



Shotokan Karate-do International Federation (SKIF)
**Reglamento Internacional de Arbitraje y
Competencia**

para América Latina y el Caribe

Versión 2024 – Revisión 2.0

ÍNDICE

Generales

Artículo 1	Aplicación del Reglamento	4
Artículo 2	Glosario	4
Artículo 3	Categorías	5
Artículo 4	Código de Vestimenta Oficial	5
Artículo 5	Compromisos del Panel de Arbitraje	6
Artículo 6	Funciones del Panel de Arbitraje	6
Artículo 7	Responsabilidades del Entrenador	7
Artículo 8	Área de Competencia	8
Artículo 9	Ubicación del Panel de Arbitraje del Área, Competidores y Entrenadores	9
Artículo 10	Inicio y Término de la Competencia	9
Artículo 11	Protesta Oficial	10
Artículo 12	Imprevistos	10

Competencias de Kata

Artículo 13	Sistema SKIF	11
Artículo 14	Modalidades de Kata	11
Artículo 15	Aspectos Importantes de la Kata	11
Artículo 16	Kata Individual	11
Artículo 17	Katas Permitidas	12
Artículo 18	Sistema Ko-Haku	13
Artículo 19	Procedimiento del Sistema Ko-Haku	13
Artículo 20	Sistema de Puntos	14
Artículo 21	Procedimiento del Sistema de Puntos	14
Artículo 22	Premios en el Sistema de Puntos	15
Artículo 23	Penalizaciones en el Sistema de Puntos	15
Artículo 24	Procedimiento para Aplicar Premios y Penalizaciones	16
Artículo 25	Decisiones del Sistema de Puntos	16
Artículo 26	Finales de Kata con el Sistema de Puntos	17
Artículo 27	Kata por Equipos	17

Competencias de Kumite

Artículo 28	Generalidades del Kumite	18
Artículo 29	Modalidades de Kumite	18
Artículo 30	Manejo de Tiempos en el Kumite	18
Artículo 31	Equipo de Protección Autorizado	19
Artículo 32	Áreas Puntuables y Aspectos a Observar	19
Artículo 33	Puntuaciones de Kumite	20
Artículo 34	Técnicas No Puntuables	20
Artículo 35	Criterios Especiales para Decidir una Puntuación	21



Artículo 36	Penalizaciones de Kumite	21
Artículo 37	Lesiones y Accidentes	23
Artículo 38	Kumite por Equipos	24
Artículo 39	Yakusoku Kumite	24
Artículo 40	Criterios para la Decisión en Yakusoku Kumite	25
Artículo 41	Procedimiento de Eliminatorias de Yakusoku Kumite	25
Artículo 42	Procedimiento de Finales de Yakusoku Kumite	26

Anexos

Anexo I	Terminología	27
Anexo II	Shomen	29
Anexo III	Katas	30
Anexo IV	Finales de Kata	31
Anexo V	Ejemplos de Decisiones con el Sistema de Puntos	32
Anexo VI	Gestos del Árbitro Shushin	33
Anexo VII	Gestos del Juez Fukushin	37
Anexo VIII	Penalizaciones	39
Anexo IX	Equipos de Kumite	40
Anexo X	Yakusoku Kumite	41
Anexo XI	Ubicación de Competidores	43
Anexo XII	Formato de control para el Kansa en competencia de kumite individual	45
Anexo XIII	Formato de control para el Kansa en competencia de kumite por equipos	46
Anexo XIV	Revisiones	47



GENERALES

Artículo 1.- Aplicación del Reglamento

El presente reglamento aplica para competencias de karate-do shotokan, en las modalidades de kata y kumite, para las competencias entre naciones afiliadas a la Shotokan Karate-do International Federation (SKIF) en América Latina y el Caribe.

Artículo 2.- Glosario

Para los efectos del presente reglamento se entiende por:

Comité Organizador: personas responsables de la organización de las competencias.

Fukushin: juez de esquina encargado de realizar las señalizaciones o marcaciones del reglamento de competencia, que funge como el principal soporte para los árbitros (Shushin, Kansa, Koto-cho), para la correcta toma de decisiones.

Kanji: es uno de los tres sistemas de escritura japoneses.

Kansa: árbitro responsable de supervisar la correcta aplicación del reglamento por parte de Shushin y los Fukushin, así como del buen desempeño del personal de apoyo asignado al área de competencia.

Kiken: el competidor renuncia a su derecho a competir.

Kime: hace referencia a la energía, fuerza y potencia del competidor.

Koto-cho: árbitro jefe de área, máxima autoridad en el área de competencia o tatami.

Mesa de Control Principal: mesa donde se ubica el Jefe del Panel de Arbitraje de la competencia y se lleva el control de la competencia.

Mesa de Control de Área: mesa ubicada en cada área de competencia, administrada por el Kansa, en donde se lleva el control de cada categoría asignada.

Panel de Arbitraje: grupo de personas encargadas de hacer cumplir el Reglamento Internacional de Arbitraje, durante la competencia. Está integrado por el Jefe de Arbitraje, y por diversos Koto-cho, Kansa, Shushin y Fukushin.

Panel de Arbitraje del Área: integrado por el Koto-cho, Kansa, Shushin y los Fukushin asignados a una área de competencia.

Shomen: es el lugar de respeto del torneo, donde los invitados de honor y autoridades están presentes. Es importante que las mesas de control de las áreas de competencia estén de frente al Shomen.

Shushin: árbitro encargado de dirigir el inicio y término de una competencia, así como tomar las decisiones finales - ganadores, amonestaciones, descalificaciones- en los enfrentamientos, durante la competencia.

Sistema de Puntos: sistema utilizado en las finales de kata y yakusoku kumite, de las categorías principales.

Sistema Ko-haku: sistema de arbitraje que utiliza banderas rojas y blancas.

Sistema Shitei: sistema en el que las katas a ejecutar son obligatorias y solicitadas por el Shushin a los competidores.

Sistema Tokui: sistema en el que las katas a ejecutar son elegidas por los competidores.

Sistema SKIF: refiere al sistema de movimientos básicos, katas y kumite establecido en la enseñanza de karate-do shotokan de la SKIF, revisado durante las promociones de rangos y grados.

SKIF: siglas de la Shotokan Karate-do International Federation –Federación Internacional de Karate-do Shotokan-.



Tatami: superficie lisa y libre de obstáculos sobre la cual se llevan a cabo las competencias, con las dimensiones oficiales del área de competencia.

Artículo 3.- Categorías

Las categorías estarán divididas de acuerdo con el rango (kyu) o grado (dan), la edad y el género. Las categorías serán definidas y publicadas con anterioridad a la competencia por el Comité Organizador.

Artículo 4.- Código de Vestimenta Oficial

El código de vestimenta oficial del *Panel de Arbitraje* es la siguiente:

- A. Saco color azul marino. Sólo se permite portar el escudo de la SKIF en el saco.
 - B. Camisa formal de manga corta, color blanco en su totalidad (logotipos o bordados no permitidos).
 - C. Pantalón de vestir color gris -tono de medio a oscuro-.
 - D. Zapatos de color negro con suela de goma.
 - E. Cinturón color negro.
 - F. Corbata color guinda. Únicamente los estampados o bordados alusivos a la SKIF están permitidos.
 - G. Silbato.
 - H. Calcetines –o medias- color oscuro.
 - I. El uso de joyas, relojes, teléfonos celulares, clips para corbata, mancuernillas y otros accesorios no están permitidos.
- En las competencias de kata y kumite los árbitros deben tener los pies descubiertos.
 - En las competencias de kata los árbitros deben tener el uniforme completo.
 - En las competencias de kumite los árbitros no usarán el saco.

El código de vestimenta oficial de los *competidores* es el siguiente:

- A. Karate Gi color blanco sin dobleces en las mangas, ni en pantalón; las muñecas -canillas- y los tobillos deberán estar descubiertos.
- B. El saco deberá cubrir como máximo tres cuartas partes de la cintura a la rodilla.
- C. El escudo o Kanji de la SKIF es obligatorio y son los únicos permitidos.
- D. Las marcas del proveedor en hombros, pecho y espalda del saco -si se encuentran presentes- deberán cubrirse con tela, de color blanco, con costura. La cinta adhesiva no está permitida para cubrir marcas.
- E. La marca del proveedor –etiqueta- en la esquina inferior de la solapa de karate gi sí está permitida.
- F. La bandera nacional sí está permitida en la manga izquierda del saco. El tamaño debe ser discreto a consideración del Panel de Arbitraje.
- G. El uso de joyas no está permitido.
- H. Los sujetadores para el cabello fabricados de tela sí están permitidos, solo en color blanco. El uso de sujetadores metálicos para el cabello no está permitido.



- I. Las mujeres podrán usar camiseta interior y deberá ser de color blanco.
- J. Los lentes de armazón o deportivos no están permitidos.
- K. Las uñas largas en pies y manos, que pudieran ocasionar daño, no están permitidas.
- L. La identificación oficial del competidor deberá estar visible antes de iniciar la competencia.

El código de vestimenta oficial de los *entrenadores* es el siguiente:

- A. Uniforme deportivo oficial de su país/Ciudad/Estado/Provincia/Dojo.
- B. No se permite el uso de pantalones cortos.
- C. El uso de playera sin mangas no está permitido.
- D. No se permite pantalón largo con dobleces.
- E. La identificación oficial de entrenador deberá estar visible.

Artículo 5.- Compromisos del Panel de Arbitraje

Los compromisos del Panel de Arbitraje son los siguientes:

- A. Ser objetivos y sinceros.
- B. Actuar de forma imparcial y honesta.
- C. Comportarse con dignidad y autodominio.
- D. Actuar con vigor, agilidad y elegancia durante los enfrentamientos.
- E. Concentrar toda su atención en el encuentro, observar a cada contendiente atentamente y juzgar cada acción de los competidores de forma correcta aplicando las reglas.
- F. Conversar exclusivamente con otros miembros del Panel de Arbitraje, durante los encuentros.

Artículo 6.- Funciones del Panel de Arbitraje

Las funciones del Panel de Arbitraje son las siguientes, de acuerdo a su designación:

Koto-cho

- A. Fungir como máxima autoridad del área de competencia.
- B. Coordinar a los árbitros (Shushin y Kansa) y a los jueces (Fukushin) en el área de competencia.
- C. Ejercer funciones de Shushin, Kansa o Fukushin cuando lo considere pertinente.
- D. Consultar con el jefe del Panel de Arbitraje las situaciones que por su importancia así lo ameriten.

Shushin

- A. Dirigir los encuentros.
- B. Anunciar las decisiones del Panel de Arbitraje del Área.
- C. Explicar, cuando sea necesario, las bases sobre las cuales se han tomado las decisiones.
- D. Anunciar penalizaciones.



- E. Emitir avisos, antes o durante un encuentro.
- F. Tomar acciones disciplinarias.
- G. Obtener la opinión y juicio de los Fukushin.
- H. Anunciar la victoria.
- I. Consultar la opinión y juicio de Kansa.
- J. Revisar el trabajo del equipo de apoyo, a petición del Kansa.
- K. Cuando lo amerite consultar la opinión y juicio del Koto-cho.

Fukushin

- A. Asistir al Shushin.
- B. Señalar su juicio respecto a la conducción y desarrollo de los encuentros mediante la bandera, tarjetas de calificación y/o el silbato.
- C. Dar su opinión respecto a diferentes situaciones acontecidas durante el encuentro.

Kansa

- A. Asegurar la correcta aplicación de las reglas de competición.
- B. Supervisar el funcionamiento de los encuentros y las decisiones del Shushin.
- C. Supervisar las marcaciones de los Fukushin.
- D. Dar su opinión cuando sea consultado por el Shushin.
- E. Solicitar una explicación al Shushin y/o los Fukushin, cuando una decisión dada pudiera violar las reglas de la competición. El Kansa puede y, en caso de que encuentre que la decisión es claramente opuesta a las reglas de la competición, demandar al panel arbitral del área de competencia que revise su decisión.
- F. Supervisar, inspeccionar y dirigir al equipo de apoyo –cronometrador, anotador, anunciador, entre otros-.
- G. Llevar el control de los encuentros de kumite (formato oficial mostrado en el anexo XII del presente reglamento).
- H. Aprobar los registros de los encuentros, ya que solo con esta aprobación serán oficiales.

Artículo 7.- Responsabilidades del Entrenador

Las responsabilidades del entrenador son las siguientes:

- A. Comportarse de manera íntegra en todo momento.
- B. Respetar siempre a los miembros del Panel de Arbitraje, competidores y otros entrenadores.
- C. Dar soporte técnico únicamente de manera verbal, de manera adecuada. Las señales y palabras ofensivas no serán permitidas. Los señalamientos corporales relacionados con la marcación de la competencia no serán permitidos.
- D. Permanecer sentado en el lugar asignado, durante el enfrentamiento.
- E. No ingresar al área de competencia a menos que el Shushin se lo solicite.
- F. Saludar –reverenciar- al ingresar y salir del área asignada.



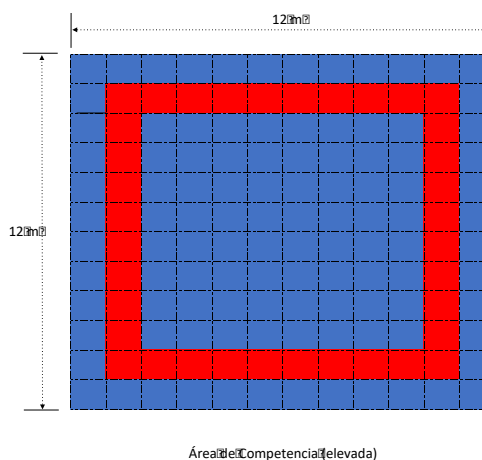
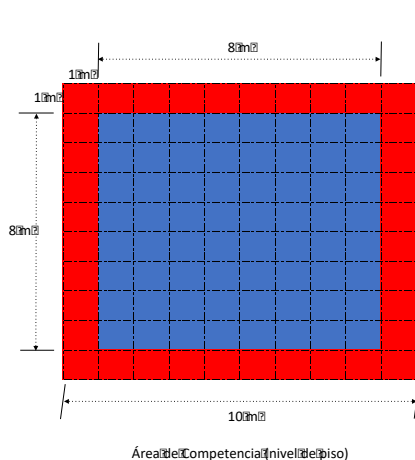
G. Controlar a los integrantes de su delegación para mantener el orden.

- Solo se permitirá un entrenador por competidor, durante el desempeño de su competencia.
- El entrenador está autorizado exclusivamente para las competencias de kumite.
- El competidor podrá ser amonestado o descalificado por un comportamiento inadecuado del entrenador.
- El entrenador podrá ser retirado del área de competencia, por un comportamiento inadecuado.

Artículo 8.- Área de Competencia

El área de competencia deberá ser cuadrada y de 8 metros por lado, plana y libre de obstáculos, más una área de seguridad de 1 metro por cada lado. El total de área del competencia, con el área de seguridad, es de 100 metros cuadrados -10 metros por lado-.

El área podrá estar elevada a un máximo de 1 metro del nivel del suelo y en este caso sus dimensiones deberán ser de 12 metros por lado o 144 metros cuadrados de superficie, para contar con una área de seguridad para los Competidores y el Panel de Arbitraje de 2 metros por cada lado.



La ubicación correcta del Panel de Arbitraje del Área y los competidores, en el área de competencia, deberá ser como se muestra en el diagrama siguiente:



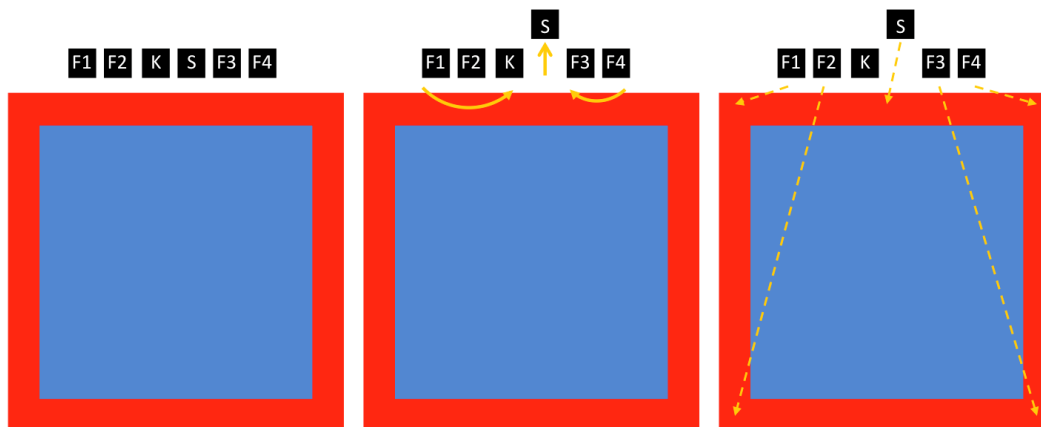
- ## Kata

Al término de “Otagai-Ni-Rei” el Shushin dará un paso atrás, el árbitro Kansa y los Fukushima F1 y F2 –ver la imagen- girarán a su izquierda, los Fukushima F3 y F4 –ver la imagen- girarán a su derecha, para realizar un saludo simultáneo al Shushin. Posteriormente el Shushin, Kansa y los Fukushima tomarán sus lugares en el área de competencia.

Al llegar a su posición, los Fukushin y Shushin tomarán las banderas enrolladas mostrando la bandera de color rojo y permanecerán de pie dando la espalda a su lugar asignado. Posteriormente, el Shushin dará la señal para tomar asiento abriendo los brazos hacia los costados y haciendo un movimiento lento hacia el piso con las palmas hacia abajo.

Durante las competencias eliminatorias (no finales), el Shushin y los Fukushin deberán pedir al árbitro jefe de área (Koto-cho), ser sustituidos temporalmente si un competidor de su país está por competir. Esto se realiza poniéndose de pie.

Durante las competencias finales, el Shushin y los Fukushin deberán permanecer en su posición, aunque un competidor de su país esté por competir.



Al término de la competencia el Shushin realizará los saludos Otagai-Ni-Rey y Shomen-Ni-Rei, en ese orden.

Artículo 11.- Protesta Oficial

Nadie puede impugnar una decisión tomada por el panel de árbitros del área, directamente. Si una decisión del panel de árbitros del área parece estar en contra de las reglas del presente reglamento, el jefe de la delegación o el entrenador del competidor o equipo es la persona autorizada para protestar ante el Kansa del área. Esto debe hacerse dentro del minuto siguiente, después de la decisión. En este caso, la categoría debe suspenderse inmediatamente hasta que se resuelva el problema.

El Kansa verificará si el problema puede resolverse aplicando las reglas, y si esto no es posible, se pondrá en contacto con el Koto-cho. Si todavía no se puede encontrar una solución, deberá contactarse al jefe del Panel de Arbitraje de la competencia. Luego, el jurado de apelaciones formado por el Comité Organizador y el Jefe del Panel de Arbitraje revisará las circunstancias que llevaron a la decisión protestada. La evidencia en video no se tomará en cuenta.

Artículo 12.- Imprevistos

Las situaciones no previstas en el presente reglamento serán resueltas por el Jefe del Panel de Árbitros de la competencia.



COMPETENCIAS DE KATA

Artículo 13.- Sistema SKIF

La Kata debe realizarse de acuerdo con el Sistema SKIF, de forma competente, y debe demostrarse una comprensión clara de los principios tradicionales que contiene.

Las katas ejecutadas con movimientos no acordes al Sistema SKIF serán descalificadas. La única excepción (exclusivamente para movimientos de kata) aplica a competidores invitados no afiliados a la SKIF, con previa autorización del Panel de Arbitraje.

Artículo 14.- Modalidades de Kata

La competencia de kata estará dividida en dos modalidades:

- A. Kata individual.
- B. Kata por equipo, conformado por 3 competidores.

Artículo 15.- Aspectos Importantes de la Kata

La kata deberá demostrar los aspectos siguientes:

- A. Un significado realista de la kata.
- B. Comprensión de las técnicas utilizadas.
- C. Buen tiempo, ritmo, velocidad, equilibrio y focalización de la potencia.
- D. Uso correcto y apropiado de la respiración como una ayuda al “Kime”.
- E. Enfoque correcto de la atención y concentración.
- F. Posiciones correctas con tensión apropiada en piernas y brazos.
- G. Forma correcta del estilo.
- H. En equipo, la sincronización de la kata y la ausencia de órdenes para la ejecución de los movimientos.

Previo al inicio de la competencia, los árbitros asignados por el Koto-Cho realizarán una revisión visual de la vestimenta oficial obligatoria. El competidor que no cumpla en su totalidad con la vestimenta oficial obligatoria tendrá un minuto para corregir y presentarse o de lo contrario será descalificado.

Artículo 16.- Kata Individual

La conducción de las competencias de kata individual dependerá de cada categoría, como se indica a continuación:

- A. En todas las categorías de cintas de color (blanca a morada), las *eliminatorias* y las *finales* se realizarán bajo el Sistema de Ko-haku (banderas roja y blanca). La kata a ejecutar por parte de los competidores será bajo el Sistema Sitie -kata obligatoria seleccionada por el Shushin-, de acuerdo a lo establecido en el presente reglamento.
- B. En las competencias de cintas cafés y negras hasta 17 años, las *eliminatorias* se realizarán con el Sistema Shitei -kata obligatoria seleccionada por el Shushin-, Heians o Tekki Shodan, bajo el Sistema Ko-haku (banderas roja



y blanca). De las *eliminarias* se obtendrán 8 finalistas. Los cintas cafés deberán elegir libremente entre Jion, Enpi, Bassai-Dai y Kanku-Dai; y los cintas negras elegirán una kata libre -Sistema Tokui-, de las especificadas en el presente reglamento. En las *finales* se utilizará el sistema de puntuación.

- C. En las categorías de cintas cafés de 18 a 39 años y, 40 años y más, aplicarán las mismas reglas del inciso anterior.
- D. En las competencias de cintas negras de 18 a 39 años, las *eliminarias* se realizarán con el Sistema Shitei -kata obligatoria seleccionada por el árbitro Shushin- (Jion, Enpi, Bassai-Dai o Kanku-Dai), por Sistema Ko-haku (banderas roja y blanca). De las *eliminarias* se obtendrán 8 finalistas, que realizarán un kata libre -Sistema Tokui-, de las especificadas en el presente reglamento. Durante las *finales* se utilizará el sistema de puntuación.
- E. En las categorías de cintas negras de 40 años o más las *eliminarias* se realizarán con el Sistema Shitei -una kata obligatoria seleccionada por el árbitro Shushin- (Jion o Bassai-Dai), por Sistema Ko-haku (banderas roja y blanca). De las eliminarias se obtendrán 8 finalistas, los cuales realizarán un kata libre -Sistema Tokui-, de las especificadas en el presente reglamento. Durante las *finales* se utilizará el sistema de puntuación.

Artículo 17.- Katas Permitidas

Las katas a ejecutar se basan en el rango (Kyu) o grado (Dan), de acuerdo a la siguiente tabla:

Rango/Grado	Heian					Tekki Shodan	Bassai-Dai Kanku-Dai Jion Enpi	Libre
	1	2	3	4	5			
9° Kyu	•							
8° Kyu	•	•						
7° Kyu	•	•						
6° Kyu	•	•	•					
5° Kyu	•	•	•					
4° Kyu	•	•	•					
3° Kyu	•	•	•	•	•	•	•	
2° Kyu	•	•	•	•	•	•	•	
1° Kyu	•	•	•	•	•	•	•	
Cintas Negras	•	•	•	•	•	•	•	•

La kata libre deberá elegirse entre las siguientes:

Bassai Sho

Chinte

Gankaku

Gojushiho-Dai

Gojushiho-Sho

Hangetsu

Ji'in

Jitte

Kanku Sho

Meikyo

Nijushiho

Sochin

Tekki Nidan

Tekki Sandan

Unsu

Wankan



Artículo 18.- Sistema Ko-Haku

El Sistema Ko-haku utiliza banderas rojas y blancas. Sus aspectos principales son los siguientes:

- 1 Shushin, 4 Fukushin y 1 Kansa dirigen los enfrentamientos.
- Los competidores se eliminan en parejas, dos competidores por enfrentamiento.
- Para identificar a cada uno de los dos competidores, a un competidor se le asigna el color rojo (Aka) y al otro competidor el color blanco (Shiro).
- El competidor rojo (Aka) se identifica con un listón o cinturón rojo y se coloca siempre del lado derecho de la posición del Shushin.
- El Shushin y los Fukushin deben identificar al competidor que ejecutó la mejor la kata, rojo (Aka) o blanco (Shiro), en estricto apego al presente reglamento. Esto se realiza levantando la bandera del color del competidor ganador. No se permiten empates, así que siempre deberá levantarse una bandera a favor de uno de los dos competidores.
- El árbitro Shushin toma la decisión (Hantei) en base al número de banderas de cada color. El competidor con mayor número de banderas gana el enfrentamiento.

Caso	Bandera 1	Bandera 2	Bandera 3	Bandera 4	Bandera 5	Ganador
1	Aka	Aka	Aka	Aka	Aka	Aka
2	Aka	Aka	Aka	Aka	Shiro	Aka
3	Aka	Aka	Aka	Shiro	Shiro	Aka
4	Aka	Aka	Shiro	Shiro	Shiro	Shiro
5	Aka	Shiro	Shiro	Shiro	Shiro	Shiro
6	Shiro	Shiro	Shiro	Shiro	Shiro	Shiro

Artículo 19.- Procedimiento del Sistema Ko-Haku

Dos competidores ejecutarán su kata al mismo tiempo:

- Competidor rojo (Aka).
- Competidor blanco (Shiro).

El procedimiento de cada enfrentamiento es el siguiente:

- Antes de que los competidores ingresen al área de competencia, el Shushin deberá asegurarse que los competidores son los correctos. Esto se hace corroborando el número de los competidores.
- Los competidores ingresan al lugar asignado en el área de competencia. Una reverencia o saludo es suficiente, al ingresar o al llegar al punto de inicio de la kata.
- El Shushin solicita la kata a ejecutar por ambos competidores, eligiendo al azar una de las tarjetas con los nombres de las katas y pronunciando el nombre de la kata de manera audible para los competidores.
- Los competidores repiten el nombre de la kata de manera audible para el Shushin y los Fukushin.



- E. La señal para iniciar la ejecución de la kata será dada por el árbitro Shushin mediante un silbatazo audible por los competidores. Al silbatazo los competidores deben iniciar la kata de inmediato.
- F. Durante la ejecución de la kata el árbitro y jueces tendrán las banderas enrolladas, mostrando la bandera de color rojo.
- G. Al término de la ejecución de las katas por parte de los competidores, el Shushin y los jueces (Fukushin) desenrollarán las banderas y el árbitro pedirá una decisión (Hantei) de manera audible para los jueces, seguido de dos silbatazos audibles: uno largo, seguido de otro corto.
- H. Después del silbatazo corto, el Shushin y los Fukushin levantarán simultáneamente la bandera del color correspondiente al competidor con mejor kata. No se permiten empates, así que siempre deberá levantarse una bandera a favor de uno de los dos competidores.
- I. El árbitro Shushin revisará visualmente las banderas levantadas por los jueces y, una vez tomada la decisión - el competidor con más banderas gana el enfrentamiento-, el árbitro Shushin se pondrá de pie y con voz audible, clara y enérgica declarará al ganador (“Aka Nokachi” o “Shiro Nokachi”), al mismo tiempo que levanta la bandera del ganador. Posteriormente Shushin y Fukushin bajarán las banderas.
- J. Una vez declarado el ganador, los competidores se retiran del área de competencia. Una reverencia es suficiente, en el punto de inicio de la kata o al abandonar el área de competencia.

Artículo 20.- Sistema de Puntos

Los elementos más importantes del Sistema de Puntos son los siguientes:

- A. 1 Shushin, 4 Fukushin y 1 Kansa dirigen los enfrentamientos en las semi finales.
- B. 1 Shushin, 6 Fukushin y 1 Kansa dirigen los enfrentamientos en las finales.
- C. La kata se realiza de manera individual, un competidor a la vez.
- D. Cada uno de los competidores se identifica por el número de competidor y/o el nombre.
- E. Cada competidor realiza una kata libre, de las señaladas en el presente reglamento, bajo el Sistema Tokui.
- F. Los Shushin y Fukushin califican la kata de cada competidor utilizando un rango de 7.0 a 7.9 en semifinales y un rango de 8.0 a 8.9 en las finales.
- G. En la semifinal, los competidores con las calificaciones más altas pasan a la final.
- H. En la final, los competidores con las calificaciones más altas ganan la categoría.

Artículo 21.- Procedimiento del Sistema de Puntos

En el Sistema de Puntos, la kata se realiza de manera individual, siguiendo el siguiente procedimiento:

- A. Antes de que el competidor ingrese al área de competencia, el Shushin deberá asegurarse que es el competidor correcto. Esto se hace corroborando el número del competidor.
- B. El competidor ingresa al lugar asignado en el área de competencia. Una reverencia o saludo es suficiente, al ingresar o al llegar al punto de inicio de la kata.
- C. El competidor anuncia el nombre de la kata con voz audible para el Shushin, los Fukushin y el Kansa.
- D. El Shushin repite el nombre de la kata seguido de un silbatazo audible para el competidor, que es la señal para iniciar la ejecución de la kata.



- E. Durante la ejecución de la kata el Shushin y los Fukushima tendrán las tarjetas de calificación sobre las piernas.
- F. Al término de la ejecución de la kata, el Shushin pedirá una decisión (Hantei) de manera audible para los Fukushima, seguido de dos silbatazos audibles: uno largo, seguido de otro corto.
- G. Después del silbatazo corto, el Shushin y los Fukushima deberán de levantar con la mano derecha las tarjetas de calificación, visibles tanto para el competidor, como para la Mesa de Control del Área.
- H. Una persona de la Mesa de Control del Área leerá las calificaciones, iniciando con el Shushin y en el sentido de las manecillas del reloj.
- I. Los puntos son registrados por otra persona de la Mesa de Control del Área.
- J. Una persona de la Mesa de Control del área nombrará en voz alta la calificación total, de manera audible para el competidor.
- K. El árbitro dará un silbatazo corto, después del cual las tarjetas de puntos se bajarán.
- L. Después de escuchar el puntaje total, el competidor deberá retirarse del área de competencia.

Artículo 22.- Premios en el Sistema de Puntos

Cuando un competidor ejecuta técnicas difíciles, de una manera excelente, serán otorgados puntos adicionales al competidor (desde 0.1 y hasta 0.3). A continuación se mencionan algunas técnicas difíciles:

- A. Kanku-Dai: patada doble.
- B. Kanku-Sho: salto.
- C. Unsu: salto.
- D. Gankaku: girar Koshi-Gamae.
- E. Otras de dificultad similar.

Artículo 23.- Penalizaciones en el Sistema de Puntos

La siguiente tabla muestra las penalizaciones que aplican por omisiones o equivocaciones durante la ejecución de la kata:

Concepto	Penalización
No saludar al inicio o final de la kata	-0.1
Salir del área de competencia durante la ejecución de la kata	-0.1
Exagerar la respiración -ruido audible con la boca-	-0.1
Terminar la ejecución de la kata a más de un metro del punto de inicio	-0.1
Kiai en un movimiento incorrecto - Falta del Kiai	-0.1
Abrir o cerrar la pierna incorrecta al inicio o final de la kata	-0.1
Una pérdida de balance	-0.2
Excesivo cambio de ritmo	-0.2
No decir el nombre de la kata a ejecutar	-0.2
Exceder en el tiempo de espera entre movimientos	-0.2
Detener la ejecución por un lapso de tiempo y continuar	-0.3
Falta o cambio de un movimiento	Descalificación
Uso de joyas u accesorios prohibidos (reloj, pulsera, anillo, cadenas, identificador, otros)	Descalificación
Perder la cinta durante la ejecución de kata -la cinta cae al piso-	*Descalificación
Nombre incorrecto de la kata	*Descalificación
Olvidar la kata -detener por completo la ejecución-	*Descalificación
Perder el balance y no reanudar la kata	*Descalificación



Artículo 24.- Procedimiento para Aplicar Premios y Penalizaciones

El procedimiento para premiar o penalizar una kata es el indicado a continuación:

- A. Si el competidor realizó técnicas difíciles, se sumarán las décimas por premios a la calificación de la kata.
 - B. Al finalizar una ejecución de kata, si un Fukushima detecta uno o más aspectos a penalizar deberá llamar la atención del Shushin antes de la decisión (Hantei), mediante una serie de silbatazos cortos.
 - C. Esto aplica también cuando el Shushin detecta uno o varios puntos a penalizar.
 - D. El Shushin llamará a el(los) Fukushima(s) –Shugo-. El Kansa también puede ser involucrado, si el Shushin así lo considera. La reunión deberá ser breve (10 segundos), de pie frente a la silla del Shushin, y deberán comunicarse las penalizaciones observadas.
 - E. Una vez confirmados los puntos a penalizar, Shushin, Kansa y Fukushima regresarán a sus lugares para continuar con la toma de decisión.
 - F. Shushin y Fukushins restarán las décimas por penalización a la calificación de la kata.
 - G. En las descalificaciones marcadas con un asterisco en la tabla de penalizaciones, el Shushin podrá realizar la descalificación directa si así lo considera, sin llamar a los jueces (Shugo). Esto se realiza poniéndose de pie, cruzando y extendiendo los brazos (banderas) en dirección al competidor afectado.
 - H. En las otras descalificaciones -sin asterisco- en la tabla de penalizaciones, el Shushin deberá llamar a los Fukushima (Shugo) para aclarar el punto. Los Fukushima deberán indicar al Shushin cuando observen una penalización de descalificación. Esto se realiza después de que el competidor finaliza la kata mediante un silbatazo corto para llamar la atención del Shushin.
- Las descalificaciones aplicarán también en el sistema de banderas.
 - En el sistema de banderas, las penalizaciones se considerarán para tomar la decisión (Hantei). El Shushin y los Fukushima deben llevar un registro o conteo mental de los aspectos positivos y premios de la kata y de las penalizaciones observadas, para hacer un balance y una correcta comparación de las dos katas.

Artículo 25.- Decisiones del Sistema de Puntos

Para determinar a los ganadores, utilizando el Sistema de Puntos, se siguen los siguientes criterios:

- A. Las calificaciones más alta y más baja, de los puntajes otorgados por los Fukushima y Shushin, se *eliminan*. Las calificaciones *restantes* se suman para obtener la calificación total del competidor.
- B. En caso de un mismo puntaje de dos competidores, se buscará entre las calificaciones *restantes* (no eliminadas) la calificación más baja de ambos competidores; aquél que tenga la calificación más alta ganará. Si sus calificaciones más bajas son iguales, se verificará la calificación más alta de las *restantes* y la calificación más alta ganará. En el caso de estos puntos más altos sean iguales, la competencia entre los dos competidores empatados volverá a realizarse.
- C. Para desempatar, los oponentes realizarán una kata diferente, de las especificadas en el presente reglamento.
- D. Las calificaciones *eliminadas* no se consideran nunca.
- E. El Kansa verificará que las puntuaciones mostradas por los Fukushima y el Shushin sean anotadas correctamente en la Mesa de Control del Área, la correcta *eliminación* de la calificación mayor y menor, y la sumatoria de las calificaciones *restantes*. Al determinar la Mesa de Control del Área a los tres ganadores, el Kansa será el primero



en verificar que la posición de los 3 primeros lugares es correcta, de acuerdo a las calificaciones finales. Posteriormente, el árbitro Shushin llevará a cabo una segunda revisión.

Artículo 26.- Finales de Kata con el Sistema de Puntos

Las categorías principales, cinta negra varonil y femenil de 20 a 39 años, llevarán a cabo las finales de kata con la participación de 6 jueces (Fukushin), 1 árbitro (Shushin), 1 árbitro (Kansa) bajo el sistema de puntuación.

Los aspectos importantes a considerar son los siguientes:

- A. Los 8 finalistas se colocarán en una línea del lado blanco (Shiro), en el área de competencia.
- B. Realizar los saludos “Shomen-Ni-Rei y Otagai-Ni-Rei” –en este orden-.
- C. El Shushin y Kansa serán los primeros en tomar sus posiciones.
- D. Una vez que Shushin y Kansa estén parados dando la espalda a sus asientos correspondientes, los jueces (Fukushin) caminarán hacia sus lugares para colocarse de igual manera de pie, dando la espalda a sus asientos.
- E. El Shushin dará la señal correspondiente para que el Kansa y los Fukushin tomen sus asientos.
- F. Inicia la competencia.
- G. Al finalizar la ejecución de las katas de los 8 finalistas, el Shushin y Kansa serán los primeros en dejar sus lugares para posicionarse en el lugar de inicio frente a la Mesa de Control del Área.
- H. Posteriormente, los jueces (Fukushin) dejarán sus lugares para colocarse en línea a los lados de Shushin y Kansa, la misma línea de árbitros al iniciar la competencia.
- I. Los 8 finalistas se alinearán en el lado blanco (Shiro) y posteriormente se anunciarán a los tres ganadores, iniciando con el tercer lugar. Los ganadores, al escuchar su nombre, darán un paso al frente manteniendo esa ubicación.
- J. Realizar los saludos con “Otagai-Ni-Rei y Shomen-Ni-Rei”, en este orden.
- K. La competencia termina.

Para una mayor compresión se incluyen imágenes en el Anexo IV del presente reglamento.

Artículo 27.- Kata por Equipos

En la modalidad de kata por equipos las *eliminatorias* y *finales* se realizarán con el Sistema Tokui (kata libre), de las especificadas en el presente reglamento. De las *eliminatorias* se obtendrán 8 finalistas, los cuales realizarán una kata libre (Sistema Tokui), de las especificadas en el presente reglamento, diferente a la kata de la *eliminatoria*. Durante las *finales* se utilizará el sistema de puntuación.

En Kata por Equipos se deben observar los siguientes puntos:

- A. Todas las reglas de Kata Individual aplican a Kata por Equipos. NOTA: Diferente kata en eliminatorias y finales (4 equipos finalistas) serán requeridas.
- B. El ritmo y el tiempo no pueden cambiarse para sincronizar los movimientos.
- C. Los competidores no pueden utilizar señales externas para lograr la sincronización (ejemplo, exagerar la respiración).
- D. Se descontará entre una y dos décimas de punto (0.1 - 0.2) por movimientos desincronizados.



COMPETENCIAS DE KUMITE

Artículo 28.- Generalidades del Kumite

Los aspectos generales más importantes de las competencias de kumite son los siguientes:

- A. El Panel de Árbitros para cada competencia consistirá en un Shushin, cuatro Fukushin, y un Kansa.
- B. Los encuentros de kumite se realizarán bajo el sistema Shobu-Ippon (dos Waza-aris) o Ippon-Han (tres Waza-aris) en todas las categorías. Únicamente el combate final de las categorías individuales de cintas negras de 20 a 39 años -femenil y varonil- se realizarán bajo el Sistema Shobu-Sanbon (seis Waza-aris).
- C. Los encuentros de kumite tendrán una duración de 2 minutos en todas las categorías. Únicamente el combate final de las categorías individuales de cintas negras adultos de 20 a 39 años -femenil y varonil-, tendrán una duración de 5 minutos.

Artículo 29.- Modalidades de Kumite

La competencia de kumite estará dividida en tres modalidades:

- A. Kumite Individual.
 - B. Kumite por Equipos.
 - C. Yakusoku Kumite.
-
- Los equipos de kumite estarán conformados por 5 competidores titulares más 2 competidores de reserva, en la rama varonil.
 - Los equipos de kumite estarán conformados por 3 competidoras titulares más 1 competidora de reserva, en la rama femenil.
 - Los equipos de Yakusoku Kumite estarán integrados por dos competidores de las categorías de 40 años y mayores.
 - Los equipos mixtos en competencia de Yakusoku Kumite sí están permitidos.

Artículo 30.- Manejo de Tiempos en el Kumite

Los elementos principales a considerar para el correcto manejo del tiempo, en un enfrentamiento de kumite, son los siguientes:

- A. La duración de un enfrentamiento de kumite será de acuerdo a lo que suceda primero: la puntuación máxima por parte de un competidor o el tiempo total establecido.
- B. El tiempo de los combates comienza cuando el Shushin hace la señal para empezar el encuentro (Shobu) y se detiene cada vez que el Shushin anuncia “Yame”.
- C. El tiempo se reinicia cuando el Shushin indica “Tsuzukete Hajime”.
- D. El controlador de tiempo, de la Mesa de Control del Área, hará una señal audible para el Shushin indicando 30 segundos para terminar el tiempo establecido para el enfrentamiento. El Shushin indicará a los competidores, con voz audible “Atoshibaraku” (restan 30 segundos), sin detener el combate.



- E. Al finalizar el tiempo del enfrentamiento, el competidor con más puntos gana. El Shushin declarará al competidor ganador (Aka Nokachi ó Shiro Nokachi). Las penalizaciones acumuladas no serán tomadas en cuenta.
- F. Si al finalizar el tiempo del enfrentamiento, ambos competidores tienen la misma cantidad de puntos, el árbitro pedirá una decisión (Hantei) seguido de un silbatazo audible. Las penalizaciones acumuladas no serán tomadas en cuenta.

Los Fukushima indicarán “Hikiwake” (empate), cruzando las banderas arriba de su cabeza, y posteriormente el Shushin indicará “Hikiwake”, cruzando y extendiendo los brazos a los costados, terminando con las palmas hacia arriba.

El kumite tendrá un enfrentamiento con tiempo extra “Enchosen”. Las penalizaciones acumuladas en el encuentro previo serán borradas.

El Shushin indicará “Encho-sen Shobu Hajime” para iniciar el tiempo extra.
- G. Si el enfrentamiento con tiempo extra termina sin puntos, el Shushin deberá pedir la decisión (Hantei) a los Fukushima. En este caso, los 4 Fukushima y el Shushin deberán dar un ganador (Aka o Shiro), simultáneamente. En este caso, después de tiempo extra, no se acepta una marcación de empate. El competidor con más decisiones a favor gana el enfrentamiento.

Artículo 31.- Equipo de Protección Autorizado

Los competidores deberán cumplir con lo siguiente:

- A. Llevar exclusivamente guantes de color blanco, aprobados por el Comité Organizador.
- B. El protector bucal es obligatorio y deberá ser exclusivamente de color blanco o transparente.
- C. El protector para órganos genitales es opcional.
- D. Se prohíben protectores de cara, cabeza, espinilla, empeine y antebrazo.
- E. Se prohíbe el uso de lentes con armazón común o deportivo.
- F. Las mujeres de todas las edades usarán de forma obligatoria el protector pectoral interior y deberá ser color blanco.
- G. Exclusivamente el servicio médico oficial del evento debe aprobar el uso de vendas, soportes y otros accesorios médicos.

Artículo 32.- Áreas Puntuables y Aspectos a Observar

Los ataques se limitan a las áreas siguientes: cabeza, cara, pecho, abdomen, espalda; y deberá observarse lo siguiente:

- A. Una técnica efectiva que sea realizada al mismo tiempo que el Shushin indique el término del kumite (Llame) será considerada como puntuable.
- B. Una técnica efectiva realizada después de que el Shushin indique el término del kumite (Yame) no será considerada puntuable y podría ser una amonestación para el competidor ejecutor.
- C. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, si es realizada cuando uno o ambos contendientes están fuera del área de competencia.



- D. Si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz, mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el Shushin diga “Yame”, dicha técnica será puntuada.

Artículo 33.- Puntuaciones de Kumite

Las anotaciones de los enfrentamientos de kumite serán Waza-ari (medio punto) o Ippon (punto completo).

Un Waza-ari (medio punto) se otorgará cuando una técnica se realice en una zona puntuable según el siguiente criterio:

- A. Buena forma.
- B. Actitud deportiva.
- C. Aplicación vigorosa.
- D. Conocimiento.
- E. Tiempo apropiado.
- F. Distancia correcta.

Un Ippon (punto completo) es equivalente a dos Waza-aris (medios puntos) y se otorgará cuando una técnica se realice en una zona puntuable según el siguiente criterio:

- A. Cuando uno de los oponentes saque de balance al contrario, seguido de una técnica puntuable.
 - B. Patada a la cara (Yodan), siempre y cuando cumpla con el criterio de Waza-ari.
 - C. Un ataque ejecutado hacia el adversario, que está en un estado de “Mubobi” (no presenta ninguna reacción al ataque del adversario).
 - D. Un ataque de dos técnicas puntuables consecutivas.
- La marcación de Waza-ari o Ippon deberá mantenerse por los Fukushin hasta que el Shushin realice marque la decisión, con voz audible.

Artículo 34.- Técnicas No Puntuables

Existen tres casos en los que las técnicas efectuadas por los competidores no generan puntuación:

- A. Mienai (puntuación no vista).- El Fukushin o Shushin no ven las técnicas de los competidores porque no tienen un ángulo o posición apropiado. La persona que señale Mienai no será tomado en cuenta en el conteo de banderas, para la toma de decisión.
- B. Aiuchi (puntuación simultánea).- El Fukushin o Shushin observan técnicas puntuables simultáneas, por parte de ambos competidores. Esta señal deberá de ser usada con prudencia, ya que la probabilidad de que dos ataques puntuables se realicen al mismo tiempo es muy baja.
- C. Torimasen (no hay puntuación).- Se utiliza cuando el Shushin o Fukushin están seguros de haber observado técnicas que no ameritan puntuación. Esta señal en una decisión importante porque puede anular un Waza-ari o Ippon.



Artículo 35.- Criterios Especiales para Decidir una Puntuación

La siguiente tabla muestra los casos con el criterio a seguir para tomar la decisión de otorgar una puntuación:

Caso	Shushin	Fukushin	Fukushin	Fukushin	Fukushin	Decisión
1	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Mienai	Waza-ari
2	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Mienai	Mienai	Waza-ari
3	Waza-ari	Waza-ari	Mienai	Mienai	Mienai	Torimasen
4	Waza-ari	Mienai	Mienai	Mienai	Mienai	Waza-ari
5	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Torimasen	Waza-ari
6	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Torimasen	Shugo
7	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Torimasen	Torimasen	Shugo
8	Waza-ari	Waza-ari	Torimasen	Torimasen	Torimasen	Torimasen
9	Waza-ari	Torimasen	Torimasen	Torimasen	Torimasen	Torimasen

En el caso 6 y 7 el Shushin llamará al(los) Fukushin(s) que marcó(aron) Torimasen, mediante “Fukushin Shugo”, para consultar su marcación.

El Shushin también puede llamar a los Fukushin que están indicando Waza-ari a favor de un competidor para clarificar la puntuación marcada.

Después de una reunión (10 segundos Máximo) con el Shushin, el(los) Fukushin(s) puede(n) mantener su decisión o pueden cambiarla, afectando directamente la decisión del Shushin.

Por ejemplo, en el Caso 6 el Shushin y un Fukushin marcan Waza-ari rojo (Aka), dos Fukushin marcan Waza-ari blanco (Shiro) y un Fukushin marca Torimasen. El Shushin llama al Fukushin (Shugo) que marcó Torimasen y lo convence de que la técnica puntuable del competidor rojo (Aka) fue correcta. El Fukushin regresa a su lugar y cambia su decisión a Waza-ari rojo (Aka). Shushin marca Waza-ari para el competidor rojo (Aka).

Caso	Shushin	Fukushin	Fukushin	Fukushin	Fukushin	Decisión
6	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari	Waza-ari

Artículo 36.- Penalizaciones de Kumite

Las penalizaciones pueden ser de tres tipos:

- A. Hansoku.
- B. Jogai.
- C. Mubobi.

A. Hansoku

Se aplica para sancionar las siguientes conductas prohibidas:

- a) Técnicas con un contacto excesivo en una área puntuable.
- b) Ataques a la cara con técnicas con la mano abierta.



- c) Técnicas que hacen contacto en áreas no puntuables o prohibidas: garganta, brazos, piernas, ingle, articulaciones, empeine, otras.
- d) Técnicas de lanzamiento (derribo).
- e) Repetidas salidas del área de la competencia (Jogai).
- f) Sujetar, luchar o empujar.
- g) Técnicas que, por su naturaleza, no pueden controlarse (ataques peligrosos y descontrolados).
- h) Ataques con la cabeza, rodillas o codos.
- i) Fingir o exagerar una lesión.
- j) Hablar, provocar al oponente, faltar el respeto al contrincante, no obedecer los órdenes del Shushin, conducta descortés, otras infracciones de etiqueta o conductas antideportivas.
- k) Festejar una puntuación a favor -la puntuación obtenida será anulada-.

Tipos de Hansoku:

- a) Hansoku-Keikoku.- Primera amonestación de manera verbal. Advertencia.
- b) Hansoku-Chui.- Segunda amonestación. Se marca Waza-ari en contra.
- c) Hansoku.-Tercera amonestación. El contrincante es declarado ganador (Nokachi).
- d) Shikkaku.- Expulsión de la competencia debido a una conducta antideportiva grave (falta de respeto mediante palabras altisonantes, arrojar los guantes al contrincante, arrojar los guantes al árbitro o jueces, señales obscenas, entre otras).

El Shushin deberá indicar el color del competidor (Aka o Shiro), seguido de la amonestación (Hansoku-Keikoku, Hansoku-Chui, Hansoku, Shikkaku). Las amonestaciones pueden no seguir el orden indicado. Si una falta es muy grave puede ser considerada directamente como Hansoku o Shikkaku.

El saludo de manos entre competidores deberá realizarse fuera del tatami de competencia, al iniciar o finalizar el combate. El Shushin debe asegurar que se cumpla con esta regla.

B. Jogai

Las salidas (Jogai) del área de competencia, durante el desarrollo del combate, serán motivo de amonestación:

- a) Jogai-Ikai.- Primera amonestación de manera verbal. Advertencia.
- b) Jogai-Nikai.-Segunda amonestación. Se marca Waza-ari en contra.
- c) Jogai-Sankai.-Tercera amonestación. El contrincante es declarado ganador (Nokachi).

Los jueces marcarán una salida a través de silbatazos cortos, con la bandera apuntando al piso. El juez no deberá golpear el piso con la bandera para indicar una salida.



C. Mubobi

Si un competidor no presenta iniciativa de defensa a los ataques del contrincante, poniendo en riesgo su integridad, el árbitro indicará Mubobi.

Tipos de Mubobi:

- a) Mubobi-Keikoku.- Primera amonestación de manera verbal. Advertencia.
- b) Mubobi-Chui.- Segunda amonestación. Se marca Waza-ari en contra.
- c) Mubobi-Hansoku.-Tercera amonestación. El contrincante es declarado ganador (Nokachi).

NOTA: Evitar o rehuir el combate, impidiéndole al oponente anotar puntos será considerado como Mubobi.

Artículo 37.- Lesiones y Accidentes

Kiken es la decisión dada cuando un competidor pierde el encuentro por alguna de las siguientes razones:

- A. El competidor no se presenta al encuentro al ser llamado.
- B. El competidor se encuentra imposibilitado para continuar.
- C. El competidor es retirado por orden del Sushin y/o el médico oficial.

Los motivos para la suspensión pueden incluir:

- A. Una lesión visible para el panel de árbitros del área que muestre que el competidor lesionado no puede continuar el encuentro.
- B. Cuando el doctor oficial declara que el competidor se encuentra inhabilitado para continuar. En este caso, la tarjeta de identificación del competidor deberá ser marcada de una manera visible, determinada por el Comité Organizador, y no podrá continuar su participación competencias de kumite dentro del torneo.

Si los dos competidores del encuentro se lesionan entre sí o sufren los efectos de lesiones anteriores y el médico oficial declara que no pueden continuar, la victoria será para el competidor que haya anotado la mayor cantidad de puntos en el encuentro. Si ambos competidores tienen la misma cantidad de puntos anotados el encuentro se decidirá por Hantei.

Un competidor que ganó su encuentro, por descalificación (Hansoku) debido a una lesión, no podrá confrontar el siguiente encuentro sin la aprobación del médico oficial. Si el competidor lesionado gana su segundo encuentro por descalificación (Hansoku) debido nuevamente a una lesión, ya no podrá continuar su participación competencias de kumite dentro del torneo y se marcará Kiken.

Cuando un competidor es lesionado, el Shushin detendrá inmediatamente el encuentro y llamará al médico oficial. Solo el médico oficial está autorizado para diagnosticar la lesión. El Shushin no está autorizado para diagnosticar o tocar la lesión del competidor.

En encuentros de equipos, si un competidor -del equipo- gana su encuentro por Kiken, su victoria será equivalente a ganar el encuentro por Ippon.



Artículo 38.- Kumite por Equipos

Los aspectos más importantes de las competencias de kumite por equipo son los siguientes:

- A. Exclusivamente la primera ronda de enfrentamientos, todos los competidores titulares del equipo deberán llevar a cabo su enfrentamiento.
- B. Los competidores lesionados no podrán participar en kumite por equipos. Si durante el primer enfrentamiento un competidor se lesiona, podrá continuar participando en los enfrentamientos posteriores exclusivamente con la aprobación del servicio médico del evento.
- C. Después de la primera ronda de enfrentamientos, el equipo que acumule 3 triunfos (rama varonil) ó 2 triunfos (rama femenil) será declarado ganador, por lo que no será necesario realizar más enfrentamientos.
- D. El orden de los participantes será solicitado por el Kansa (formato oficial mostrado en el anexo XIII del presente reglamento) al inicio de cada ronda de enfrentamientos –entre equipos- y no podrá ser cambiado una vez iniciado el enfrentamiento contra otro equipo.
- E. Los competidores de reservas podrán ser integrados al equipo titular, entre las rondas de enfrentamientos.
- F. Un encuentro puede finalizar en empate (Hikiwake).
- G. El equipo con más enfrentamientos individuales ganados, pasa a la siguiente ronda.
- H. Si al finalizar el enfrentamiento entre dos equipos, ambos tienen la misma cantidad de enfrentamientos individuales ganados, se aplicarán los siguientes criterios de desempate, en el siguiente orden:
 - ☐ El equipo que tenga la mayor cantidad de Ippones acumulados. Un encuentro ganado por Hansoku, Kiken o Shikkaku será de mayor importancia que un encuentro ganado por Ippon.
 - ☐ Si los dos equipos no presentan Ippones o tienen la misma cantidad de Ippones, el equipo ganador será el que tenga la mayor cantidad de Waza-aris acumulados en sus encuentros ganados (los Waza-aris obtenidos en encuentros perdidos no serán considerados).
 - ☐ Si el empate permanece se pedirá a cada equipo un representante para realizar un enfrentamiento final, sujeto a las reglas de kumite individual.
- En el Anexo IX del presente reglamento se incluyen ejemplos de los criterios de desempate en kumite por equipos.

Artículo 39.- Yakusoku Kumite

La competencia de Yakusoku Kumite es una modalidad en la que equipos integrados por dos competidores mostrarán su nivel técnico en Kihon Ippon Kumite y/o Jiyu Ippon Kumite.

En los encuentros preliminares competirán los equipos con técnicas de Kihon Ippon Kumite:

- A. Los enfrentamientos serán entre dos equipos.
- B. Participarán dos equipos a la vez.
- C. Las competencias eliminatorias se realizarán bajo el Sistema Ko-Haku (banderas roja y blanca).
- D. Las eliminatorias serán hasta tener 8 finalistas.
- E. Las técnicas de Kihon Ippon Kumite deberán ser las del Sistema SKIF.



- F. Las técnicas serán Jodan-Oi-Zuki, Chudan-Oi-Zuki, Mae-Geri, Yoko-Geri y Mawashi-Geri.
- G. Ambos competidores atacarán y defenderán en su momento.

En las finales competirán los equipos con técnicas de Jiyu Ippon Kumite:

- a) Participará un equipo a la vez.
- b) Se utilizará el Sistema de Puntos.
- c) Las técnicas de Jiyu Ippon Kumite deberán ser las del Sistema SKIF.
- d) Las técnicas serán Jodan-Oi-Zuki, Chudan-Oi-Zuki, Mae-Geri, Yoko-Geri, Mawashi-Geri, Ushiro-Geri, Jodan-Kizami-Zuki y Chudan-Gyaku-Zuki.
- e) Ambos competidores atacarán y defenderán en su momento.

Artículo 40.- Criterios para la Decisión en Yakusoku Kumite

El Yakusoku Kumite debe realizarse de forma competente y debe demostrarse una comprensión clara de los principios tradicionales que contiene. Al evaluar la actuación de un equipo los Fukushin y el Shushin tendrán en cuenta lo siguiente:

- A. Una demostración realista del significado.
- B. Comprensión de las técnicas utilizadas.
- C. Buen tiempo, ritmo, velocidad, equilibrio y focalización de la potencia.
- D. Uso correcto y apropiado de la respiración como una ayuda al Kime.
- E. Enfoque correcto de la atención 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.
- H. La cadera no debe subir y bajar durante la ejecución.
- I. Forma correcta del estilo.
- J. Un equipo será descalificado en los casos siguientes:
 - a. Se detiene durante el desempeño del Yakusoku Kumite.
 - b. Realiza una técnica diferente a la anunciada.
 - c. Realiza una técnica no oficial de la SKIF.
 - d. Omitir una técnica.

Artículo 41.- Procedimiento de Eliminatorias de Yakusoku Kumite

En las eliminatorias de Yakusoku Kumite se ejecutarán técnicas de Kihon Ippon Kumite:

- A. Dos equipos realizarán sus técnicas a la vez.
- B. Los competidores de uno de los equipos llevarán un listón de color rojo (Aka) indicando que será el equipo asignado a este color; el equipo contrario no contará con ninguna identificación, lo cual indicará que es el equipo blanco (Shiro).
- C. Cada equipo participante deberá colocarse en el lugar asignado en el área, para iniciar.



- D. La señal para iniciar las técnicas será dada por el Shushin mediante un silbatazo audible para los competidores.
- E. Los equipos entonces iniciarán su Kihon Ippon Kumite.
- F. Después de completar la ejecución de las técnicas de ambos equipos, el árbitro requerirá una decisión (Hantei) de manera audible, seguida de dos silbatazos audibles para los jueces: uno largo, seguido de otro corto.
- G. El Shushin y los Fukushin deberán de levantar una de las banderas correspondiente al equipo con mejor desempeño (Aka o Shiro). No se permite otorgar empates.
- H. El Shushin tomará la decisión en base al número de banderas: la mayor cantidad de banderas gana la competencia. Se pondrá de pie y declara al equipo ganador (Nokachi), al mismo tiempo que levanta la bandera del equipo ganador. Posteriormente Shushin y Fukushin bajarán simultáneamente las banderas.
- I. El Shushin puede llamar a los Fukushin cuando observe uno o varios puntos a ser penalizados o que ameriten descalificación. Un Fukushin también puede señalar su apelación al Shushin cuando nota una situación igual.

Artículo 42.- Procedimiento de Finales de Yakusoku Kumite

En las finales de Yakusoku Kumite se ejecutarán técnicas de Jiyu Ippon Kumite:

- A. Cada equipo finalista participa uno a la vez.
- B. El equipo participante debe colocarse en el lugar asignado en el área, para iniciar.
- C. El Shushin da la señal para iniciar por medio de un silbatazo audible para los competidores.
- D. El equipo entonces empieza su Jiyu Ippon Kumite.
- E. Al terminar el equipo debe de permanecer en su lugar para esperar la calificación del Shushin y los Fukushin (mismo sistema de puntuación de kata).
- F. El Shushin requerirá una decisión (Hantei) por medio de dos silbatazos: uno largo, seguido de otro corto.
- G. Los Fukushin y el Shushin levantarán con la mano derecha las tarjetas de calificación, visibles tanto para el competidor como para la mesa de control del área (mismo sistema de puntuación de kata).
- H. Una persona de la Mesa de Control del área nombrará en voz alta las calificaciones, una a una, iniciando por el Shushin y en el sentido de las manecillas del reloj.
- I. El Shushin dará un silbatazo corto, después de lo cual las tarjetas de puntos se bajarán.
- J. Una persona de la Mesa de Control del Área pronunciará en voz alta la calificación total.
- K. Después de escuchar la calificación total el equipo podrá retirarse.
- L. El Shushin puede llamar a los Fukushin cuando observe uno o varios puntos a ser penalizados o que ameriten descalificación. Un Fukushin también puede señalar su apelación al Shushin cuando nota una situación igual.
- M. Para una competencia de desempate, los equipos podrán realizar la misma técnica de Jiyu Ippon Kumite y se determinará al ganador por medio del sistema Ko-Haku (banderas). El Shushin y los Fukushin deberán de levantar una de las banderas correspondiente al equipo con mejor desempeño (Aka o Shiro). No se permite otorgar empates.



Anexo I

Terminología

Aiuchi: Técnicas simultáneas, de ataque puntuables, por parte de los dos competidores. No se dará punto a los competidores. Fukushima mostrará banderas encontradas. Shushin indicará Aiuchi mostrando los puños encontrados frente a su pecho.

Ato-Shibaraku: Queda poco tiempo (30 segundos). Con voz audible una persona de apoyo de la mesa de control anunciará 30 segundos antes de que termine el tiempo oficial del combate y el Shushin anunciará a los competidores Ato-Shibaraku.

Encho-sen: Extensión del combate (tiempo extra). Shushin reinicia el combate (tiempo extra) anunciando con los pies juntos y palmas de las manos a los costados Encho-sen Shobu Hajime.

Hajime: Iniciar. Al estar en posición de Tsuzukete, el Shushin anunciará con voz audible y enérgica “Hajime” extendiendo sus brazos hacia el frente con las palmas de las manos abiertas y encontradas.

Hantei: Decisión. Shushin pedirá decisión de manera audible, seguido de dos silbatazos audibles: uno largo, seguido de otro corto. Después del silbatazo corto, el Shushin y los Fukushima deberán de dar su decisión (Aka o Shiro).

Hansoku: Amonestación (el oponente gana).

Hansoku-Keikoku: Primera amonestación.

Hansoku-Chui: Segunda amonestación.

Hikiwake: Empate. Los Fukushima deberán de dar su decisión de empate cruzando sus banderas sobre su propia cabeza. Shushin indicará con voz audible y energía Hikiwake cruzando y extendiendo sus brazos frente a él y terminando en los costados con las palmas de las manos hacia *arriba*.

Jogai: Salida del área de competencia.

Jogai Ikai: Primera salida del área de competencia.

Jogai Nikai: Segunda salida del área de competencia.

Jogai Sankai: Tercera salida del área de competencia.

Jowai: La técnica no cumple con los requisitos para ser puntuable.

Maai: Falta de distancia para ser técnica puntuable.

Moto-No-Ichi: Posición Original (lugar de inicio)



Competidores regresan a su lugar de inicio. Shushin señala con los dedos índices el lugar a ser ocupado por los competidores Aka y Shiro.

Nuketeru: Ataque fuera de centro puntuable.

Otagai-Ni-Rei: Saludo entre competidores y panel de árbitros.

Shikkaku: Expulsión del evento o competencia.

Shobu Hajime: Iniciar el combate. Después de anunciar, el Shushin da un paso atrás.

Shomen-Ni-Rei: Saludo de competidores y panel de árbitros a la mesa de control general (lugar de invitados de honor y autoridades) de la competencia.

Shugo: Llamar a reunión. El Shushin llamará a los Fukushin o Kansa mediante Shugo para consultar una decisión, o bien, para colocarse en posición original al finalizar la competencia.

Torimassen: Inaceptable como técnica puntuable. Fukushin cruza y extiende sus banderas de manera enérgica frente a él terminando en los costados. Shushin cruza y extiende sus brazos frente a él y terminando en los costados con las palmas de las manos hacia *abajo*.

Tsuzukete: Continuar combatiendo. Shushin lo anunciará con la pierna izquierda o derecha hacia atrás, brazos extendidos hacia arriba y los costados con la palmas de las manos hacia delante. Ocurre después de una interrupción oficial durante el combate.

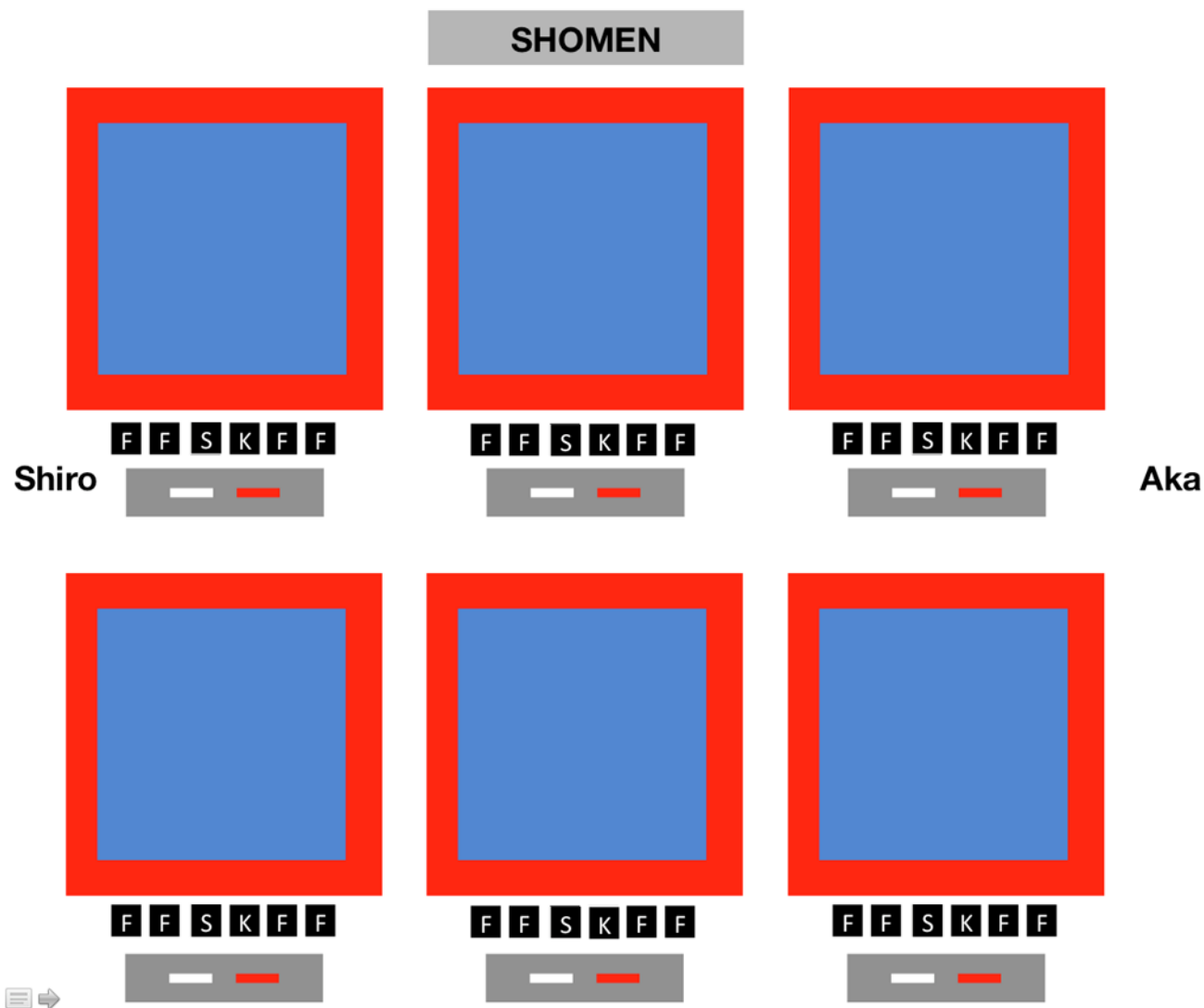
Uketeru: Ataque bloqueado.

Yame: Detenerse. Interrupción o fin del combate. Shushin da la señal con voz audible y energía haciendo un movimiento de arriba hacia abajo, con el brazo extendido y palma abierta.



Anexo II

Shomen



- Al inicio de la competencia, el panel de árbitros del área y los competidores realizarán en primera instancia **"Shomen-Ni-Rei"** y posteriormente **"Otagai-Ni-Rei"**, en este orden.
- Al finalizar la competencia, el panel de árbitros del área y los competidores realizarán **"Otagai-Ni-Rei"**, y posteriormente **"Shomen-Ni-Rei"**, en este orden.

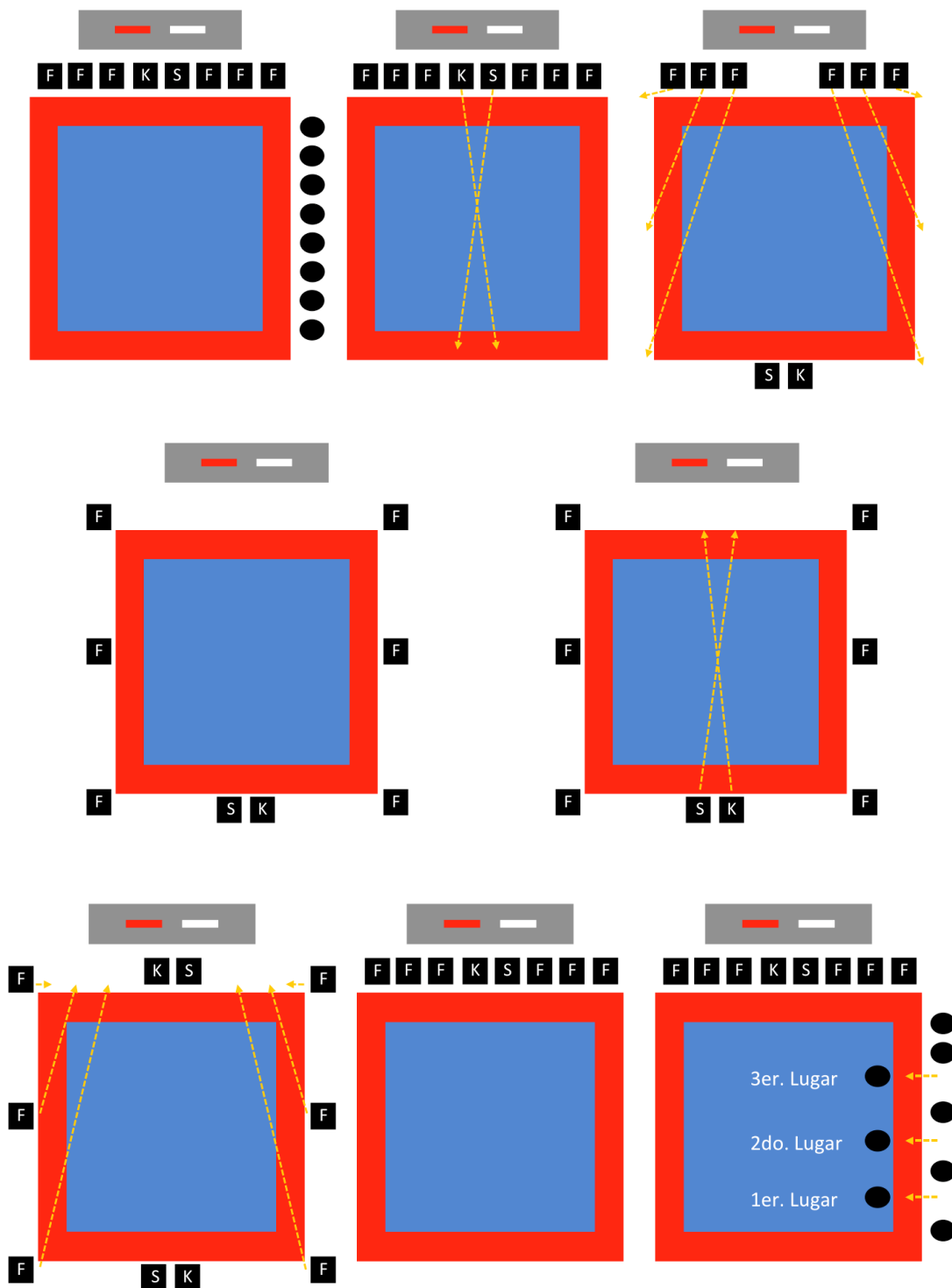
Anexo III

Katas

Edades	Nivel	Obligatoria solicitada por Shushin (decisión por banderas)		Seleccionada por el competidor (decisión por puntos)
		Eliminatorias	Finales	Finales
Todas	9º Kyu	Heian Shodan	Heian Shodan	No Aplica
	8º, 7º Kyu	Heian Shodan - Nidan	Heian Shodan - Nidan	No Aplica
	6º, 5º, 4º Kyu	Heia Shodan - Nidan - Sandan	Heia Shodan - Nidan - Sandan	No Aplica
Hasta 17 años	3º, 2º, 1º Kyu	Heian 1-5 Tekki Shodan	No Aplica	Bassai-Dai, Kanku-Dai, Enpi, Jion.
	Danes (Cintas Negras)	Heian 1-5 Tekki Shodan	No Aplica	Libre
18-39 años	3º, 2º, 1º Kyu	Heian 1-5 Tekki Shodan	No Aplica	Bassai-Dai, Kanku-Dai, Enpi, Jion.
	Danes (Cintas Negras)	Bassai-Dai, Kanku-Dai, Enpi, Jion.	No Aplica	Libre
+40 años	Danes (Cintas Negras)	Bassai-Dai, Jion	No Aplica	Libre
	3º, 2º, 1º Kyu	Heian 1-5 Tekki Shodan	No Aplica	Bassai-Dai, Kanku-Dai, Enpi, Jion.

Anexo IV

Finales de Kata



Anexo V

Ejemplos de Decisiones con el Sistema de Puntos

Ejemplo 1

Competidor	Puntajes						Posición
	Árbitro	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Total	
Competidor A	6.4	6.2	6.5	6.5	6.3	19.2	3º Lugar
Competidor B	6.4	6.4	6.7	6.7	6.7	19.8	Empate
Competidor C	6.2	6.3	6.2	6.5	6.4	18.9	4º Lugar
Competidor D	6.7	6.5	6.5	6.7	6.6	19.8	Empate
Competidor B	6.4	6.4	6.7	6.7	6.7	19.8	2º Lugar
Competidor D	6.7	6.5	6.5	6.7	6.6	19.8	1º Lugar

Ejemplo 2

Competidor	Puntajes						Posición
	Árbitro	Juez 1	Juez 2	Juez 3	Juez 4	Total	
Competidor A	7.4	7.5	7.3	7.2	7.3	22.1	Empate
Competidor B	7.5	7.1	7.3	7.3	7.3	21.9	4º Lugar
Competidor C	7.4	7.2	7.4	7.2	7.5	22.0	3º Lugar
Competidor D	7.3	7.3	7.4	7.5	7.4	22.1	Empate
Competidor A	7.5	7.5	7.3	7.2	7.3	22.1	1º Lugar
Competidor D	7.3	7.3	7.4	7.5	7.4	22.1	2º Lugar

Anexo VI

Gestos del Árbitro Shushin

Gestos utilizados por el Shushin durante un enfrentamiento de kumite:



NAKAE

Brazos rectos desde afuera hacia adentro.



SHOBU HAJIME

Pies juntos, manos abiertas.



AIUCHI

Puños juntos al frente.



AKA WAZA-ARI

El brazo derecho desde el hombro izquierdo, hacia abajo, en un ángulo de 45°.



SHIRO IPPON / SHIRO NOKACHI

El brazo izquierdo desde las caderas, hacia arriba, en un ángulo de 135°.



YAME

Movimiento descendente continuo.



YAME (AKA WAZA-ARI)



YAME (SHIRO WAZA-ARI)



SAI SHIAI HAJIME

Pies juntos, manos abiertas.



TSUZUKETE HAJIME
Brazos rectos desde afuera hacia adentro.



FUKUSHIN SHUGO
Movimiento continuo desde afuera hacia adentro.



TORIMASEN
Brazos a 45°, palmas hacia abajo.



AKA UKETERU
Técnica bloqueada por Aka.



SHIRO NUKETERU
La técnica de Shiro pasó por un lado y no llegó al objetivo.



ENCHO SEN HAJIME
Pies juntos, manos abiertas.



AKA JOWAI
La técnica de Aka no fue suficiente.



SHIRO MAI
La técnica de Shiro estaba demasiado lejos.



AKA HAI HAI
Aka fue más rápido.



HIKIWAKE
Brazos a 45°, palmas hacia arriba.



AKA KEIKOKU
*Señalar los pies del ofensor
con el dedo índice.*



AKA HANSOKU CHUI
*Apuntar al pecho del ofensor
con el dedo índice.*



AKA HANSOKU
*Señalar la cara del ofensor
con el dedo índice.*



AKA SHIKKAKU
*Apuntar la cara del ofensor
con el índice, luego hacia fuera.*



IKKAI
*Usar el dedo índice para indicar
primera vez.*



NIKKAI
*Utilizar los dedos índice y
medio para indicar segunda
vez.*



SANKAI
*Usar los dedos índice, medio y
anular para indicar tercera vez.*



AKA MUKI RYOKU
Tocar la mejilla.



AKA MUBOBI
Tocar la mejilla.



AKA JOGAI
*Apuntar al límite del área de
competencia.*

Gestos utilizados por el Shushin durante un enfrentamiento de kata:



- Todas las marcaciones o señalizaciones de Shushin deberán ser en una forma segura y enérgica.

Anexo VII

Gestos del Juez Fukushin

Gestos utilizados por el Fukushin durante un enfrentamiento de kumite:



POSICIÓN INICIAL



MIENAI
Banderas juntas debajo de los ojos.



AKA WAZA-ARI
Brazo recto desde el hombro.



AKA IPPON
Brazo hacia arriba.



TORIMASEN
Agitar las banderas de lado, una vez.



AIUCHI
Reunir las banderas, una frente a la otra.



AKA JOWAI
Ondear la bandera arriba y abajo.



AKA UKETERU
Técnica bloqueada por Aka.



AKA NUKETERU
La técnica de Aka pasó por un lado, fuera del objetivo.



MAAI
Mantener las banderas paralelas.



AKA HAI HAI
Sostener las banderas en un ángulo de 90°.



AKA KEIKOKU
Pequeño círculo enfrente.



AKA HANSOKU CHUI
Pequeño círculo hacia arriba.



AKA HANSOKU
Círculo grande hacia arriba.



AKA SHIKKAKU



AKA JOGAI
Señalar con la bandera la línea de salida.



AKA MUBOBI
Tocar la mejilla con la bandera, ligeramente.



AKA MUKI RYOKU
Bandera circular apuntando hacia abajo.

Gestos utilizados por el Fukushin durante un enfrentamiento de kata:



AKA NOKACHI
El competidor rojo es el ganador.



SHIRO NOKACHI
El competidor blanco es el ganador.

– Todas las marcaciones o señalizaciones de Fukushin deberán ser en una forma segura y enérgica.

Anexo VIII

Penalizaciones

Hansoku

Amonestación	Ippon Hansoku	Ippon-Hansoku	Sanbon Hansoku
Primera	Keikoku (verbal)	Keikoku (verbal)	Keikoku (verbal)
Segunda	Hansoku-Chui (Waza-ari en Contra)	Hansoku-Chui (Waza-ari en Contra)	Hansoku-Chui (Waza-ari en Contra)
Tercera	Hansoku (Oponente Nokachi")	Hansoku (Oponente Nokachi")	Hansoku (Oponente Nokachi")

Jogai

Amonestación	Ippon Jogai	Ippon-Han Jogai	Sanbon Jogai
Primera	Jogai Ikkai (verbal)	Jogai Ikkai (verbal)	Jogai Ikkai (verbal)
Segunda	Jogai Nikai (Waza-ari en Contra)	Jogai Nikai (Waza-ari en Contra)	Jogai Nikai (Waza-ari en Contra)
Tercera	Jogai Sankai (Oponente Nokachi")	Jogai Sankai (Oponente Nokachi")	Jogai Sankai (Oponente Nokachi")

Mubobi

Amonestación	Ippon Mubobi	Ippon-Han Mubobi	Sanbon Mubobi
Primera	Mubobi Ikkai (verbal)	Mubobi Ikkai (verbal)	Mubobi Ikkai (verbal)
Segunda	Mubobi Nikai (Waza-ari en Contra)	Mubobi Nikai (Waza-ari en Contra)	Mubobi Nikai (Waza-ari en Contra)
Tercera	Mubobi Sankai (Oponente Nokachi")	Mubobi Sankai (Oponente Nokachi")	Mubobi Sankai (Oponente Nokachi")

Ikkai: primera vez.

Nikai: segunda vez.

Sankai: tercera vez.

Nokachi: ganador

Waza-ari: medio punto



Anexo IX

Equipos de Kumite

Ejemplo 1	Aka	Shiro	Ganador	Equipo Ganador
Encuentro 1	2 Waza-aris	No puntos	Aka	Shiro
Encuentro 2	1 Waza-ari	Ippon	Shiro	
Encuentro 3	No puntos	No puntos	Hikiwake	
Encuentro 4	1 Waza-ari	No puntos	Aka	
Encuentro 5	1 Waza-ari	2 Waza-aris	Shiro	

Ejemplo 2	Aka	Shiro	Ganador	Equipo Ganador
Encuentro 1	2 Waza-aris	No puntos	Aka	Combate extra
Encuentro 2	1 Waza-ari	2 Waza-aris	Shiro	
Encuentro 3	No puntos	No puntos	Hikiwake	
Encuentro 4	2 Waza-ari	No puntos	Aka	
Encuentro 5	1 Waza-ari	2 Waza-aris	Shiro	

Ejemplo 3	Aka	Shiro	Ganador	Equipo Ganador
Encuentro 1	No puntos	Hansoku	Aka	Aka
Encuentro 2	1 Waza-ari	2 Waza-aris	Shiro	
Encuentro 3	No puntos	No puntos	Hikiwake	
Encuentro 4	1 Waza-ari	No puntos	Aka	
Encuentro 5	1 Waza-ari	Ippon	Shiro	

Ejemplo 4	Aka	Shiro	Ganador	Equipo Ganador
Encuentro 1	2 Waza-aris	No puntos	Aka	Shiro
Encuentro 2	1 Waza-ari	2 Waza-aris	Shiro	
Encuentro 3	No puntos	No puntos	Hikiwake	
Encuentro 4	1 Waza-ari	No puntos	Aka	
Encuentro 5	1 Waza-ari	2 Waza-aris	Shiro	



Anexo X

Yakusoku Kumite

Reglas para Yakusoku Kumite

Los competidores deberán apegarse al sistema de técnicas establecido por la SKIF. Las técnicas fuera del Sistema SKIF serán penalizadas o llevarán a una descalificación.

La ejecución de Yakusoku Kumite debe realizarse con precisión como en kata, sin embargo, el panel de árbitros del área debe observar:

- A. Espíritu de combate.
- B. Vigor.
- C. Concentración.

La coordinación y el espíritu del equipo es muy importante a ser considerado para su evaluación.

Kihon Ippon Kumite

La orden de los ataques se encuentra descrita en el presente reglamento. Kihon Ippon kumite requiere primordialmente precisión básica, postura y fuerza para Tsuki (golpe), Geri (patada), Uke (bloqueo). Adicionalmente se requiere una correcta:

- A. Posición.
- B. Distancia.
- C. Técnica SKIF de defensa y ataque.

Jiyu Ippon Kumite

Debe de cumplir con los requisitos de Kihon Ippon Kumite, más lo siguiente:

- A. Correcta distancia de combate.
- B. Buen tiempo de ataque.
- C. Correcta aplicación de la cadera en ataques.
- D. Balance.

Penalizaciones en Jiyu Ippon Kumite

Los aspectos a ser penalizados en Jiyu Ippon Kumite son los siguientes:

- A. Correcta técnica pero sin efectividad (-0.1).
- B. Pérdida de balance en ataque o defensa (-0.1, por cada pérdida de balance).
- C. Buena técnica, pero fuera de lineamientos SKIF (-0.2).
- D. Ataques y defensa fuera de objetivo (-0.2, por cada defensa o ataque fuera de objetivo).

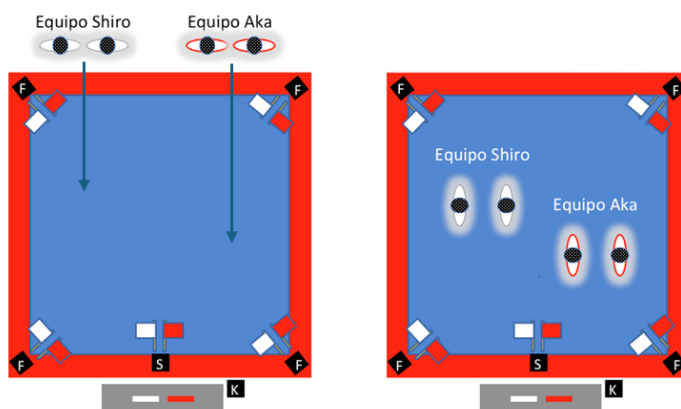


Técnicas de Yakusoku Kumite

Las técnicas deberán ejecutarse en el orden indicado.

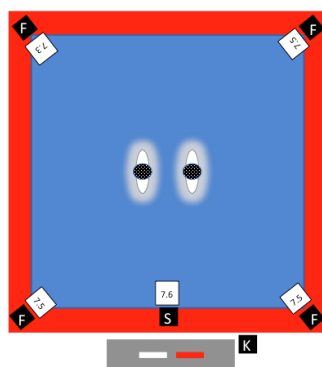
Eliminatorias	Finalistas
Kihon Ippon Kumite	Jiyu Ippon Kumite
Jodan-Oi-Zuki	Jodan-Oi-Zuki
Chudan-Oi-Zuki	Chudan-Oi-Zuki
Mae-Geri	Mae-Geri
Yoko-Geri	Yoko-Geri
Mawashi-Geri	Mawashi-Geri
	Ushiro-Geri
	Jodan-Kizami-Zuki
	Chudan-Gyaku-Zuki
Sistema de Banderas	Sistema de Puntos

Acomodo en Eliminatorias de Yakusoku Kumite



- Eliminatorias: después de completar la ejecución de las técnicas de ambos equipos, el Shushin dará la decisión (Hantei).

Acomodo en las Finales de Yakusoku Kumite



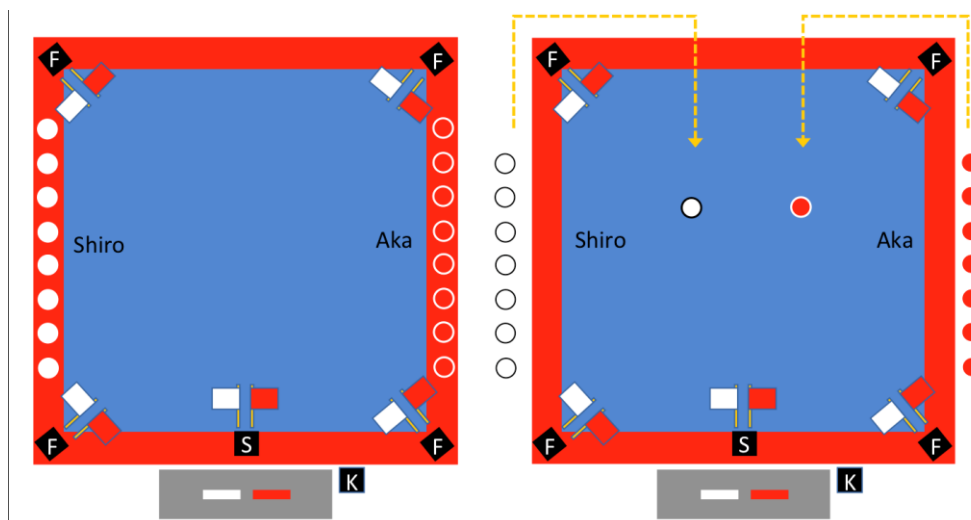
- Finales: cada equipo finalista deberá colocarse en el lugar asignado en el centro del área para iniciar su ejecución de Jiyu Ippon Kumite.

Anexo XI

Ubicación de Competidores

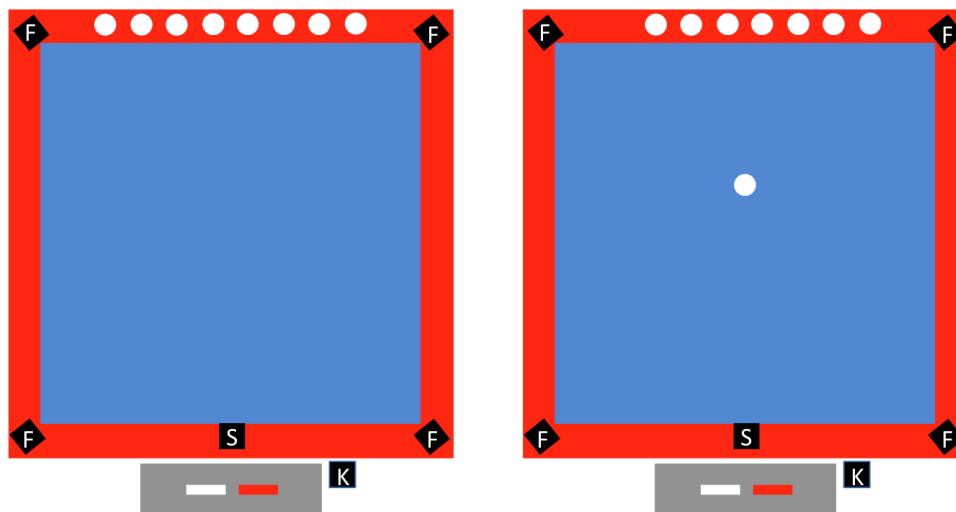
Kata (Sistema de Banderas)

En los encuentros por Sistema de Banderas, los competidores se alinearán en el lado asignado (Aka y Shiro), dentro del área de seguridad. Después de los saludos “Shomen-Ni-Rei” y Otagai-Ni-Rei” los competidores se colocarán fuera del área de seguridad e ingresarán al área de competencia de manera individual (Aka contra Shiro).

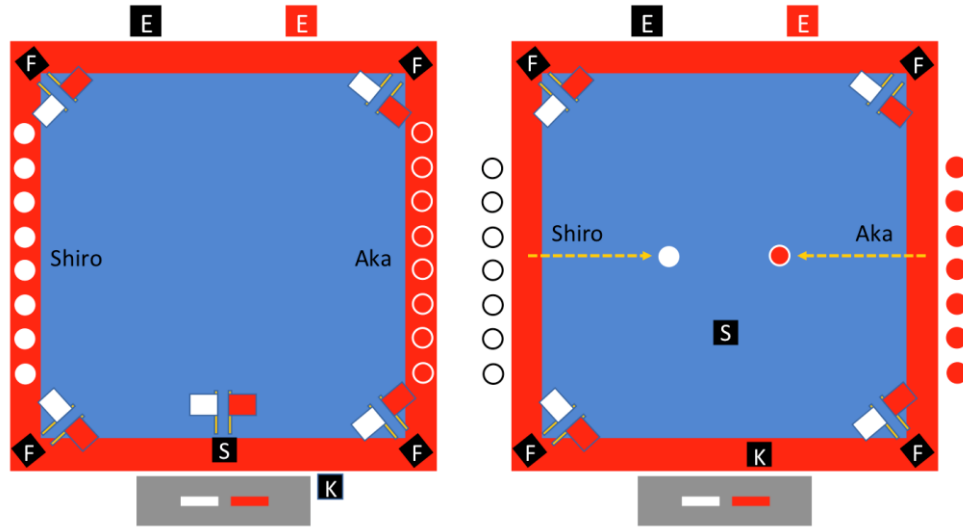


KATA (Sistema de Puntos)

En las finales de algunas categorías que no son las principales, los competidores finalistas se alinearán en el lado asignado dentro del área de seguridad. Después de los saludos Shomen-Ni-Rei y Otagai-Ni-Rei los competidores se colocarán fuera del área de seguridad e ingresarán al área de competencia de manera individual.



Los competidores rojo (Aka) y blanco (Shiro) se alinearán en el lado asignado, dentro del área de seguridad. Después de los saludos Shomen-Ni-Rei y Otagai-Ni-Rei los competidores se colocarán fuera del área de seguridad e ingresarán al área de competencia de manera individual (Aka contra Shiro).



Anexo XII

Formato de control para el Kansa en competencia de kumite individual.

CONTROL DE COMPETENCIA DE KUMITE SKIF AMERICA												
Competidor SHIRO No:						Competidor AKA No:						
Waza-ari	1	2	3	4	5	6						
Ippon	1	2	3									
HANSOKU	K	HC	H				KIKEN					
MUBOBI	1	2	3				SHIKAKU					
JOGAI	1	2	3				GANADOR					

Competidor AKA No:						Competidor AKA No:						
Waza-ari	1	2	3	4	5	6						
Ippon	1	2	3									
HANSOKU	K	HC	H				KIKEN					
MUBOBI	1	2	3				SHIKAKU					
JOGAI	1	2	3				GANADOR					



Anexo XIII

Formato de control para el Kansa en competencia de kumite por equipos.

CONTROL DE COMPETENCIA DE KUMITE POR EQUIPOS SKIF AMERICA			
Nombre del Equipo (SHIRO)		Nombre del Equipo (AKA)	
Competidor 1 SHIRO	No:	Competidor 1 AKA	No:
Competidor 2 SHIRO	No:	Competidor 2 AKA	No:
Competidor 3 SHIRO	No:	Competidor 3 AKA	No:
Competidor 4 SHIRO	No:	Competidor 4 AKA	No:
Competidor 5 SHIRO	No:	Competidor 5 AKA	No:

