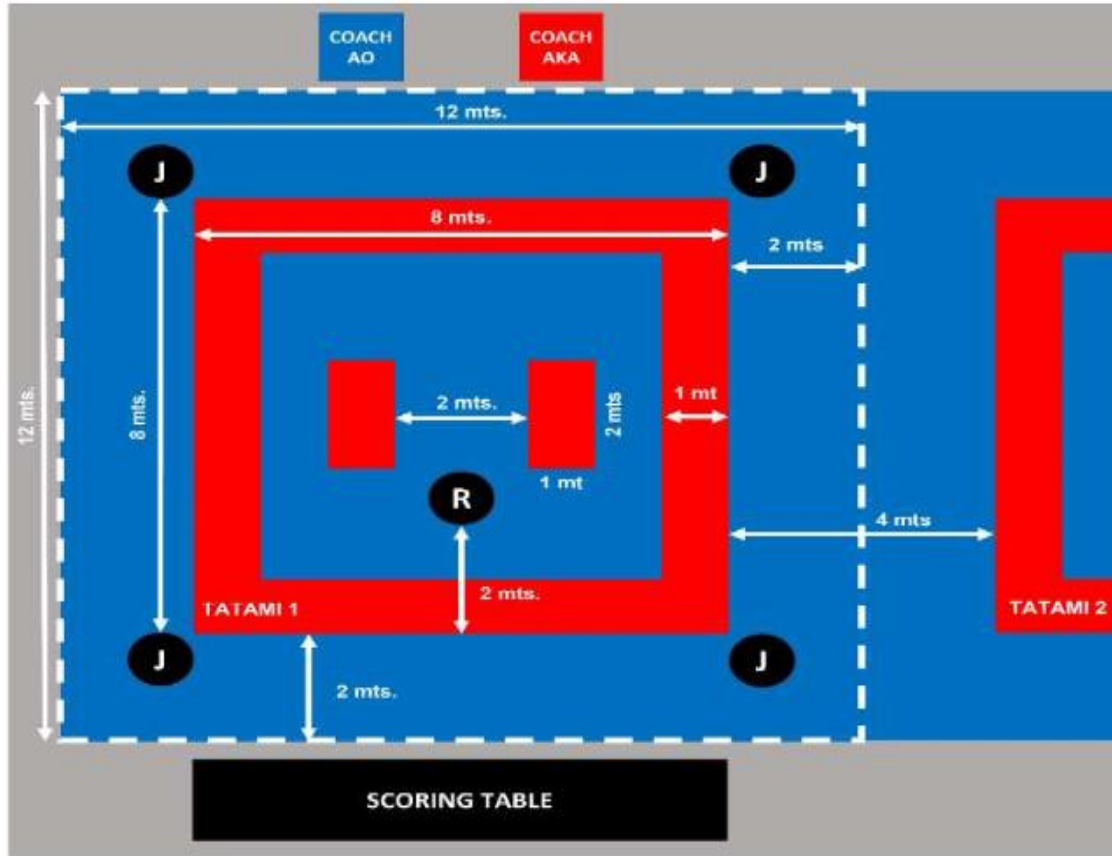


# ARBITRAJE WKF

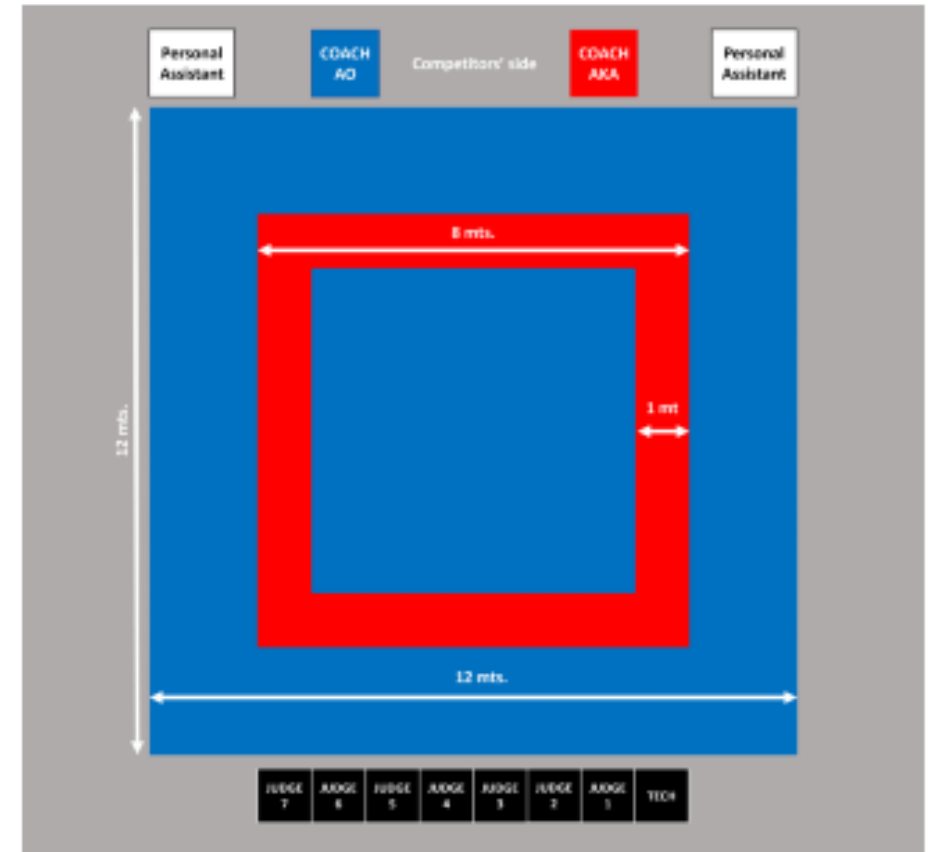
REGLAMENTO A ENERO 2023



# ÁREA DE COMPETENCIA



**KUMITE**



**KATA**



# KUMITE – CRITERIOS PARA PUNTUAR

---

- 8.2 Los puntos se obtienen mediante una técnica tradicional de karate con la mano o el pie ejecutada con control. en al área de puntuación.
- 8.3 Solo la primera técnica correctamente ejecutada de un intercambio puntuará con la excepción de un combinación eficaz de técnicas, en cuyo caso se contará la técnica con la puntuación más alta independientemente de la secuencia de técnicas en la combinación.
- 8.4 Las áreas de puntuación son el cuerpo por encima de la pelvis, hasta e incluyendo la clavícula (CHUDAN), excluyendo los propios hombros y el área por encima de la clavícula (JODAN).
- 8.5 Para ser considerada una puntuación, la técnica debe tener el potencial de ser efectiva, debiendo además cumplir con los criterios de:
- 1) Buena forma (Técnica correctamente ejecutada).
  - 2) Actitud deportiva (Realizar la técnica sin intención de causar lesiones).
  - 3) Aplicación vigorosa (Realizar la técnica con velocidad y potencia).
  - 4) Mantener el estado de alerta hacia el oponente tanto durante como después de la ejecución de la técnica.  
(No darse la vuelta o caerse después de completar una técnica, a menos que la caída sea causada por una falta del adversario).
  - 5) Buen timing (Realizar la técnica en el momento correcto).
  - 6) Distancia correcta (Realizar a una distancia donde la técnica sería efectiva).





# KUMITE – ESCALA PUNTUACIÓN

---

8.6 La siguiente escala se utiliza para otorgar puntos:

- YUKO (1 punto) se otorga por Tsuki (golpe directo) o Uchi (golpe) en un área puntuable.
- WAZA-ARI (2 puntos) se otorga por patadas CHUDAN
- IPPON (3 puntos) se otorga por patadas JODAN o cualquier técnica contra un oponente cuya parte del cuerpo que no sean los pies esté en contacto con la colchoneta.





# KUMITE – TÉCNICA NO VÁLIDA

---

8.12 Una técnica no es válida si:

- a) Si es ejecutada después de la señal de fin de tiempo o el Árbitro indica “YAME”.
- b) Si es ejecutada en o después de "WAKARETE" antes de que se haya indicado "TSUZUKETE".
- c) Si se realiza cuando el ejecutante está fuera del área de competición (JOGAI).
- d) Seguido de una falta – con la excepción de JOGAI.
- e) Si un competidor da la espalda al oponente después de una técnica (falta de zanshin).
- f) Si se realiza cuando se produce una violación de las reglas (como contacto excesivo, sujetar, agarrar, etc.).





# KUMITE - ADVERTENCIAS

---

## 10.2 Advertencias oficiales

10.2.1 Hay dos grados de advertencias oficiales; CHUI y HANSOKU CHUI:

### **CHUI**

Advertencia

Se da, hasta tres veces, por infracciones que no disminuyan las posibilidades de ganar del oponente.

### **HANSOKU CHUI**

Advertencia de descalificación en el caso de más infracciones

Se da por infracciones más graves que reducen las posibilidades de ganar al oponente o por infracciones acumuladas si ya se ha dado tres CHUI.





# KUMITE - PENALIDADES

---

## 10.3 Penalizaciones

10.3.1 Hay dos tipos de Penalizaciones que son dos niveles diferentes de descalificación:

### **HANSOKU**

Descalificación del combate

Esta es una penalización de descalificación por una acción muy grave o cuando se ha sancionado con HANSOKU CHUI.

### **SHIKKAKU**

Descalificación de el torneo.

Esta es una descalificación de todo el torneo incluyendo cualquier categoría Posterior en la que el infractor se haya registrado.

Si puede aplicar SHIKKAKU cuando un Competidor no obedece las órdenes del Árbitro, actúa maliciosamente o comete un acto que perjudica el prestigio y el honor del Karate.





# KUMITE - TERMINOLOGÍA

---

<b>SHOBU HAJIME</b>	Inicio del Encuentro	Después del anunciarlo, el árbitro da un paso atrás.
<b>ATO SHIBARAKU</b>	Queda poco más de tiempo	El cronometrador dará una señal audible 15 segundos antes el final real del combate y el Árbitro anunciará “Ato Shibaraku”.
<b>YAME</b>	Parada	Interrupción, o fin del encuentro. El Árbitro hace el el anuncio y un movimiento de corte hacia abajo on su mano
<b>MOTO NO ICHI</b>	Posición original	Competidores y Árbitro regresan a sus posiciones iniciales.
<b>TSUZUKETE</b>	Continuar combate	Reanudación de los combates ordenados después de WAKARETE, cuando ocurre una interrupción no autorizada, o cuando el Árbitro da una orden informal para comenzar a combatir debido a falta de actividad.







# KUMITE - TERMINOLOGÍA

---

<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Reanudar el combate	Comenzar El árbitro se para en una posición adelantada. dirá “Tsuzukete” él / ella extiende sus brazos, palmas hacia afuera hacia los Competidores. Mientras dice "Hajime", gira las palmas de las manos y los lleva rápidamente uno hacia el otro, al mismo tiempo da un paso atrás.
<b>FUKUSHIN SHUGO</b>	Llamar a los Jueces	El Árbitro llama a los Jueces a reunirse.
<b>HANTEI</b>	Decisión	El árbitro pide una decisión al final de un combate no inconcluso. Después un pitido corto de dos tonos del silbato, los jueces señalan sus votos,y el Árbitro indica al ganador levantando el brazo.
<b>HIKIWAKE</b>	Empate	En caso de empate en un encuentro, el Árbitro cruza los brazos, luego extiende ellos con las palmas mirando hacia el frente.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	Rojo (Azul) gana	El Árbitro levanta el brazo del lado del ganador.





# KUMITE - TERMINOLOGÍA

---

<b>AKA (AO) IPPON</b>	Rojo (Azul) anota tres puntos	El Árbitro levante su brazo a 45 grados del lado que puntuá
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Rojo (Azul) anota dos puntos	El Árbitro extendiendo su brazo a la altura del hombro del del lado del compeyidor que puntuá
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Rojo (Azul) anota uno punto	El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45 grados del del lado del competidor que puntuá
<b>CHUI</b>	Advertencia	El Árbitro muestra la señal para el tipo de infracción hacia el ofensor seguido de mostrar 1 a 3 dedos dependiendo si esto es el 1er., 2do o 3er aviso.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Advertencia descalificación	El Árbitro muestra la señal para el tipo de infracción hacia el ofensor seguido de señalar con un dedo





# KUMITE - TERMINOLOGÍA

<b>HANSOKU</b>	Descalificación	El Árbitro señala la cara del infractor y anuncia una victoria para el oponente.
<b>JOGAI</b>	Salida de área de Competición no causada por el oponente	El Árbitro señala con su dedo índice al costado del infractor para indicar que el competidor ha salido fuera del área, seguido de la advertencia o penalización que corresponda.
<b>SENSHU</b>	Primer punto de ventaja sin oposición	Después de otorgar el punto de la forma habitual, el Árbitro indicará “AKA (AO) SENSHU” mientras levanta su brazo doblado con la palma frente a la cara del Árbitro.
<b>SHIKKAKU</b>	Descalificación del torneo	El Árbitro señala la cara del infractor, luego fuera del área de competición y anuncia una victoria para el oponente.





# KUMITE - TERMINOLOGÍA

---

<b>TORIMASEN</b>	Cancelación	Se anula una decisión. El Árbitro cruza sus manos En un movimiento descendente.
<b>KIKEN</b>	Renuncia	El Árbitro apunta hacia abajo a 45 grados en la dirección del lado del tatami del competidor o del equipo.
<b>MUBOBI</b>	Ponerse en peligro a sí mismo	El Árbitro se toca la cara y luego gira el borde de la mano adelante, lo mueve adelante y atrás para indicar que el Competidor se puso en peligro a sí mismo.
<b>WAKARETE</b>	“Separese”	El Árbitro indica a los Competidores que se separen de un clinch, o permanecer pecho con pecho, separando las manos con un movimiento con las palmas hacia afuera mientras da la orden verbal. los competidores detienen la acción y se separan hasta que se indica “Tsuzukete”.





# KATA – CRITERIOS EVALUACIÓN

<b>KATA PERFORMANCE</b>	<b>BUNKAI PERFORMANCE</b> (Aplicable a actuaciones de equipos por medallas)
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Posturas</li><li>2. Técnicas</li><li>3. Movimientos de transición</li><li>4. Tiempo (timing y sincronización)</li><li>5. Respiración correcta</li><li>6. Enfoque (KIME)</li><li>7. Conformidad: Consistencia en el desempeño del KIHON</li><li>8. Fuerza</li><li>9. Velocidad</li><li>10. Equilibrio</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Posturas</li><li>2. Técnicas</li><li>3. Movimientos de transición</li><li>4. Tiempo y distancia (Ma-Ai) - Timing</li><li>5. Control</li><li>6. Enfoque (KIME)</li><li>7. Conformidad (a Kata): Usar los movimientos reales tal como se realizan en Kata.</li><li>8. Fuerza</li><li>9. Velocidad</li><li>10. Equilibrio</li></ol>





# KATA - FALTAS

---

1. Pérdida menor de equilibrio.
2. Realizar un movimiento de manera incorrecta o incompleta, como fallar en ejecutar completamente un bloqueo o dar un puñetazo al objetivo.
3. Movimientos asincrónicos, como realizar una técnica antes de que se complete la transición del cuerpo, o en el caso de Kata por equipos; no poder hacer un movimiento al unísono.
4. El uso de señales audibles (de cualquier otra persona, incluidos otros miembros del equipo) o teatralidad, como pisotear los pies, palmadas en el pecho, brazos o Karategi, o exhalación inapropiada, debe ser considerado faltas muy graves por parte de los Jueces en su evaluación. de la ejecución del Kata – al mismo nivel que uno penalizaría una pérdida temporal del equilibrio.
5. El cinturón se afloja hasta el punto de que se sale de las caderas durante la actuación.
6. Pérdida de tiempo, incluyendo marcha prolongada, inclinación excesiva o pausa prolongada antes de comenzar la actuación.
7. Causar lesiones por falta de técnica controlada durante Bunkai.
8. Inconsciencia simulada durante más de 2 segundos en ese momento como parte del Bunkai.





# KATA - DESCALIFICACIONES

---

1. No anunciar el kata, anunciar el kata incorrecto o realizar otro kata que el anunciado previamente en la mesa oficial.
2. No hacer una reverencia al principio y al final de la ejecución de Kata.
3. No iniciar el Kata de cara a los Jueces.
4. Una clara pausa o parada en la actuación.
5. Omitir o agregar movimientos, o cambiar sustancialmente la interpretación de su forma original.
6. Una clara pérdida de equilibrio que provoque una caída o un paso de recuperación.
7. Caída del cinturón durante la actuación.
8. Exceder el límite de tiempo total de 5 minutos de duración para Kata y Bunkai.
9. Realizar una técnica de derribo de tijera en el área del cuello en Bunkai (Jodan Kani Basami)
10. Incumplimiento de las instrucciones del Juez Jefe u otra mala conducta (SHIKKAKU).

