referee corta descendiendo su mano abierta. El cronometrista detiene el reloj.
MOTO no ICHI	POSICION ORIGINAL	competidores, Referees y jueces retornan a sus respectivas posiciones.
TSUZUKETE	SEGUIR LA PELEA	Orden de continuar la pelea, cuando ocurrió una interrupción no
TSUZUKETE HAJIME	REINICIAR LA PELEA !COMENZAR;	El referee estando en su linea, da un paso atras en ZENKUTSU-DACHI y lleva las palmas de sus manos cerca una de la otra.
SHUGO	LLAMANDO A LOS JUECES	El referee llama señalando con su brazo al juez.
HANTEI	JUICIO	El referee llama a dar juicio soplando su silbato y los jueces rinden su juicio por medio de señales con banderas.
HIKIWAKE	EMPATE	El referee cruza los brazos sobre el pecho y luego los baja a los costados del cuerpo mostrando las palmas hacia adelante.
TORIMASEN	INACEPTABLE COMO TECNICA PUNTUABLE	Igual al gesto HIKIWAKE pero terminando con las palmas hacia los costados del cuerpo.
ENCHO-SEN	EXTENCION	El referee reinicia el combate con la voz de SHOBU HAJIME.
AIUCHI	TECNICAS PUNTUABLES SIMULTANEAS	Ningún punto es otorgado a algún competidor. El referee lleva sus puños frente al pecho.
AKA (SHIRO) no KACHI	ROJO (BLANCO) GANADOR	El referee eleva su brazo en forma oblicua sobre el lado del ganador.
AKA (SHIRO) IPPON	ROJO (BLANCO) IPPON	Similar a la señal anterior.
AKA (SHIRO) WAZA-ARI	ROJO (BLANCO) WAZA-ARI	El referee extiende su brazo hacia abajo en 45 ° sobre el lado del que puntuo.



APENDICE 2:

GESTOS DEL REFEREE

1° SHOBU SANBON HAJIME

Comienza el combate

El referee esta en su linea.

1



2° CHUKOKU (ATENAI YONI)

Precaución

El referee eleva uno de sus puños cubriendolo con la otra mano a la altura del pecho, y muestra el gesto al infractor.

2



3° SEÑAL DE PRECAUCION

" Por violación de no-contacto"

(Por tecnica peligrosa o fuera de tiempo)

El referee cruza sus manos abiertas con el canto de una sobre la muñeca de la otra a la altura del pecho, y gira la señal hacia el infractor.

3



4 y 5 ° WAZA-ARI

El referee extiende su brazo hacia abajo sobre el lado del puntuador.

4

5





6 y 7 * IPPON

El referee extiende su brazo hacia arriba en angulo de 45 grados.



8 y 9 * AKA (SHIRO) no KACHI

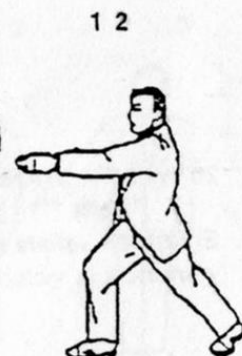
El referee eleva su brazo en forma oblicua del lado del ganador.



10. 11 y 12 * TSUZUKETE HAJIME

El referee esta en su linea, da un paso atras en ZENKUTSU DACHI y junta las palmas de sus manos una frente a otra.

Mantener los brazos extendidos.



13. 14 y 15 * YAME

Interrupción o fin del combate. El referee corta con su mano hacia abajo.

El cronometrista detiene el reloj.





16 y 17 * KEIKOKU

"Advertencia con WAZA-AR penalizado"

El referee señala con su dedo indice los pies del infractor.



18 y 19 * HANSOKU-CHUI

"Advertencia con IPPON penalizado"

El referee señala con su dedo indice el abdomen del infractor.



20 y 21 * HANSOKU

"Falta"

El referee señala con su dedo indice la cara del infractor y anuncia la victoria de su oponente.



22. 23. 24 y 25 * SHIKKAKU

"Descalificación"

El referee usa dos señales de mano junto al anuncio AKA (SHIRO) SHIKKAKU. Primero señala con su dedo indice la cara del infractor y despues en forma oblicua detras de él. El referee anunciara con el gesto apropiado AKA (SHIRO), no KACHI.





26 y 27 MUBOBI

"Advertencia por descuido a su propia seguridad"

El referee señala con un dedo al aire en angulo de 60 grados del lado del infractor.

26



27



28



29



28 y 29 * JOGAI

"Fuera del área de combate"

El referee señala con su dedo indice el borde del area de combate sobre el lado del infractor.

30



31



32



3

30. 31. 32 y 33 * JOGAI KEIKOKU

"Fuera del area de combate con WAZA-ARI penalizado".

El referee señala con su dedo indice el borde del area de combate sobre el lado del infractor y luego sus pies.

34



35



36



3

34. 35. 36 y 37 * JOGAI CHUI

"Fuera del area de combate con IPPON penalizado".

El referee señala con su dedo indice el borde del area de combate sobre el lado del infractor y luego su abdomen.



38. 39. 40 y 41* JOGAI HANSOKU

"Fuera del area de combate y falta"

El referee señala con su dedo indice el borde del area de combate y luego al infractor anunciando la victoria de su oponente.

38



39



40



41



42 y 43 * SHUGO

"LLamado a los jueces"

El referee solamente llamará a los jueces en caso de tomar decisión de SHIKKAKU (descalificación).

42



43



44 y 45 * TORIMASEN

"Inaceptable como técnica puntuable"

El referee cruza sus brazos sobre el pecho y los descruza colgando a los costados del cuerpo con las palmas hacia abajo.

44



45



46 y 47 * HIKIWAKE

"Empate"

El referee cruza sus brazos sobre el pecho y los descruza colgando a los costados del cuerpo con las palmas hacia adelante.

46



47





48 • AIUCHI

"Técnicas puntuables simultaneas"

ningun punto es otorgado a los competidores. El referee enfrenta los puños frente a su pecho.

48



49 • TECNICA BLOQUEDA UKE

49



50 y 51 • TECNICA MUY DEBIL

FUJUBUN

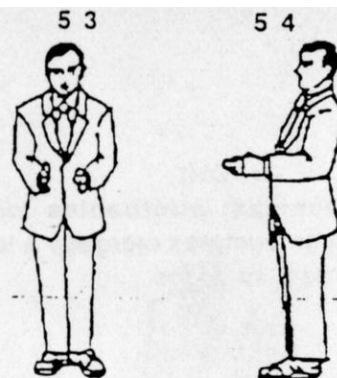
50

51





53 y 54 - MAAI
DISTANCIA
INCORRECTA (muy
lejos)



53 y 55 - MAAI DISTANCIA INCORRECTA
(muy cerrada, no llega a desarrollarse la
técnica)

5 5



56 y 57 * CANCELADA ULTIMA DECISION
El referee gira hacia el competidor.

TORIMASEN

5 6



5 7



58 Y 59 * OTAGAI NI REI

Saludo entre competidores

5 8



5 9





60 • KIKEN

"Renunciación"

El referee señala con su dedo índice hacia el competidor renunciante y anuncia la victoria de su oponente.

60



61 • EL REFEREE PREGUNTA A LOS JUECES
LA RECONSIDERACION

61





GESTOS DE LOS JUECES

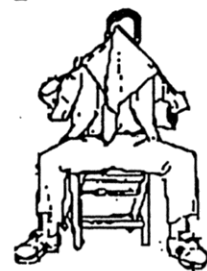
1 * AIUCHI

Las banderas se mueven una hacia la otra frente al pecho.



2 * MIENAI (NO VEO) 2

Cubriendo los ojos con ambas banderas.



3 * CHUKOKU

(por contacto)

La bandera es agitada en círculos pequeños, usando la muñeca.



4 * KEI KOKU

La bandera señala a los pies del infractor.



5 * HANSOKU CHUI

La bandera señala el abdomen.

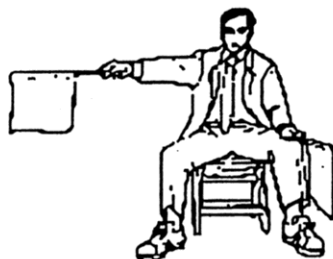


6 * HANSOKU

La bandera señala la cara.



7 * WAZA-ARI



8 * IPPON



9 * HIKIWAKE



10 * JOGAI

La bandera ondula de arriba hacia abajo.

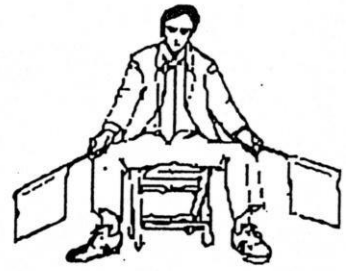




11 y 12 * TORIMASEN

Ondulando las banderas y dejandolas cruzadas sobre las rodillas.

11 & 12



13 * ADVERTENCIA por VIOLACION al NO CONTACTO

13



14 *

Cuando el referee no observa y los jueces quieren interrumpir, las banderas roja o blanca son onduladas en circulo grande sobre la cabeza.

15*

Si la técnica es muy debil, las banderas son ondeadas de arriba-abajo del nivel del hombro perpendicular al cuerpo.

16 *

Si la técnica es muy cerrada, las banderas son unidas frente al pecho.



Apéndice 3

Criterios utilizados para los casos de HANTEI.

HANTEI TABLA DE JUICIOS				Los votos de los referees son contados igual al voto de los jueces.	
1				SHIRO KACHI	BLANCO GANADOR
2				SHIRO KACHI	BLANCO GANADOR
3				SHIRO KACHI	BLANCO GANADOR
4				SHIRO KACHI	BLANCO GANADOR
5				AKA KACHI	ROJO GANADOR
6				AKA KACHI	ROJO GANADOR
7				AKA KACHI	ROJO GANADOR
8				AKA KACHI	ROJO GANADOR
9				HIKIWAKE	EMPATE
10				HIKIWAKE	EMPATE
11				HIKIWAKE, SHIRO (AKA) KACHI	EMPATE, BLANCO (ROJO) GANADOR O DECISION DEL REFEREE
12				HIKIWAKE	EMPATE
13				HIKIWAKE	EMPATE
14				SHIRO KACHI, HIKIWAKE	BLANCO GANADOR O EMPATE O DECISION DEL REFEREE
15				AKA KACHI, HIKIWAKE	ROJO GANADOR O EMPATE O DECISION DEL REFEREE



Apéndice 3

Tabla de códigos para los anotadores en Kumite:

□	<i>KACHI</i>
X	<i>MAKE</i>
△	<i>HIKIWAKE</i>
●	<i>IPPON</i>
○	<i>WAZA ARI</i>
W	<i>CHUKOKU</i>
K	<i>KEIKOKU</i>
HC	<i>HANSOKU CHUI</i>
H	<i>HANSOKU</i>

J	<i>JOGAI</i>
JK	<i>JOGAI KEIKOKU</i>
JC	<i>JOGAI CHUI</i>
JH	<i>JOGAI HANSOKU</i>
M	<i>MUBOBI</i>
MK	<i>MUBOBI KEIKOKU</i>
MC	<i>MUBOBI CHUI</i>
MH	<i>MUBOBI HANSOKU</i>
S	<i>SHIKKAKU</i>

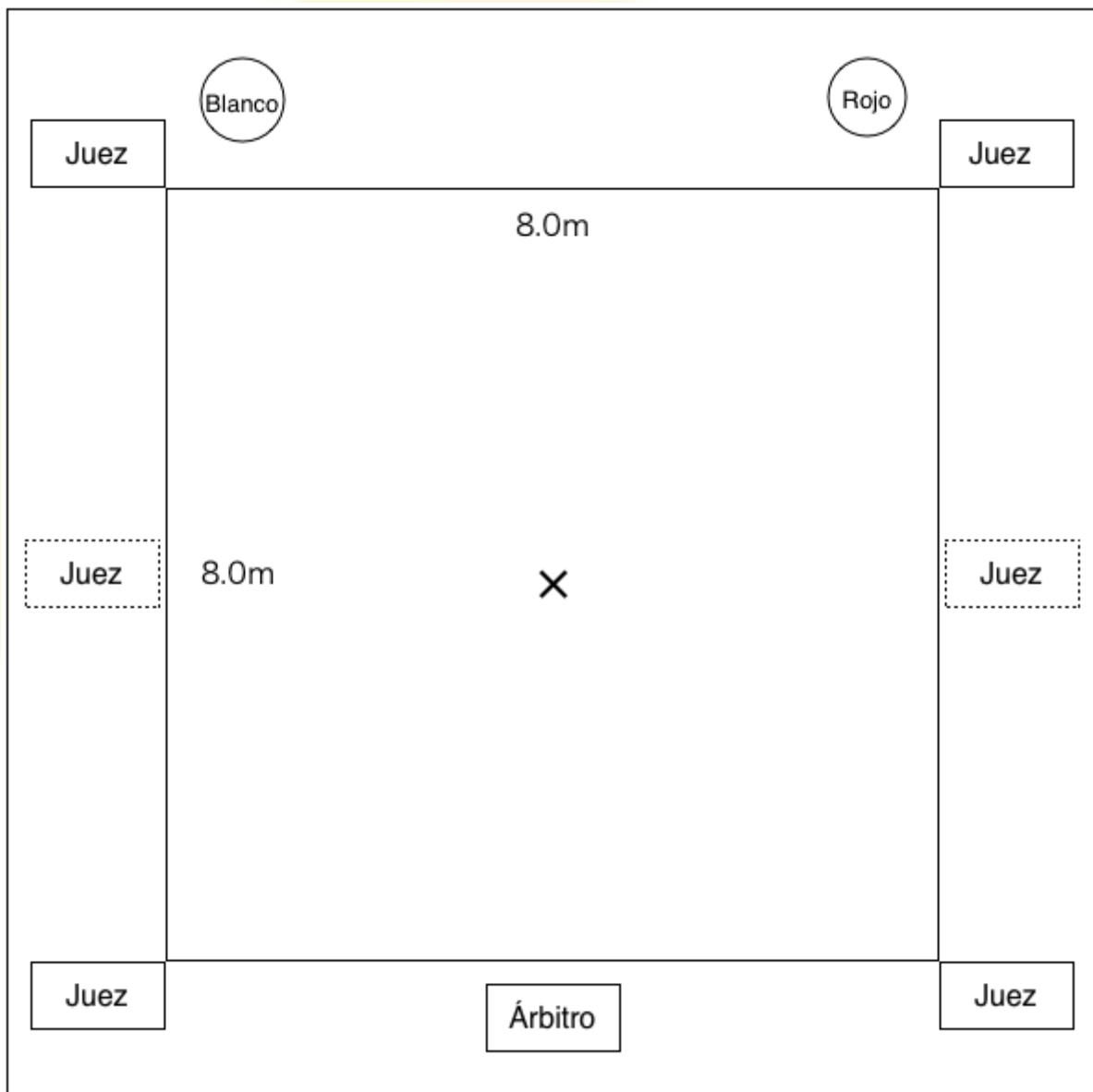


KARATE Y KOBUDO

2- REGLAS DE KATA DE COMPETICIÓN:

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN

1.- El área de competición debe ser plana, lisa y cuadrada, desprovista de peligros. 2.- Debe ser cuadrado de 8 metros por lado (medido desde afuera).





ARTÍCULO 2: EL UNIFORME DE COMPETICIÓN

- 1.- Los entrenadores, competidores, referees y los jueces deben vestir el uniforme oficial definido en el artículo 2 de las reglas de Kumite. Sin embargo, una excepción se ha hecho para los competidores de Kobudo cuyo uniforme es aprobado por el Okinawa Ryuha (Estilo) y/o Kaiha (Asociación u Organización). La Hakama (Falda) no está permitida porque obstruye el juicio del Panel de Referees.
- 2.- Los broches y alfileres metálicos para el cabello se prohíben, sin embargo, los que no distraen son aceptables.
- 3.- Cualquier persona que no cumple con esta regulación puede descalificarse.

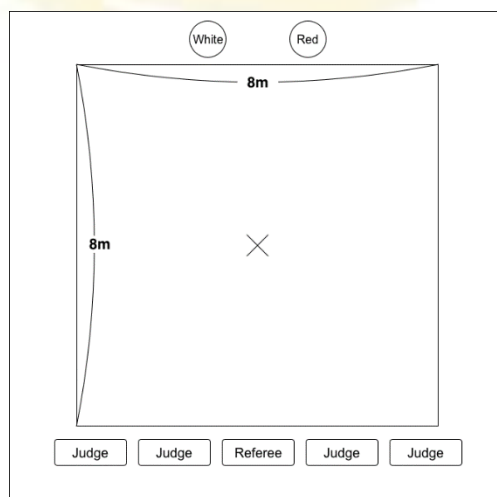
ARTÍCULO 3: LA ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

- 1.- Kata de competición toma la forma de equipos e individuales. Los encuentros de equipos consisten en competición entre equipos de 3 miembros siendo exclusivamente masculino, o exclusivamente femenino (o mixto si así se autorizara). Kata individual consiste en ejecuciones individuales separadas en masculino y femenino.
- 2.- Katas de Karate-do:
los competidores deben seleccionar los katas tradicionales de su propia Ryuha y Kaiha, seleccionándolas en el Apéndice I, con la excepción en las categorías según la mencionan los listados de menores, juveniles y adultos (Uechi Ryu, Naha-Te y Shuri-Te).
- 3.- Katas de Kobudo: Los competidores deben seleccionar los katas tradicionales del catálogo (Apéndice de Bo y Apéndice de Sai).
- 4.- (a) En principio, la participación de competidores de otras organizaciones será aprobada por su Ryuha o Dojo.
(b) Se permite la participación simultánea en ambas categorías (Karate-Do y Kobudo)
(c) Los participantes de Kobudo sólo podrán participar en una sola categoría: Bo o Sai. No se permite participar en ambos.
(d) Para los encuentros mundiales los participantes adultos no podrán participar en ambas categorías de KarateDo y Kobudo, ningún juez ni árbitro podrá participar en las competencias.

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE REFEREES

- 1.- El panel de cinco (7) o (5) jueces para cada encuentro será designado por el presidente de Consejo de Referees antes de cada serie.
- 2.- Además con el objeto de facilitar la operación de la competición en kata, se nombrarán anotadores y anunciadores.
- 3.- En caso de ser necesario el presidente del Consejo de Referees autorizará que el panel se componga de sólo tres (3) jueces.

(Panel de 5 jueces)





ARTÍCULO 5: Subsistema por PUNTAJES:

- 1.- En kata la competición se organiza en dos o tres rondas, dependiendo de la cantidad de inscriptos y/o del criterio del organizador.
- 2.- Por cada kata los jueces muestran su juicio por medio de puntos. Las tarjetas que tienen los puntos se sostienen en la mano derecha.
- 3.- Cuando el anotador suma los puntos para cada competidor en una ronda, el máximo y el mínimo otorgado se quitan. En caso de un empate en cualquier ronda, el puntaje mínimo quitado se agregará y quedará incorporado en el total para esa ronda. Si el empate persiste, entonces el puntaje máximo quitado se agregará y quedará en el total de esa ronda. En caso de continuar con el empate, los competidores deben ejecutar otra kata que no será ninguna de las ejecutadas por el competidor en una ronda previa.
- 4.- Se utiliza una escala de 20 (veinte décimas)
- 5.- Para **kyus** se utiliza la escala de 5 a 7 puntos.
- 6.- Para **danes** y para **equipos** se utiliza la escala de 6 a 8 puntos.

ARTÍCULO 6: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

- 1.- Para evaluar la ejecución de los competidores o equipos, los siguientes criterios deben adoptarse:
 - I.- El kata deberá ser ejecutada en competencia y debe demostrar una clara comprensión a los principios según Edad:

- a. Chicos y chicas I: entre 6 y 7 años
- b. Chicos y chicas II: entre 8 y 9 años.
- c. Chicos y chicas III: entre 10 y 11 años.
- d. Chicos I: entre 12 y 14 años
- e. Chicas I: entre 12 y 14 años
- f. Júniors: más de 15 y menos de 18 años.
- g. Adultos I: más de 18 y menos de 40 años.
- h. Adultos II: más de 40 y menos de 60 años.
- i. Séniors: más de 60 años.

El árbitro y los jueces evaluarán la actuación de cada competidor desde el punto de vista del kárate y kobudo okinawense tradicional según los siguientes criterios:

- (1) Características del karate y kobudo okinawense (ATIFA, MUCHIMI, CHINKUCHI, etc.).
- (2) Movimiento y secuencia de Kata, precisión de la técnica
- (3) Comprensión de Kata
- (4) Fluctuación de velocidad adecuada
- (5) Respiración, fuerza, velocidad, sincronización, equilibrio y técnica
- (6) Coherencia y precisión del trabajo de pies
- (7) Movimiento básico (postura, actitud, decoro, etc.)

II.- El kata en ejecución debe tener demostración de foco correcto y atención (Chakugan), uso del poder, buen equilibrio y respiración apropiada.

III.- La ejecución también se evaluará con una vista del discernimiento de otros puntos.

- 2.- Un competidor se descalifica si interrumpe o varía el kata, o desempeña una diferente a la que inició o anunció.

3.- En una competición de equipo los competidores deben desempeñar el kata con todos sus miembros encarando la misma dirección (hacia el referee) en el área de ejecución.

4.- Otros criterios incluidos:

I.- Respiración correcta, buena demostración de poder, velocidad, regulación del tiempo de ejecución, equilibrio y Kime (concentración o foco).

II.- Consistencia y corrección de postura:

- a) Peso y distribución correctos según el Kihon que está siendo demostrado.
- b) Transición lisa y pareja manteniendo el Hara (bajo vientre) "para abajo" entre posiciones.
- c) Tensión correcta en la postura.
- d) Los pies apoyados firmemente sobre el piso.

III.- Las técnicas demostrarán:

- a) Exactitud.
- b) Correcto y uniforme Kihon con el estilo que está siendo demostrado.



- c) Tensión correcta, foco y kime.
- d) Compresión apropiada de la Kata y su Bunkai

IV.- La Kata debe mostrar uniformemente:

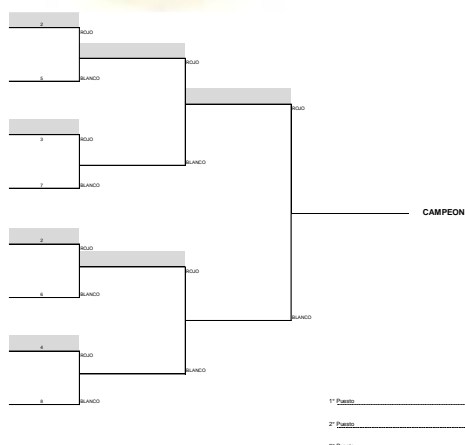
- a) Inquebrantable concentración.
- b) Contraste en la tensión, respiración y movimiento.
- c) Una compresión de esas técnicas que están siendo demostradas.
- d) Un significado realista, más que una demostración teatral del kata.

V.- Criterios para los katas de equipos:

- a) Se tomarán todos los elementos inherentes en los criterios para la competición del kata individual.
- b) En kata, no obstante, nadie debe alterar el ritmo o velocidad de los movimientos por motivos de la sincronización. Debe demostrar la dinámica correcta del kata como si la ejecución está siendo realizada por un solo individuo.
- c) No se permiten señales externas (por ej: respiración audible) durante el kata como asistencia a la sincronización.
- d) Una equivocación en la sincronización de equipo en Kata requiere las mismas deducciones numéricas como en la equivocación técnica en kata individual. Esto significa, por ejemplo, los movimientos deben iniciarse y terminar al unísono.

ARTÍCULO 7: OPERACIÓN DE ENCUENTROS

- 1.- El competidor responderá al llamado de su nombre para ir directamente al área de competición. Él o ella permanecerá sobre la línea designada y se presentará al panel anunciando claramente el nombre del kata que desempeñará e iniciándola. Al terminar la Kata, el competidor volverá a la línea designada y espera el puntaje otorgado desde el panel.
- 2.- El referee requerirá la decisión (Hantei) y sopla una ráfaga brusca con el silbato. Los jueces al unísono levantan sus tarjetas de puntajes de modo que ellas son claramente visibles para el anotador.
- 3.- El anunciador proclamará los puntos otorgados y cuando estos se han registrado, el referee soplará otra ráfaga brusca con el silbato y es cuando las tarjetas se bajarán.
- 4.- Ningún competidor debe desempeñar el mismo kata de karate en rondas consecutivas a lo largo del torneo.
- 5.- En el supuesto de un empate, un segundo kata de karate debe ejecutarse. El kata anteriormente ejecutado no es permitido ni la de la ronda anterior a esa.
- 6.- Ningún competidor debe desempeñar el mismo kata de kobudo en rondas consecutivas a lo largo del torneo.
- 7.- En el supuesto de un empate, un segundo kata de kobudo debe ejecutarse. El kata anteriormente ejecutado no es permitido ni la de la ronda anterior a esa.
- 8.- El Bo para Bo-Kata debe ser de Roble (900 gramos de peso mínimo) con una longitud de 180 cm. Diferentes especificaciones no están permitidas.
- 9.- Los Sai para Sai-kata deben estar hechos de hierro (o hierro plateado) o acero inoxidable (cada uno no debe pesar menos de 650 gramos). Diferentes especificaciones no están permitidas. Está prohibido tirar o clavar Sai en el piso durante la competición.
- 10.- Para las rondas preliminares, se adoptará un sistema de torneo de grupos basado en puntuaciones. Un número especificado por separado de los competidores de mayor rango en cada área puede avanzar al torneo principal.
11. El torneo principal será un torneo de eliminación directa realizado por un sistema de puntuación.





12.-Declarar el Kata

1. Los competidores seleccionarán el Kata que se ha de realizar según el Artículo 7 de las Reglas y normativa del El 2º Torneo Mundial de Karate de Okinawa (en lo sucesivo, "Reglas y normativa del concurso"), y se enviará un formulario de declaración prescrito a la mesa del anotador antes de la actuación.
2. No se aceptará cambiar el Kata después de la presentación. Sin embargo, si el competidor declara un Kata que no se puede seleccionar de acuerdo con las Reglas y normativa de la competición, puede corregirlo según las instrucciones del anotador.

13.-Decir el nombre del Kata

1. Los competidores deberán decir claramente el nombre del Kata antes de su actuación
2. Si se dice incorrectamente el nombre de un Kata, se aceptará si la corrección se realiza de inmediato, sin embargo, no se permite la corrección después de que comience la actuación.
3. Si hay dificultades para escuchar el nombre del Kata, el árbitro deberá volverlo a confirmar con el competidor.

14.-Deducción

Los siguientes actos están sujetos a deducción de puntos.

(1) Sobreactuar

- a. Hacer sonidos excesivos, como golpearse el pecho, los brazos o el uniforme; pisar fuerte segundo.
- b. Respiración excesiva e innecesaria
- c. Hacer pausas largas entre dos movimientos para detener la fluidez del Kata

(2) El competidor realiza un Kata diferente al declarado

(3) El competidor lleva a cabo la actuación sin decir el nombre del Kata que va a ejecutar

(4) El cinturón o el peto del competidor se cae durante la ejecución

(5) Errores en el movimiento o la secuencia del Kata

(6) Se saca una mano del bo durante una actuación de kobudo (excepto cuando se cambia de mano), o el bo o sai que se usa toca el suelo (excepto cuando se toca el suelo cuando se lanza)

(7) Si un competidor se presenta en la cancha con un uniforme que infrinja el Artículo 2 de las Reglas y normativa de la competición, se le darán dos minutos para corregir su uniforme. Sin embargo, será descalificado si se detectan irregularidades

(8) El competidor viola cualquier otra disposición de estas normas y las Reglas y normativa de la competición

15.-Descalificación

Se descalificará a los competidores en los siguientes casos.

(1) Abandonar una actuación a mitad de la competición

(2) Usar un arma no aprobada sin un sello de examen en una actuación de kobudo

(3) Dejar caer un bo o sai en medio de la actuación de kobudo

(4) El competidor se niega a seguir las instrucciones del árbitro, utiliza un lenguaje ofensivo, actúa de manera violenta o inapropiada para interrumpir el torneo o perjudica gravemente la dignidad del mismo

16.-Abstención

Se considera que el competidor se ha retirado de la competición cuando no aparece en la cancha después de haber sido llamado dos veces.



17.-Interrupción

1. En caso de que un competidor se sienta mal, se caiga, se haga daño con un bo o sai, etc. durante una actuación, el árbitro interrumpirá la actuación y enviará al competidor al médico del torneo. En este caso, la continuación y la valoración de la competición las decidirá el panel de árbitros previa consulta.
2. El competidor podrá llevar gafas durante la ejecución si ha tomado medidas para evitar que estas se caigan. Sin embargo, si las gafas se caen durante la ejecución, el juez principal suspenderá la misma para permitir que el competidor pueda asegurarlas. El panel de jueces discutirá y decidirá si permite al competidor reanudar la ejecución.
3. Si se sospecha que el competidor está violando estas normas y/o las Reglas y normativa de la competición antes o durante una actuación, el árbitro suspenderá la competición y confirmará con el juez. En este caso, la continuación y la valoración de la competición las decidirá el panel de árbitros previa consulta.

18.-Presentar una objeción

1. Los competidores no pueden apelar contra la valoración del panel de árbitros.
2. En caso de sospecha de violación de estas normas y/o las Reglas y normas de la competición, solo un entrenador puede presentar una objeción al auditor.
3. En general, un entrenador debe presentar una objeción antes de la valoración. Sin embargo, si se realiza una apelación inmediatamente después de la valoración, el panel de árbitros puede aceptar una apelación tras la afirmación del auditor.
4. Si se realiza una apelación durante una ejecución, el auditor deberá suspender la competencia mediante toque de campana y el panel de árbitros deberá verificar la queja. En ese caso, la continuación y la valoración de la competición las decidirá el panel de árbitros previa consulta.
5. Si se realiza una apelación entre el final de la ejecución y la valoración, el auditor suspenderá la valoración mediante toque de campana y el panel de árbitros deberá verificar la queja.
6. Si se hace una apelación inmediatamente después de la valoración, el panel de árbitros deberá verificar la queja. Si la objeción se considera válida, el árbitro tomará una decisión de nuevo.
7. No se admiten bajo ningún concepto y en ninguna categoría, el uso de medios audiovisuales como elemento de reclamo)

19.-Otros

1. Si el entrenador del competidor, los padres u otras partes relacionadas usan un lenguaje ofensivo, actúan de manera violenta o inapropiada con el fin de interrumpir el torneo o perjudican gravemente la dignidad de mismo, el panel de jueces discutirá y decidirá las acciones necesarias, como emitir advertencias estrictas, ordenarles abandonar la sede o descalificar al competidor.
2. Cuando surgen problemas distintos de los estipulados en esta normativa y en las Reglas y normativa de la competición, en última instancia, quedará a la consideración del árbitro.



Subsistema por banderas:

ARTICULO 8: DIFERENCIAS y PROCEDIMIENTO

El/La ganador/a del encuentro será determinado/a por el uso de las banderas roja o blanca. El panel de árbitros no podrá otorgar Hikiwake en las competencias de Kata.

El juez sostendrá siempre en la mano derecha la bandera de color rojo.

La competencia se desarrollará utilizando el sistema de llaves, distinguiendo un competidor del otro mediante el uso de un cinturón rojo que se colocará por sobre el de graduación en uno de ellos, debiendo tener un largo de 15 cm. desde el nudo y 5 cm. de ancho.

Se colocará detrás del fukushin respectivo (detrás de la esquina dos el competidor blanco y detrás de la esquina tres el rojo) al llamado de preparación, fuera del área de competencia. Al ingresar se posicionarán ambos competidores sobre la línea saludando al panel de árbitros. El competidor que no tiene cinturón hará un paso hacia atrás y el competidor rojo ingresará por el centro del área frente al Sushin y dirá con voz clara y audible el nombre del kata a ejecutar.

El Sushin reiterará el nombre de la Kata para que sea la información corroborada por la Mesa de Control. A partir de ese momento el competidor comienza la ejecución de la Kata y retirándose por donde ingresó. Luego el competidor restante hará lo propio.

Si la Mesa de Control observara discrepancias entre sus registros y el kata anunciado por el competidor le dará aviso al Kansa, y éste al Sushin, quien descalificará al que cometió la falta haciendo la señal "torimasen" a 45° mirándolo.

Similar sanción recibirá quien efectúe un kata distinto a la anunciada, o quien no finalice la ejecución de un kata.

El Sushin llamará a decisión de los jueces (Hantei) mediante el uso del silbato, el primer soplido será largo para que los jueces preparen su decisión y luego uno corto y fuerte para que, al unísono, levanten una de las dos banderas para decidir el ganador.

El Kansa en la Mesa de Control señalará el ganador y se asegurará quede registrado en las planillas, tras lo cual el Sushin soplará nuevamente para que los jueces bajen sus banderas.

El ganador se debe aproximar a la Mesa de Control e informar al Kansa el kata que efectuará en la siguiente ronda, quien indicará al planillero tome nota en los registros.

ARTÍCULO 9: LAS MODIFICACIONES

Para cualquier estipulación no detallada en este capítulo, las alteraciones y modificaciones están sujetas a la aprobación del: **Comité Técnico de Árbitros.**



* Este apéndice (I, II y III) será solo para torneos interestilos de Karate-Do (1997 a 2009).

APENDICE I

	Kata		Kata		Kata
1	SEISAN	15	FUKYUGATA 1	31	NISESHI
2	SANSERYU (SANSERU)	16	FUKYUGATA 2	32	JITTIN
3	KANSHIWA	17	PINAN	33	MUTUDI
4	SERYU	18	NAIHANCHI	34	OHAN
5	KANCHIN	19	ANANKU	35	PACHU
6	KANSHU	20	WANKAN	36	ANAN
7	SECHIN	21	ROHAI	37	PAIKU
8	GEKISAI	22	WANSU(WANSHU)	38	HEIKU
9	SAIFA	23	PASSAI	39	PAIHO
10	SHISOCHIN	24	GOJUSHIHO	40	SUNSU
11	SEIPAI	25	CHINTO	41	JION
12	KURURUNFA	26	KUSANKU	42	UNSU
13	SEIENCHIN	27	HOFA	43	KASSHINDI
14	SUPARINPE (PETTURIN)	28	CHINTI		
		29	JITTI		
		30	SOCHIN		

APENDICE II

	Kata		Kata		Kata
1	TOKUMINE NU KUN	10	SHIIKU NU KUN	19	SHIROMATSU NU KUN
2	SAKUGAWA NU KUN	11	SHISHI NU KUN	20	SHIROTAROU NU KUN
3	SHUSHI NU KUN	12	SHIROTARU NU KUN	21	KUBO NU KUN
4	SHOSHI NU KUN	13	SHUKUMINE NU KUN	22	KATIN NU KUN
5	URASHI NU KUN	14	CHIKIN SUNAKAKE NU KUN	23	CHOUN NU KUN
6	CHIKIN BO	15	UFUGUSHIKU NU KUN	24	HASSO NU KUN
7	YONEGAWA NU KUN	16	CHIKIN NU KUN	25	UFUTUN BO
8	CHATAN YARA NU KUN	17	CHIKIN UFUKUN	26	UEHARA NU KUN
9	CHINEN SHIKIYANAKA NU KUN	18	RUFA NU KUN	27	KASSHIN BO

APENDICE III

	Kata		Kata		Kata
1	CHATAN YARA NU SAI	7	YAKAA NU SAI	13	ISHIKAWAGUWA NU SAI
2	HAMAHIGA NU SAI	8	SAI 1	14	SHINBARU NU SAI
3	CHIKIN SHITAHAKU NU SAI	9	SAI 2	15	NICHO SAI
4	HANTAGUWA KORAGWA NU SAI	10	SAI 3	16	SANCHO SAI
5	TAWATA NU SAI	11	UFUCHIKU NU SAI		
6	KUGUSHIKU NU SAI	12	TOKUYAMA NU SAI		



* Las siguientes tablas, serán para torneos de Okinawa Karate-Do & Kobudo, actualización 2022.

Categorías

Las categorías de competición se muestran en la siguiente tabla:

Categorías	Eventos	Categorías	Eventos
Shuri-te kei / Tomari-te kei	Chicos y chicas I	Naha-te kei	Chicos y chicas I
	Chicos y chicas II		Chicos y chicas II
	Chicos y chicas III		Chicos y chicas III
	Chicos I		Chicos I
	Chicas I		Chicas I
Categorías	Eventos	Categorías	Eventos
Uechi-ryu kei	Chicos y chicas I	Kobudo (Bo)	Chicos y chicas II
	Chicos y chicas II		Chicos y chicas III
	Chicos y chicas III		Chicos I
	Chicos I		Chicas I
	Chicas I		

Shurite-kei Tomarite-kei	Júniors masculino	Nahate-kei	Júniors masculino	Uechi-ryu-kei	Júniors masculino
	Júniors femenino		Júniors femenino		Júniors femenino
	Adultos I masculino		Adultos I masculino		Adultos I masculino
	Adultos I femenino		Adultos I femenino		Adultos I femenino
	Adultos II masculino		Adultos II masculino		Adultos II masculino
	Adultos II femenino		Adultos II femenino		Adultos II femenino
	Séniors masculino		Séniors masculino		Séniors masculino
	Séniors femenino		Séniors femenino		Séniors femenino

Kobudo (Bo)	Júniors masculino	Kobudo (Sai)	Júniors masculino
	Júniors femenino		Júniors femenino
	Adultos I masculino		Adultos I masculino
	Adultos I femenino		Adultos I femenino
	Adultos II masculino		Adultos II masculino
	Adultos II femenino		Adultos II femenino
	Séniors masculino		Séniors masculino
	Séniors femenino		Séniors femenino

(1) Edad

- Chicos y chicas I: entre 6 y 7 años
- Chicos y chicas II: entre 8 y 9 años.
- Chicos y chicas III: entre 10 y 11 años.
- Chicos I: entre 12 y 14 años
- Chicas I: entre 12 y 14 años
- Júniors: más de 15 y menos de 18 años.
- Adultos I: más de 18 y menos de 40 años.
- Adultos II: más de 40 y menos de 60 años.
- Séniors: más de 60 años.



Appendix 1 Shuri-te kei/Tomari-te kei

No	Kata Names	Boys and Girls I	Boys and Girls II	Boys and Girls III	Boys I	Girls I
1	FUKYUGATA I	○	○	○	○	○
2	FUKYUGATA II	○	○	○	○	○
3	PINAN Sho Dan	○	○	○	○	○
4	PINAN Ni Dan	○	○	○	○	○
5	PINAN San Dan	○	○	○	○	○
6	PINAN Yon Dan	○	○	○	○	○
7	PINAN Go Dan	○	○	○	○	○
8	NAIHANCHI Sho Dan	○	○	○	○	○
9	NAIHANCHI Ni Dan	○	○	○	○	○
10	NAIHANCHI San Dan	○	○	○	○	○
11	ANANKU	○	○	○	○	○
12	SESAN (SEISAN)	○	○	○	○	○
13	WANSU (WANSHU)	○	○	○	○	○
14	PASSAI	×	×	×	○	○
15	PASSAI DAI (MATSUMURA)	×	×	×	○	○
16	PASSAI SHO (ITOSU)	×	×	×	○	○

** ○ indicates a selectable Kata, and *x* indicates an unselectable Kata.

Appendix 2 Naha-te kei

No	Kata Names	Boys and Girls I	Boys and Girls II	Boys and Girls III	Boys I	Girls I
1	GEKISAI I	○	○	○	○	○
2	GEKISAI II	○	○	○	○	○
3	SAIFA	×	○	○	○	○
4	SEYUNCHIN (SEENCHIN)	×	×	○	○	○
5	SHISOCHIN	×	×	×	○	○
6	SANSERU	×	×	×	○	○

** ○ indicates a selectable Kata, and *x* indicates an unselectable Kata.

. Procedimiento de la competición

(1) La competición se llevará a cabo mediante un sistema de puntuación.

El Comité del Torneo será el encargado de decidir el número de participantes que podrán avanzar de cada ronda preliminar según el número de competidores participantes.



Appendix 3 Uechi-ryu kei

No.	Kata Names	Boys and Girls I	Boys and Girls II	Boys and Girls III	Boys I	Girls I
1	FUKYUGATA I	○	○	○	○	○
2	FUKYUGATA II	○	○	○	○	○
3	KANSHIWA	○	○	○	○	○
4	KANSHU	○	○	○	○	○
5	SECHIN	×	○	○	○	○
6	SESAN (SEISAN)	×	×	×	○	○

* "○" indicates a selectable Kata, and "x" indicates an unselectable Kata.

Appendix 4 Kobudo (Bo)

No.	Kata Names	Boys and Girls II	Boys and Girls III	Boys I	Girls I
1	UFUGUSHIKU NU KUN	○	○	○	○
2	CHOON NU KUN (朝雲)	○	○	○	○
3	SHUSHI NU KUN	○	○	○	○
4	SHUSHI NU KUN (SHO)	○	○	○	○
5	TOKUMINE NU KUN	○	○	○	○
6	KUBO NU KUN	○	○	○	○
7	KASSHIN BO	○	○	○	○
8	SAKUGAWA NU KUN	×	×	○	○
9	SAKUGAWA NU KUN (SHO)	○	○	○	○

* "○" indicates a selectable Kata, and "x" indicates an unselectable Kata.



Apéndice 1 Shuri-te kei/Tomari-te kei

No.	Nombres de kata	Juvenil	Adultos I	Adultos II	Sénior
1	PINAN Sho Dan	o	o	o	o
2	PINAN Ni Dan	o	o	o	o
3	PINAN San Dan	o	o	o	o
4	PINAN Yon Dan	o	o	o	o
5	PINAN Go Dan	o	o	o	o
6	NAIHANCHI Sho Dan	o	o	o	o
7	NAIHANCHI Ni Dan	o	o	o	o
8	NAIHANCHI San Dan	o	o	o	o
9	ANANKU	o	o	o	o
10	SESAN	o	o	o	o
11	WANKAN	o	o	o	o
12	WANSU (WANSHU)	o	o	o	o
13	ROHAI	o	o	o	o
14	PASSAI	o	o	o	o
15	PASSAI DAI (MATSUMURA)	o	o	o	o
16	PASSAI SHO (ITOSU)	o	o	o	o
17	CHINTI	o	o	o	o
18	JITTI (JITTE)	o	o	o	o
19	SOCHIN	o	o	o	o
20	NISESHI (NISESHI)	o	o	o	o
21	SUNSU	o	o	o	o
22	JION	o	o	o	o
23	UNSU	o	o	o	o
24	GOJUSHIHO (USESII)	x	o	o	o
25	CHINTO	x	o	o	o
26	KUSANKU	x	o	o	o
27	KUSANKU DAI	x	o	o	o
28	KUSANKU SHO	x	o	o	o

* La "o" indica un kata elegible y la "x" uno no elegible.



Apéndice 2 Naha-te kei

No.	Nombres de kata	Juvenil	Adultos I,	Adultos II	Sénior
1	GEKISAI I	o	o	o	o
2	GEKISAI II	o	o	o	o
3	SAIFA	o	o	o	o
4	SEYUNCHIN (SEENCHIN)	o	o	o	o
5	SHISOCHIN	o	o	o	o
6	SANSERU	o	o	o	o
7	SEPAI	o	o	o	o
8	KURURUNFA	x	o	o	o
9	SESAN	o	o	o	o
10	SUPARINPE (PETTURIN)	x	o	o	o

* La "o" indica un kata elegible y la "x" uno no elegible.



Apéndice 3 Uechi ryu-kei

No.	Nombres de kata	Juvenil	Adultos I,	Adultos II	Sénior
1	KANSHIWA	o	o	o	o
2	KANSHU	o	o	o	o
3	SECHIN	o	o	o	o
4	SESAN	o	o	o	o
5	SERYU	o	o	o	o
6	KANCHIN	o	o	o	o
7	SANSERYU	x	o	o	o

* La "o" indica un kata elegible y la "x" uno no elegible.

*Realizar DAINI SESAN no está permitido en este torneo.



Apéndice 4 Kobudo (Bo)

No.	Nombres de kata	Juvenil	Adultos I,	Adultos II	Sénior
1	UFUGUSHIKU NU KUN	○	○	○	○
2	CHOUN NU KUN (朝雲)	○	○	○	○
3	SHUSHI NU KUN	○	○	○	○
4	SHUSHI NU KUN (SHO)	○	○	○	○
5	SHUSHI NU KUN (DAI)	○	○	○	○
6	SAKUGAWA NU KUN	○	○	○	○
7	SAKUGAWA NU KUN (SHO)	○	○	○	○
8	SAKUGAWA NU KUN (DAI)	○	○	○	○
9	TOKUMINE NU KUN	○	○	○	○
10	CHIKIN NU KUN	○	○	○	○
11	SHIISHI NU KUN	×	○	○	○
12	SHIROMATSU NU KUN	×	○	○	○
13	SHIROTARO NU KUN	×	○	○	○
14	KUBO NU KUN	○	○	○	○
15	KATIN NU KUN	○	○	○	○
16	UFUTUN BO	×	○	○	○
17	KASSHIN BO	○	○	○	○

* La “○” indica un kata elegible y la “×” uno no elegible.

*Realizar YONEGAWA NU KUN, CHINEN SHIKIYANAKA NU KUN, SHIRATARU NU KUN, UEHARA NU KUN, SESOKO NU KUN, SHUKUMINE NU KUN, CHIKIN SUNAKAKE NU KUN, CHIKIN UFUKUN, RUFA NO KON, HASSO NU KUN, CHOSHI NU KUN, URASHI NU KUN, CHIKIN BO, CHATAN YARA NU KUN, CHOUN NU KUN no está permitido en este torneo.



Apéndice 5 Kobudo (Sai)

No.	Nombres de kata	Juvenil	Adultos I,	Adultos II	Sénior
1	CHIKIN SHITAHAKU NU SAI	○	○	○	○
2	CHATAN YARA NU SAI	○	○	○	○
3	HAMAHIGA NU SAI	×	○	○	○
4	TAWATA NU SAI	×	○	○	○
5	SAI I	○	○	○	○
6	SAI II	○	○	○	○
7	SAI III	○	○	○	○
8	ISHIKAWAGWA NU SAI	○	○	○	○
9	NICHO SAI	○	○	○	○
10	SANCHO SAI	○	○	○	○
11	SHINBARU NU SAI	○	○	○	○

* La “○” indica un kata elegible y la “×” uno no elegible.

*Realizar KUGUSHIKU NU SAI, YAKAA NU SAI, UFUCHIKU NO SAI, TOKUYAMA NU SAI, HANTAGAWA KORAGWA NU SAI no está permitido en este torneo.

Si usted quiere consultar los kata de las listas, en todas las versiones permitidas por el comité ejecutivo, sírvase visitar el sitio Web en donde encontrara los videos:

<https://okinawa-karate.okinawa/2022wt/en/competition/kata-movie/>

Si usted desea observar los lineamientos de las etiquetas al ingresar/salir del área de competición, sírvase consultar el siguiente Video:

<https://youtu.be/KRs4NZdur1o?si=Aip9Y50D30wG7aiu>

The Okinawa Karate World Tournament Executive Committee, Okinawa Prefecture, Okinawa Dento Karatedo Shinkokai

Okinawa Karate World Tournament Executive Committee Secretariat
(Okinawa Prefectural Government Department of Culture, Tourism and Sports, Karate Promotion Division)
Okinawa Prefectural Government 1-2-2 Izumizaki, Naha, Okinawa, 900-8570

