



Reglamento Competición

Versión 2.0 (nov. 2007)

SHOTOKAN KARATE-DO

Capítulo 1 : Glosario	3
Capítulo 2 : Introducción.....	4
§ 1 : Temas Generales sobre el Reglamento de Competición.....	4
§ 2 : Comportamiento.....	5
Capítulo 3 : Reglas Generales sobre el Arbitraje.....	6
Capítulo 4 : Reglas en un Encuentro de Kumite.....	9
§ 1 : General.	9
§ 2 : Encuentro Individual de Kumite.....	9
§ 3 : Encuentro por Equipos de Kumite.....	10
Capítulo 5 : Reglas para el Arbitraje de un Encuentro de Kumite.....	12
§ 1 : Criterios para la evaluación de un Encuentro Individual de Kumite.....	12
§ 2 : Criterios para la evaluación de un Encuentro por Equipos de Kumite.....	15
§ 3 : Procedimientos de Arbitraje en un Encuentro de Kumite.....	15
Capítulo 6 : Reglas en un Encuentro de Kata.....	18
§ 1 : General	18
§ 2 : Encuentro Individual de Kata.....	18
§ 3 : Encuentro por Equipos de Kata.....	20
Capítulo 7 : Reglas para el Arbitraje de un Encuentro de Kata.....	22
§ 1 : Criterios para la evaluación en un Encuentro de Kata.....	22
§ 2 : Procedimientos para el Arbitraje de un Encuentro de Kata.....	23
Capítulo 8 : Temas Generales.....	25
§ 1 : Protesta contra las decisiones.....	25
§ 2 : Lesiones o accidentes durante el Combate.....	25
§ 3 : Temas de Seguridad.....	26
§ 4 : Abandonos.....	26
§ 5 : Instrucciones del Coach.....	26
§ 6 : Atuendo y Presentación	27
§ 7 : Área Competición y Material	27
§ 8 : Personal	27
Apéndice 1 : Los Términos y su significado.....	30
Apéndice 2 : Procedimiento Usado por el Árbitro.....	31
Apéndice 3 : Procedimiento Usado por los Jueces de Esquina.....	32
Apéndice 4 : Tabla de Decisión	33
Apéndice 5 : Personal del Torneo	34
Apéndice 6 : Material para los Encuentros.....	35
Apéndice 7 : Diagramas del Área de Competición.....	36
Apéndice 8 : Lista de katas en SHOTOKAN.....	38
Apéndice 9 : Uniforme Oficial	39
Apéndice 10 : Participación en un Encuentro.....	40
Apéndice 11 : Normas Médicas Generales	41

SHOTOKAN KARATE-DO

CAPÍTULO 1 : GLOSARIO

Competición: El total de todos los encuentros para obtener un título; ej. La competición “Kumite Individual Sénior Femenino en el Campeonato de ESKA de 1994”.

Torneo: El total de todas las competiciones en un tiempo y lugar bien definidos; ej. el “Nacional Shotokan del 2000”.

Organizador del Torneo : El Organizador del Torneo, normalmente la Federación Nacional de Karate.

Comité de Arbitraje: comité para gobernar, dirigir y controlar la aplicación de las Reglas de Competición

Directores de Área de Competición: jueces séniores a quienes se les ordena dirigir y controlar a los jueces de una cierta área de competición.

Jueces : Juez Jefe, Arbitradores, Árbitros y Jueces de Esquina.

Jueces en un Encuentro : Arbitrador, Árbitro y Jueces de Esquina asignados para un área de competición.

Panel Arbitral: Árbitro y Jueces de Esquina asignados para juzgar un encuentro.

Zanshin : Estado de atención, alerta.

Shitei Kata : Kata Obligatoria (a elección del Arbitro) de una lista establecida

Sentei Kata : Kata Libre (a elección del competidor) de una lista establecida

Sai Shiai : combate extra (nuevo) ; los avisos y penalizaciones no pasan a este combate extra.

Comité de Competición: comité formado por el presidente, el Director de Competición y el Juez Jefe del Torneo. La función de este comité es tomar, en caso de urgencia, las decisiones necesarias sobre los temas relacionados con la competición que no están reflejados en este Reglamento.

Dojo-kun :

- Intentar perfeccionar el carácter.
- Proteger el camino de la verdad.
- Promover el espíritu del esfuerzo
- otorgar a la etiqueta la máxima importancia.
- Controlar los impulsos violentos.

CAPITULO 2 : INTRODUCCION.

§ 1 : TEMAS GENERALES SOBRE EL REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

Art. 2.1 : OBJETIVO DEL REGLAMENTO DE COMPETICIÓN.

Estas normas están establecidas con el objetivo de:

- respetar y alcanzar el objetivo del Karate-Do Shotokan;
- asegurar la estricta imparcialidad y uniformidad de los procedimientos de arbitraje de los encuentros;
- definir y apoyar la autoridad de los Jueces.
- proteger el bienestar físico y mental de los competidores.

Estas Normas se aplicarán a todos los encuentros llevados a cabo bajo los auspicios de KARATE SHOTOKAN.

Art. 2.2 : OTROS TEMAS.

En caso de existir una situación no prevista o en caso de haber alguna duda en la aplicación de este reglamento, en una determinada situación, el Comité Arbitral se reunirá entre ellos mismos para buscar una solución.

Todos los oficiales serán informados de estas decisiones y se anunciará públicamente.

§ 2 : COMPORTAMIENTO.

Art. 2.6 : COMPORTAMIENTO DE AQUELLOS IMPLICADOS EN LA COMPETICIÓN

El comportamiento de todos aquellos implicados en la Competición, sean competidores, entrenadores, directores, jueces u otros oficiales, deben seguir los ideales del Dojo-Kun del Karate-Do, siendo éstos Buen Carácter, Integridad, Esfuerzo, Cortesía y Auto Control.

Cualquier conducta o comportamiento que viole estas reglas y que desprestigie el karate, por parte de las personas vinculadas al competidor, ya sea entrenador, directores, miembros de la delegación, público, etc., puede tener como resultado la descalificación del competidor y/o el equipo.

CAPITULO 3 : REGLAS GENERALES DE COMPETICIÓN

Art. 3.1 : ARBITRAJE DE UN ENCUENTRO.

- 0 1. El arbitraje de un encuentro se llevará a cabo mediante un Panel de Jueces.
- 0 2. Los Jueces juzgarán los encuentros de acuerdo al Reglamento de Competición.
- 0 3. Su autoridad no va más allá de estas Reglas.
- 0 4. Las decisiones de los jueces son absolutas.

Art. 3.2 : JUECES.

- 0 1. Para dirigir los encuentros y competición, se seleccionarán los siguientes oficiales :
 - Un Juez Jefe
 - Árbitros
 - Arbitradores
 - Jueces de Esquina
 - Director de Área de Competición (opcional).
- 0 2. El Juez Jefe (y opcionalmente el Director de Área de Competición) es elegido por el Comité Arbitral.
- 0 3. El Árbitro, Arbitrador y los Jueces de Esquina para cada encuentro son elegidos por el Juez Jefe antes o en el momento del encuentro.
La composición del Panel de Jueces no puede ser cambiada a discreción solo de los Jueces.

Art. 3.3 : DEBERES DE LOS JUECES.

- 0 1. Los jueces deben ser objetivos y sinceros.
- 0 2. Los jueces deben actuar de forma imparcial y honestamente.
- 0 3. Los jueces deben comportarse con dignidad y autodominio.
- 0 4. La propiedad de la actitud y los movimientos de los jueces, o la falta de ésta, tomadas con relación a la conducción de un encuentro y juicios sobre éste, tienen una importante orientación sobre la reputación y estimación pública del Karate-Do. Su actitud y movimientos, tomadas durante el encuentro deben ser, por esta razón, vigorosos, ágiles y refinados
- 0 5. El Árbitro y los Jueces de Esquina deben concentrar toda su atención en el encuentro, observa a cada contendiente atentamente y juzgar cada acción de los competidores de forma correcta.
- 0 6. Durante el encuentro, el Árbitro y los Jueces de Esquina no deben conversar con nadie que no sea el Arbitrador, los Jueces y los contendientes.

Art. 3.4 : PODERES Y DEBERES DEL JUEZ JEFE.

El Juez Jefe :

- Tiene la máxima responsabilidad en todos los temas relacionados con el arbitraje de un Torneo
- Será responsable de supervisar que los encuentros son conducidos de acuerdo al Reglamento de Competición.

Art. 3.5 : PODERES Y DEBERES DEL ARBITRO.

- 0 1. El Arbitro tundra los poderes de :
 - Dirigir los encuentros, incluyendo el comienzo y parada;
 - anunciar la decisión del Panel de Jueces;
 - explicar cuando sea necesario las bases sobre las cuales se han tomado las decisiones;
 - anunciar penalizaciones;
 - emitir avisos (antes o durante un encuentro);
 - tomar otras acciones disciplinarias (ej. expulsar o suspender a un competidor de un encuentro);
 - obtener consejo de los Jueces de Esquina;

SHOTOKAN KARATE-DO

- anunciar la victoria por mayoría basada en la tabla de decisiones (ver apéndice);
 - extender la duración de un encuentro.
- 0 2. Si fuese necesario sustituir a un Arbitrador o Juez de Esquina debido a un accidente durante un encuentro, el Árbitro detendrá inmediatamente el encuentro y solicitará al Juez Jefe que seleccione un sustituto sin pérdida de tiempo.
- 0 3. Cuando el Árbitro tenga cualquier dificultad en sus decisiones, consultará al Juez Jefe.

Art. 3.6 : PODERES Y DEBERES DE LOS JUECES DE ESQUINA.

- 0 1. Los Jueces de Esquina tendrán el poder de :
- asistir al Árbitro;
 - dar su opinión respecto a diferentes situaciones producidas durante el encuentro;
 - señalar su juicio respecto a la conducción y Desarrollo de los encuentros mediante bandera y/o silbato;
 - ejercer su derecho a voto en relación a las decisiones que afecten a los encuentros
- 0 2. Los Jueces de Esquina observarán cuidadosamente las acciones de los participantes dentro de su rango de visión.
- 0 3. Cada Juez de Esquina evaluará de forma continua la excelencia relativa de los contendientes y formará su opinión de forma independiente.
- 0 4. En los siguientes casos, los Jueces de Esquina indicarán correctamente al Árbitro de forma simultánea, mediante silbato o bandera, su opinión:
- en las circunstancias mencionadas en Art. 5.18 : “Poderes y Deberes de los Jueces de Esquinas en encuentros de kumite“ y en Art. 7.11 : “Poderes y Deberes de los Jueces de Esquina en los encuentros de Kata.“;
 - Cuando observe lesión o malestar de un contendiente antes que lo detecte el Árbitro;
 - En cualquier otro caso donde el Juez considere necesario atraer la atención del Árbitro.
- 0 5. En el caso de diferencia de opinión entre el Árbitro y el Juez de Esquina sobre un tema en particular, el Juez de Esquina puede, con el apoyo de otros Jueces de Esquina, oponerse al juicio del Árbitro.
- 0 6. Cuando el Árbitro anuncie “Hantei“, los Jueces de Esquina darán su opinión en la forma preestablecida.

Art. 3.7 : PODERES Y DEBERES DEL ARBITRADOR (KANSA).

- 0 1. Se nombrará un Arbitrador para cada encuentro para asegurar la correcta aplicación de estas Reglas de Competición.
- 0 2. Supervisará el funcionamiento del encuentro y las decisiones del Árbitro, y cuando sea consultado por el Árbitro, podrá dar su opinión.
- 0 3. Cuando una decisión dada por el Árbitro y/o los Jueces de Esquina pudiera violar las Reglas de Competición, el Arbitrador puede solicitar una explicación del Árbitro y/o Jueces de Esquina, y en caso que encuentre que la decisión es claramente opuesta a las Reglas de Competición, puede demandar al Panel Arbitral que revise su decisión.
- 0 4. El poder del Arbitrador para la supervisión de un encuentro, incluirá la supervisión, inspección y dirección del cronometrador y del anotador.
- 0 5. Los registros del encuentro serán oficiales condicionadas a la aprobación del Arbitrador.

Art. 3.8 : PODERES Y DEBERES DEL DIRECTOR DE AREA DE COMPETICIÓN.

El Director de Área de Competición dirigirá e instruirá a los jueces en un área concreta de competición.

Art. 3.9 : TERMINOS Y SEÑALES.

Los términos y señales que debe usar el Árbitro en un encuentro serán, como se indican en los Apéndices.

Los términos y señales que deben usar los Jueces de Esquina en un encuentro serán como se indican en los Apéndices.

SHOTOKAN KARATE-DO

Art. 3.10 : SEÑALES.

Las señales que harán los Jueces de Esquina mediante banderas y/o silbato serán, en principio, las que se indican en los Apéndices.

Las señales de silbato usadas por el Árbitro tendrán el siguiente significado:

- (largo/normal) + (corto/fuerte): “Hantei” (Decisión).
- (corto/fuerte): “Yame” (Alto) o la orden de bajar las banderas o los marcadores de puntos.

Art. 3.11 : DECISIÓN.

Cuando el Árbitro dé una decisión basada en las indicaciones de los Jueces de Esquina, la decisión será la indicada de acuerdo a las reglas del Apéndice “Tabla de Decisión”.

Art. 3.12 : OTROS TEMAS.

Los temas relacionados con el arbitraje no reflejados en este Reglamento, serán discutidas entre el Panel Arbitral, y las decisiones alcanzadas serán comunicadas al Arbitrador del encuentro y al Juez Jefe para su aprobación.

Se informará a todos los oficiales de estas decisiones y se anunciarán públicamente.

CAPÍTULO 4 : REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE KUMITE.

§ 1 : GENERAL

Art. 4.1 : COMPETICIÓN DE KUMITE.

- 0 1. Una competición de kumite entre competidores de forma individual o entre equipos, para obtener un título, es llevada a cabo mediante encuentros de kumite.
- 0 2. Los competidores o equipos compiten uno contra otro siguiendo un sorteo aleatorio. El sistema aplicado para este sorteo está definido por el Comité Técnico.
- 0 3. El procedimiento de la competición de kumite está basado en el “Principio de Eliminación: sólo el ganador de un encuentro de kumite puede continuar en la competición.

Art. 4.2 : TIPOS DE KUMITE.

Los tipos de encuentros de Kumite serán de la forma siguiente:

- Encuentros individuales.
- Encuentros por equipos.

Art. 4.3 : CONDUCCIÓN DE UN ENCUENTRO DE KUMITE.

Los encuentros de Kumite serán conducidos exclusivamente por las instrucciones del Árbitro.

Art. 4.4 : PARTICIPACIÓN EN UN ENCUENTRO DE KUMITE.

La participación en un encuentro de Kumite será dirigida mediante las reglas dadas en el Apéndice “Participación en un encuentro”

§ 2 : ENCUENTRO INDIVIDUAL DE KUMITE.

Art. 4.5 : PROCEDIMIENTO DE UN ENCUENTRO INDIVIDUAL DE KUMITE.

- 0 1. Un encuentro individual de kumite es llevado a cabo por dos competidores.
- 0 2. Hay tres tipos de encuentros individuales de Kumite:
 - 2.1 ‘Ippon shobu’ (encuentro a ‘Un punto’)
La duración de este encuentro es de dos minutos (tiempo efectivo).
El competidor que, dentro del tiempo establecido, haya marcado un punto será el ganador.
 - 2.2 ‘Sanbon shobu’ (encuentro a ‘Tres puntos’)
La duración de este encuentro es de tres minutos (tiempo efectivo).
El competidor que, dentro del tiempo establecido, marque dos puntos será el ganador. (‘Dos de Tres’).
 - 2.3 ‘Sakidori shobu’
 - o El competidor que marque primero, gana el encuentro.
 - o Este sistema solo se aplica a encuentros extras.
- 0 3. Todos los encuentros individuales de kumite son “Ippon Shobu”, excepto los encuentros de las finales individuales Sénior, las cuales serán “Sanbon Shobu”.

Art. 4.6 : COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINALIZACIÓN DE UN ENCUENTRO DE KUMITE.

- 0 1. Comienzo.
 - Al ser llamado por el anunciador, el competidor procederá inmediatamente a dirigirse a su posición justo fuera de la línea del área de competición. (ver Apéndices)

SHOTOKAN KARATE-DO

- El Árbitro se dirigirá a su posición.
 - A la señal del Árbitro los contendientes saludarán al área de competición, entrarán en el área y se colocarán en el punto de inicio (ver los Apéndices). Entonces se saludarán entre ellos y esperarán en la posición de “Yoi” a que comience el encuentro.
 - El encuentro comenzará cuando el Árbitro anuncie “Shobu Ippon/Sanbon hajime”.
- 0 2. Parada y reanudación.
- Al anuncio de “Yame”, el Árbitro detendrá el encuentro de forma temporal y ordenará a los contendientes que vuelvan a su posición.
 - Los contendientes volverán a su posición y esperarán a que se les conceda un punto o a una indicación de Árbitro.
 - Cuando se reanude el encuentro, el Árbitro anunciará “Tsuzukete hajime.”
- 0 3. Finalización.
- Después de parar el encuentro anunciando “Yame”, el Árbitro finalizará el encuentro anunciando “Soremade”.
 - Cuando el Árbitro de la decisión final, los contendientes se saludarán y abandonarán el área de competición. Fuera del área de competición saludarán al área y el encuentro se dará por finalizado.

Art. 4.7 : DURACIÓN DE UN ENCUENTRO INDIVIDUAL DE KUMITE.

- 0 1. El tiempo efectivo de un encuentro comenzará cuando el Árbitro anuncie “Shobu Ippon/Sanbon hajime”.
- 0 2. La oportunidad de marcar finaliza con la señal del zumbador o gong, sin embargo el encuentro termina con la orden de “Yame” dada por el Árbitro.
- 0 3. Cuando un encuentro es detenido a la orden de “Yame”, el tiempo efectivo debe detenerse hasta el momento en que el Árbitro reanude el encuentro mediante el anuncio de “Tsuzukete hajime”.
- 0 4. Cuando los contendientes se salgan del área de competición, el tiempo será considerado efectivo hasta que el Árbitro de la orden de “Yame”.
- 0 5. El tiempo transcurrido durante una lesión de un competidor o entre una discusión entre los Jueces no será tenido en cuenta como tiempo efectivo.

Art. 4.8 : ENCUENTROS EXTRA DE KUMITE.

- 0 1. En caso de empate en un encuentro individual de kumite, habrá una prolongación del encuentro (Encho Sen).
- Esta prolongación será de un minute de duración (tiempo efectivo)
 - Esta prolongación se decidirá por el primero en marcar punto (Sakidori shobu)
 - Avisos y penalizaciones se arrastran a esta prolongación.
- 0 2. Al final de la prolongación, cada Juez debe indicar un ganador. La decisión está basada solo en la prolongación.

§ 3 : ENCUENTROS POR EQUIPOS DE KUMITE.

Art. 4.9 : PROCEDIMIENTO DE KUMITE POR EQUIPOS.

- 0 1. Un encuentro por equipos de kumite se lleva a cabo con dos equipos de competidores.
- 0 2. Cada equipo presentará una lista con los componentes individuales en un orden establecido.
- 0 3. Se harán encuentros individuales entre los miembros de cada equipo en el orden establecido.
- 0 4. Los encuentros individuales entre los miembros de cada equipo serán a ‘Ippon Shobu’.

SHOTOKAN KARATE-DO

Art. 4.10 : NÚMERO DE COMPETIDORES EN UN ENCUENTRO DE KUMITE POR EQUIPOS.

1. El número de personas que forman un equipo será número impar (el número deberá confirmarse en las Normas del Torneo y en la Hoja de Inscripción del Torneo).
2. En el primer encuentro de un combate de kumite por equipos debe presentarse el equipo completo (un equipo de 3 debe presentar 3 competidores, un equipo de 5 tiene que presentar 5 competidores). Todos deben competir en el primer encuentro a menos que tengan permiso del comité de competición.
3. Si, en el primer encuentro, no se puede presentar el equipo completo debido a las condiciones del campeonato o a otros motivos, el comité de competición tomará una decisión.
4. Si un equipo no está completo la posición excluida queda libre, pero estará claramente señalada en el orden de participación de la lista presentada.
5. Un equipo que alinea y compite en un orden distinto al presentado en la lista antes del encuentro, será descalificado.

CAPITULO 5: REGLAS DE ARBITRAJE DE UN ENCUENTRO DE KUMITE

§ 1 : CRITERIOS PARA LA DECISIÓN EN UN ENCUENTRO DE KUMITE INDIVIDUAL.

Art. 5.1 : CRITERIOS PARA LA VICTORIA.

La victoria en un encuentro individual de kumite se concederá a un participante:

- 0 1. En el caso de “Ippon Shobu”, basado en la obtención de un Ippon.
- 0 2. En el caso de “Sanbon Shobu”, basado en la obtención de dos Ippones.
- 0 3. En el caso de “Sakidori Shobu”, basado en la obtención de la primera técnica puntuable.
- 0 4. En todos los demás casos, por la decisión del Panel de Jueces.

Art. 5.2 : CRITERIOS PARA CONCEDER IPPON

Ippon se concederá al competidor que haya marcado “Pleno Ippon” o “Awasete Ippon”.

- 0 1. Pleno Ippon
 - 0 1.1 Pleno Ippon es concedido a un competidor cuando una técnica puntuable es reconocida por el Panel de Jueces como Ippon.
 - 0 1.2 Pleno Ippon es concedido a un competidor cuando su oponente pierde el encuentro debido a una falta, descalificación o abandono.
- 0 2. Awasete Ippon

Cuando un competidor marca dos Waza-aris durante un encuentro, estos dos Waza-aris juntos serán considerados como “Awasete Ippon”.
- 0 3. En caso de que un competidor marque primero un Waza-ari y después un Ippon, se le concederá Pleno Ippon.

Art. 5.3 : CRITERIOS PARA CONCEDER VICTORIA POR DECISIÓN.

En caso de ausencia de victoria por Ippon, se puede conceder victoria por decisión sobre los principios de los siguientes criterios, en relación a cada competidor:

- Si ha habido Waza-ari,
- Si ha habido un aviso de penalización,
- el número de salidas del área de competición,
- la excelencia en la actitud de lucha,
- la habilidad y destreza,
- el grado de vigor y espíritu de lucha,
- el número de movimientos de ataques,
- la excelencia en la estrategia usada.

Art. 5.4 : ÁREAS PUNTUABLES.

Las áreas puntuables estarán limitadas a las siguientes:

- cabeza
- cuello
- pecho
- abdomen
- espalda.

Art. 5.5 : CRITERIOS PARA UNA TÉCNICA PUNTUABLE

0 1. Una técnica puntuable es una técnica poderosa ejecutada con control a las zonas puntuables del cuerpo bajo las siguientes condiciones:

- buena forma
- buena actitud

SHOTOKAN KARATE-DO

- energía vigorosa
- “zanshin”
- tiempo apropiado
- distancia correcta

0 2. Las Técnicas sólo son puntuables si son:

- ejecutadas con “el peso de todo el cuerpo” (Kime)
- ejecutadas perpendicular a las zonas puntuables
- directas a los ejes del cuerpo.

Art. 5.6 : EVALUACIÓN DE UNA TÉCNICA PUNTABLE.

1. Para evaluar una técnica los Jueces considerarán el potencial de la técnica, lo cual quiere decir, el efecto que tendría la técnica si no fuese controlada de la forma apropiada. No es necesario que haya contacto para que una técnica sea puntuable.
2. Para evaluar una técnica, los Jueces no solo considerarán la efectividad y potencial de la técnica, sino también la actitud del competidor.
3. Una técnica puntuable realizada simultáneamente con la orden del Árbitro de “Yame” será contada como válida.

Art. 5.7 : CRITERIOS PARA CONCEDER WAZA-ARI.

Cuando una técnica puntuable es reconocida como **efectiva**, será indicada como Waza-ari. Una técnica puntuable se considera efectiva si tiene un claro potencial de reducir significativamente, aunque sea por un corto período de tiempo, la capacidad de competir del oponente.

Art. 5.8 : CRITERIOS PARA CONCEDER UN IPPON.

Cuando una técnica puntuable reconocida como **decisiva**, será indicada como Ippon. Una técnica puntuable se considera decisiva si tiene el claro potencial de reducir a cero, aunque sea por un breve período de tiempo, la capacidad de competir del oponente.

Art. 5.9 : CRITERIOS ADICIONALES PARA MARCAR UN IPPON.

Las técnicas efectivas realizadas bajo las siguientes condiciones serán consideradas como Ippon:

- un ataque ejecutado en el momento perfecto cuando el oponente comenzaba a moverse hacia el atacante,
- un ataque ejecutado inmediatamente cuando el oponente ha sido desequilibrado por el atacante,
- una combinación de ataques efectivos,
- un uso combinado de técnicas nage y ataques efectivos,
- cuando el oponente ha perdido su espíritu de lucha,
- cuando no hay intención de defender el ataque,
- cuando no hay posibilidad de defender el ataque.

Art. 5.10 : TÉCNICAS NO ACEPTADAS COMO VALIDAS.

1. Las técnicas realizadas bajo las siguientes condiciones no serán consideradas validas, aún yendo acompañadas de energía suficiente:
 - cuando un competidor falla al ejecutar una técnica en el momento que tenía agarrado a su oponente,
 - cuando un competidor falla al ejecutar una técnica en el momento que había desequilibrado a su oponente.
2. Una técnica, ejecutada después de que el Árbitro ordene “Yame” no será reconocida como válida, ni se tendrá en cuenta en caso de decisión.
3. Las técnicas ejecutadas fuera del área de competición no serán válidas. Sin embargo, si el competidor que realiza tal técnica estaba dentro del área de competición cuando ejecutó la técnica, será considerada válida.

SHOTOKAN KARATE-DO

4. En caso de que una técnica esté combinada con un acto o técnica prohibida, la técnica no será tenida en cuenta, y el Panel de Jueces tomará una decisión respecto al acto o técnica prohibida.
5. Las técnicas puntuables ejecutadas simultáneamente por ambos contendientes, no puntuarán (Aiuchi).

Art. 5.11 : ACTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS.

Los siguientes actos o técnicas están prohibidos:

1. Acciones peligrosas: actos o técnicas que llevan un riesgo de lesión o una reducción de la capacidad para competir del oponente, sobre todo:
 - 1.1. ataques o técnicas incontroladas,
 - 1.2. técnicas que hacen excesivo contacto,
 - 1.3. ataques a los miembros superiores e inferiores,
 - 1.4. técnicas de mano abierta a la cara,
 - 1.5. ataques a la ingle,
 - 1.6. ataques a las articulaciones de la cadera, rodilla, empeine y la tibia,
 - 1.7. agarrar, a menos que siga inmediatamente de una técnica,
 - 1.8. abrazar o choques cuerpo a cuerpo innecesarios contra el oponente,
 - 1.9. proyecciones o barridos peligrosos,
 - 1.10. falta de cuidado de su propia seguridad (Mubobi).
2. Comportamiento indebido (Taido) : actos que demuestran un comportamiento impropio, sobre todo:
 - 2.1. No obedecer las órdenes del Árbitro,
 - 2.2. sobreexcitación, hasta tal punto que el competidor es considerado por el Juez como peligroso para su oponente,
 - 2.3. cualquier acto o actos de un participante que sea considerado malicioso o que viole intencionadamente las reglas,
 - 2.4. cualquier comportamiento antideportivo tales como abusos verbales, provocación o expresiones innecesarias,
 - 2.5. cualquier comportamiento que dé mala reputación al karate (esto incluye a los entrenadores, directores o cualquier persona relacionada con el competidor),
 - 2.6. llevar un karate-gi que no cumple las especificaciones (ver Apéndice “Normativa del equipamiento oficial”),
 - 2.7. todos los actos que se consideren que violan las reglas del encuentro.
3. Evitar el combate (Jogai): actos o técnicas que demuestran la intención o no intención de evitar el combate, principalmente:
 - 3.1. Movimientos para perder tiempo,
 - 3.2. Movimientos para evitar el combate,
 - 3.3. Salidas del área de competición.

Art. 5.12 : AVISOS, PENALIZACIONES Y DESCALIFICACIONES.

1. Cuando un competidor ha cometido un acto o técnica prohibida (ver Art. 5.11) el Árbitro, con el apoyo de los Jueces de Esquina, anunciará una falta (Hansoku). El anuncio de una falta conlleva la descalificación automática del competidor (Hansoku make).
2. Cuando un competidor está a punto de cometer un acto o técnica prohibida (ver Art. 5.11) el Árbitro, con el apoyo de los Jueces de Esquina, dará un aviso. Dependiendo de la gravedad puede ser una advertencia (Keikoku) o un aviso de descalificación (Chui).
3. En caso de que el competidor, después de ser advertido una vez, repita actos similares o actos que inflijan las reglas, el Árbitro puede anunciar su derrota debido a una falta.
4. Si un competidor sale continuamente del área de combate:
 - Después de la primera salida, el competidor recibirá una amonestación (‘Jogai Keikoku’).
 - Después de la segunda salida, el competidor recibirá un aviso de descalificación (‘Jogai Chui’).
 - Después de la tercera salida, el competidor será descalificado (‘Jogai Hansoku’).
5. Todos los avisos están formados por dos categorías. La primera categoría hace referencia a “Salida del área de Competición” (Jogai)’, la segunda categoría se refiere a todas las demás.

SHOTOKAN KARATE-DO

6. El grado de severidad de la penalización es decidido por el Panel de Jueces, sin embargo el grado mínimo de escala para el mismo tipo de falta va de keikoku a hansoku chui a hansoku.

Art. 5.13 : TEMAS DE SEGURIDAD

1. Si un competidor pierde dos encuentros por Hansoku debido a “Acciones Peligrosas” (Art. 5.11 01), no se le permitirá continuar en encuentros de kumite en el Torneo.
2. Si un competidor gana dos encuentros debido a la descalificación del oponente por lesión o excesivo contacto, no se le permitirá continuar en encuentros de kumite.
3. Un competidor puede solicitar un (1) minuto de descanso entre dos encuentros sucesivos, o entre una prolongación (Encho Sen) y un encuentro sucesivos.

§ 2 : CRITERIOS PARA LA VALORACIÓN DE UN ENCUENTRO DE KUMITE POR EQUIPOS.

Art. 5.14 : CRITERIOS PARA LA VALORACIÓN DE UN ENCUENTRO DE KUMITE POR EQUIPOS.

1. El ganador de un encuentro de kumite por equipos se decidirá sobre las bases de los encuentros individuales.
2. Los criterios para decidir el ganador de un encuentro de kumite por equipos en base al número de victorias de encuentros individuales, son las siguientes (en orden descendente de importancia) :
 - Número de Victorias.
 - Numero de “Victorias por Ippon, incluyendo “victorias por Awasewaza”.
 - Número de “victorias por Ippon Pleno”.
3. Cuando un equipo empata con su contendiente bajo el procedimiento arriba mencionado, la decisión se hará en base al resultado de un combate individual extra realizado por un componente de cada equipo.
4. En caso de que el encuentro extra acabe en empate, habrá una prolongación (Encho Sen).
 - Esta prolongación será de un minute de duración (tiempo efectivo)
 - Esta prolongación será decidida por el primero en puntuar (Sakidori shobu).
 - Avisos y penalizaciones se arrastran a esta prolongación.
5. Al finalizar la prolongación, cada juez debe indicar un ganador. La decisión estará basada solo en la prolongación.

§ 3 : PROCEDIMIENTO DE ARBITRAJE EN UN ENCUENTRO DE KUMITE.

Art. 5.15 : ARBITRAJE DE UN ENCUENTRO DE KUMITE.

El arbitraje de un encuentro de kumite será llevado por un panel de Jueces.

Art. 5.16 : PANEL DE JUECES PARA UN ENCUENTRO DE KUMITE.

El panel de Jueces de un encuentro de kumite estará formado por un Árbitro y cuatro Jueces de Esquina. Su posiciones será la que indica el diagrama en el Apéndice “Diagrama del área de competición”.

Art. 5.17 : PODERES Y DEBERES DEL ÁRBITRO EN UN ENCUENTRO DE KUMITE.

1. Solo el Árbitro tiene la autoridad de dirigir, suspender o finalizar un encuentro. Nadie excepto el Árbitro puede detener el encuentro de forma arbitraria.
2. El Árbitro tiene los poderes y deberes que indica el Art. 3.5 : “Poderes y deberes del Árbitro”.
3. Bajo las siguientes circunstancias el Árbitro detendrá el encuentro dando la orden de “Yame” y ordenando a los competidores que tomen su posición inicial :
 - 3.1. Cuando la señal del zumbador o gong indica el final de la oportunidad de marcar.

SHOTOKAN KARATE-DO

- 3.2. Cuando dos o más Jueces de esquina indican mediante bandera o silbato su juicio sobre el encuentro.
(Nota: Cuando un Juez de Esquina indica mediante bandera o silbato su juicio sobre el encuentro, el Árbitro puede ignorarlo y continuar con el encuentro.)
- 3.3. Cuando observe una técnica puntuable.
- 3.4. En caso de lesión de uno o ambos competidores.
- 3.5. Cuando observe que un competidor comete un acto prohibido.
- 3.6. Cuando observe que un competidor está a punto de cometer un acto prohibido.
- 3.7. Cuando observe que un competidor sale del área de competición.
- 3.8. Cuando considere que uno o ambos competidores no pueden continuar debido a lesiones, enfermedad o otras causas.
- 3.9. Cuando un encuentro se desarrolla de forma descontrolada sin que ninguno de los contendientes ejecute técnicas puntuables. De esta forma, tomará las precauciones necesarias para evitar confusión o lesiones.
- 3.10. En cualquier momento que considere necesario para el Desarrollo normal del encuentro, p.ej.:
 - Para ordenar a un competidor que se ajuste el karate-gi.
 - Cuando el encuentro se desarrolle de forma pasiva sin ningún intercambio de técnicas efectivas por parte de los contendientes,
 - Cuando un competidor agarra a su oponente sin continuar con una técnica.
4. Cuando pare el combate, el Árbitro tomará las siguientes acciones:
 - 4.1. Cuando el zumbador o timbre señale la posibilidad de marcar,
 - Regresará a su posición y anunciará “Soremade”,
 - Irá fuera del área y, después de comprobar con el Kansa, confirmará los puntos y penalizaciones,
 - Dará tiempo a los Jueces de Esquina para que tomen su decisión,
 - Ordenará “Hantei” y pedirá con el silbato que los Jueces de Esquina den su decisión,
 - Entonces, el Árbitro decidirá por mayoría el resultado basado en la Tabla de decisión (ver Apéndices),
 - Regresará a su posición y declarará el ganador levantando su mano del lado del ganador (‘Kachi’) o declarará el encuentro como empate (‘Hikiwake’).
 - 4.2. Cuando dos o más Jueces de Esquina indican mediante bandera o silbato su juicio sobre el encuentro, el Árbitro escuchará sus opiniones y anunciará una decisión.
 - 4.3. Cuando observe una técnica puntuable, anunciará con el consenso de los Jueces de Esquina, una decisión.
 - Si no hay punto, ordenará la reanudación del encuentro.
 - Si la puntuación es ‘Waza-ari’, ordenará la reanudación del encuentro o, si es el Segundo ‘Waza-ari’ para el competidor, anunciará el ganador debido a la obtención de “Awasete Ippon” y finalizará el encuentro.
 - Si el punto es ‘Ippon’, anunciará el ganador y finalizará el encuentro.

(Comentario: en caso de ‘Sanbon shobu’, el encuentro solo terminará si el competidor marca dos Ippones. En el caso de ‘Sakidori shobu’, el encuentro terminará después de la primera técnica puntuable.)
 - 4.4. En caso de lesión, el Árbitro detendrá inmediatamente el encuentro y ordenará la rápida y apropiada atención del lesionado.
 - 4.5. Cuando observe que un competidor cometa, o esté a punto de cometer, un acto prohibido, el Árbitro llamará a los Jueces de Esquina para decidir si las normas han sido o no rotas, y anunciará una decisión.
 - 4.6. Cuando considere que uno o ambos competidores no pueden continuar con el encuentro debido a lesiones, enfermedad o otras causas. Después de consultar con el Médico del Torneo, llamará a los Jueces de Esquina y juntos decidirán si el encuentro debe continuar.
5. Cuando se reanude el encuentro, anunciará “Tsuzukete hajime”.

Art. 5.18 : TERMINOS Y SEÑALES USADOS POR EL ÁRBITRO EN UN ENCUENTRO DE KUMITE.

- 0 1. Para dirigir, suspender o finalizar el encuentro, el Árbitro usará los términos y señales apropiados.
- 0 2. Para anunciar una decisión, el Árbitro identificará claramente al contendiente en cuestión, y confirmará la técnica o acto, y anunciará la decisión tomada.

SHOTOKAN KARATE-DO

Art. 5.19 : PODERES Y DEBERES DE LOS JUECES DE ESQUINA EN KUMITE.

1. Los Jueces de Esquina tienen los poderes y deberes que les concede el Art. 3.6 : “Poderes y deberes de los Jueces de Esquina”.
2. Para observar el encuentro tomarán sus respectivas posiciones (ver Apéndice “Diagramas del área de competición”), llevando una bandera roja y blanca y un silbato.
3. El Juez de Esquina observará atentamente las acciones de los competidores dentro de su rango de visión, y en los siguientes casos, se lo indicará inmediatamente al Árbitro mediante el silbato y/o bandera, dando su opinión:
 - Cuando observe Ippon o Waza-ari.
 - Cuando detecte que un competidor está a punto de cometer o ha cometido un acto prohibido.
 - Cuando observe que un competidor rehúye del combate o sale del área de competición.
 - Cuando considere que uno o ambos competidores no puede continuar con el encuentro debido a lesiones, enfermedades o otras causas.
 - En todos los casos que considere necesario atraer la atención del Árbitro.

Art. 5.20 : TERMINOS Y SEÑALES USADOS POR LOS JUECES DE ESQUINA EN KUMITE.

1. Para dar su juicio sobre el encuentro, los Jueces de Esquina usarán los términos y señales apropiados mediante bandera y/o silbato.

CAPÍTULO 6: REGLAS DE UN ENCUENTRO DE KATA

§ 1 : GENERAL

Art. 6.1 : COMPETICIÓN DE KATA.

1. Una competición de kata entre competidores individuales o entre equipos, para obtener un título, es conducida mediante encuentros de kata.
2. Los competidores o equipos serán encuadrados unos contra otros por sorteo. El sistema para el encuadramiento está realizado por el Comité Técnico.
 - Cuando se use el sistema de banderas, dos competidores competirán el uno contra el otro.
 - Cuando se use el sistema de puntuación, los competidores competirán uno contra otro de forma individual.
3. El procedimiento de la competición de kata está basado en el principio de “Eliminación” :
 - En el caso del sistema de bandera, solo el ganador del encuentro de kata puede continuar en la competición de kata.
 - En el caso del sistema de puntos, solo los competidores o equipos con la puntuación más alta pueden continuar en la competición de kata.

Art. 6.2 : TIPOS DE ENCUENTROS DE KATA.

Los tipos de encuentro de kata serán de la siguiente manera:

- encuentros individuales
- encuentros por equipos.

Art. 6.3 : CONDUCCIÓN DE UN ENCUENTRO DE KATA.

Los encuentros de kata serán conducidos exclusivamente por las instrucciones del Árbitro.

Art. 6.4 : PARTICIPACIÓN EN UN ENCUENTRO DE KATA.

La participación en un encuentro de Kata estará gobernada por las normas dadas en el Apéndice “Participación en un encuentro”.

§ 2 : ENCUENTRO INDIVIDUAL DE KATA

Art. 6.5 : PROCEDIMIENTO DE UN ENCUENTRO INDIVIDUAL DE KATA

- 0 1. Un encuentro individual de kata es llevado a cabo entre competidores individuales.
- 0 2. Hay dos tipos de encuentro individual de kata:
 - Sistema de Banderas: dos competidores realizarán el kata asignada al mismo tiempo. El Panel de Jueces decidirá el vencedor por medio de banderas.
 - Sistema de Puntos: Cada competidor o equipo realizará un kata por separado. El Panel de Jueces darán la puntuación y el ganador será aquel que obtenga la más alta de la suma total.

Art. 6.6 : TIPOS DE KATA EN UN ENCUENTRO INDIVIDUAL

- 0 1. Eliminatorias: hasta 4 competidores.
 - 0 1.1 Primera Ronda: hasta 16 competidores.
 - Shitei Kata : el kata es elegida por el Árbitro de la Lista 1 de katas predefinidas (ver Apéndices)
 - El arbitraje será llevado a cabo mediante el sistema de Banderas.
 - 0 1.2 Segunda Ronda: de 16 a 8 competidores.
 - Shitei Kata : el kata es elegida por el Árbitro de la Lista 2 de katas predefinidas (ver Apéndices)
 - El arbitraje será llevado a cabo mediante el sistema de Banderas.

SHOTOKAN KARATE-DO

0 1.3 Tercera Ronda: de 8 a 4 competidores.

- Sentei Kata : el competidor elegirá el kata a realizar de los katas predefinidos en la Lista 3 (ver Apéndices)
- El arbitraje será llevado a cabo mediante el sistema de Puntos.

0 2. Final: los últimos 4 competidores.

- Sentei Kata : el competidor elegirá el kata a realizar de los katas predefinidos en la Lista 3 o 4 (ver Apéndices).

El kata en la Final debe ser distinto al kata realizado en la tercera ronda.

- El Arbitraje será llevado a cabo mediante el sistema de Puntos.

Art. 6.7 : COMIENZO Y FINALIZACIÓN DE KATA INDIVIDUAL – SISTEMA DE BANDERAS.

0 1. Comienzo y realización.

- Al ser llamado por el anunciador, los competidores se colocarán inmediatamente en sus posiciones fuera del área de competición.
- A la señal del Árbitro los competidores saludarán al área de competición, entrarán en el área y se colocarán en sus posiciones. Después se saludarán entre ellos y esperarán las órdenes del Árbitro en la posición de “Yoi”.
- El Árbitro anunciará claramente a los competidores y a los Jueces de Esquina el nombre del Kata seleccionado a realizar.
- Los competidores repetirán el nombre del kata seleccionado al Árbitro.
- Los competidores comenzarán la realización del kata cuando el Árbitro de la orden de “Hajime”.

0 2. Finalización.

- Después de realizar el kata, los competidores regresarán a su posición inicial cuando el Árbitro ordene “Yame” y esperarán a la decisión de los Jueces.
- Al finalizar el Kata, el Árbitro solicitará la decisión de los Jueces de Esquina, pidiendo ‘Hantei’ con el silbato.
- Una vez los Jueces de Esquina muestren su decisión, el Árbitro ordenará a los Jueces de Esquina mediante el silbato que bajen sus banderas.
- El Árbitro anunciará el resultado del encuentro mediante el uso de las banderas.
- Después de anunciar al ganador, ambos competidores se saludarán entre sí y abandonarán el área de competición. Fuera del área de competición saludarán al área y el encuentro se dará por finalizado.

Art. 6.8 : COMIENZO Y FINALIZACIÓN DE KATA INDIVIDUAL — SISTEMA DE PUNTOS

0 1. Comienzo y realización.

- Al ser llamado por el anunciador, el competidor se colocará inmediatamente en su posición fuera del área de competición.
- A la señal del Árbitro el competidor saludará al área de competición, entrará en el área y se dirigirá a su posición y anunciará claramente a los Jueces el nombre del Kata que va a realizar.
- El Árbitro repetirá claramente el nombre del Kata.
- El competidor comenzará entonces la realización del kata.
- Después de terminar, el competidor regresará a su posición inicial y esperará la decisión de los Jueces.

0 2. Finalización

- Después de realizar el kata, el Árbitro pedirá la puntuación al Panel de Jueces solicitando ‘Hantei’ con el silbato.
- El Árbitro y los Jueces de Esquina levantarán inmediatamente sus marcadores con sus puntuaciones.
- El Anunciador indicará en voz alta al Anotador la puntuación del Árbitro y de los Jueces de Esquina.
- El Anotador tomará nota de la puntuación en el impreso apropiado, calculará la puntuación final, quitando la más alta y la más baja.
- El Anunciador dirá claramente la puntuación total.
- Después del anuncio de la puntuación, el Árbitro ordenará al Panel de Jueces mediante el silbato que bajen sus marcadores de puntos.
- El competidor dejará entonces el área de competición. Fuera del área de competición saludará al área y se dará por finalizado el encuentro.

SHOTOKAN KARATE-DO

Art. 6.9 : ENCUNTROS EXTRAS EN KATA INDIVIDUAL

- 0 1. En el caso de un empate en el sistema de banderas, se hará un encuentro extra.
 - El kata seleccionado será uno de la misma lista, pero distinto al realizado en el encuentro anterior.
 - El Panel de Jueces debe tomar una decisión, basada en el último encuentro.
- 0 2. En el caso de un empate en el sistema de puntos:
 - 0 2.1 Todos las puntuaciones serán tenidas en cuenta (incluyendo la más alta y la más baja que inicialmente fueron desestimadas).
 - 0 2.2 Si aún así persiste el empate:

En caso de un empate entre dos competidores se realizará un encuentro extra entre ellos. En este encuentro extra, cada Juez dará la misma puntuación (ej. 7.0) y al segundo competidor se le dará o 0.1 por encima o 0.1 por debajo.

En caso de un empate entre más de dos competidores se hará un encuentro extra entre todos ellos.
 - 0 2.3 El kata realizado en los encuentros extras (eliminatorias o final) puede ser el mismo, pero será uno de la lista predeterminada.
 - 0 2.4 Al final del encuentro extra, cada Juez debe indicar el ganador. La decision estará basada sólo en el encuentro extra.

(Nota : en caso de empate en las eliminatorias, solo se realizará un encuentro extra en el caso de que el resultado del encuentro influya sobre la futura marcha de la competición.)

§ 3 : ENCUESTRO DE KATA POR EQUIPOS

Art. 6.10 : PROCEDIMIENTO PARA ENCUNTROS DE KATAS POR EQUIPOS.

El sistema utilizado para el encuentro de kata por equipos será el sistema por Puntos.

Art. 6.11 : NÚMERO DE COMPETIDORES EN UN ENCUESTRO DE KATA POR EQUIPOS.

El número de personas que forman un equipo serán tres.

Art. 6.12 : TIPOS DE KATA EN UN ENCUESTRO DE KATA POR EQUIPOS.

- 0 1. Eliminatorias: hasta 4 equipos.
 - Sentei Kata: el equipo puede seleccionar el kata a realizar de la lista predeterminada 3 o 4 (ver Apéndices).
 - El arbitraje será llevado a cabo mediante el sistema de Puntos.
- 0 2. Final: Los últimos 4 equipos.
 - Sentei Kata: el equipo puede seleccionar el kata a realizar de la lista predeterminada 3 o 4 (ver Apéndices).
 - El Kata de la Final debe ser distinto al Kata realizado en las Eliminatorias.
 - El arbitraje se realizará mediante el sistema de Puntos.

SHOTOKAN KARATE-DO

Art. 6.13 : COMIENZO Y FINALIZACIÓN DE UN ENCUENTRO DE KATA POR EQUIPOS

0 1. Comienzo y realización.

- Al ser llamados por el anunciador, los miembros del equipo se colocarán inmediatamente en su posición fuera del área de competición.
- A la señal del Árbitro el equipo saludará al área de competición, entrarán en el área y se dirigirán a su posición inicial. Los tres competidores deben estar mirando hacia el árbitro formando un triángulo siendo su vértice el más próximo al árbitro.
- El equipo anunciará de forma clara el nombre del Kata a realizar.
- El Árbitro repetirá con claridad el nombre del kata.
- El equipo entonces comenzará la realización del kata. Cada competidor debe realizar el kata en la misma dirección teniendo que comenzar y finalizar mirando hacia el árbitro.
- Una vez finalizado, el equipo regresará a su posición original y esperará a la decisión de los Jueces.

0 2. Finalización.

- A la finalización del Kata, el Árbitro solicitará la puntuación a los Jueces de Esquina, pidiendo 'Hantei' con el silbato.
- Inmediatamente el Árbitro y los Jueces de Esquina levantarán sus Marcadores de Puntos con sus puntuaciones.
- El Anunciador dirá al Anotador en voz alta y clara las puntuaciones del Árbitro y de los Jueces de Esquina.
- El Anotador tomará nota de la puntuación en el impreso apropiado y calculará la puntuación final, quitando la más alta y la más baja.
- El Anunciador dirá claramente la puntuación total.
- Después de anunciar la puntuación, el Árbitro ordenará al Panel de Jueces mediante el silbato que bajen sus marcadores de puntos.
- El equipo entonces abandonará el área de competición. Fuera del área de competición saludarán al área y el encuentro se dará por finalizado.

Art. 6.14 : ENCUENTROS EXTRAS EN KATA POR EQUIPOS.

En caso de empate en un encuentro de kata por equipos el procedimiento a seguir es el mismo que para un encuentro de kata individual – sistema de puntos (Art. 6.9 02)

CAPÍTULO 7: REGLAS DE ARBITRAJE PARA ENCUENTROS DE KATA

§ 1 : CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE UN ENCUENTRO DE KATA.

Art. 7.1 : CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE UN ENCUENTRO DE KATA.

El arbitraje de Kata deberá estar basado en tres diferentes criterios:

- 0 1. La ejecución básica,
El cumplimiento de los criterios de la ejecución básica es esencial para que la ejecución de un kata sea aceptable. Permitirán a un Juez evaluar la ejecución con una apreciación global inicial.
- 0 2. La ejecución avanzada,
El cumplimiento de los criterios de la ejecución avanzada eleva la categoría de la ejecución del kata. Permitirá a los Jueces afinar su primera evaluación.
- 0 3. La existencia de errores o técnicas ejecutadas deficientemente.
La existencia de errores o técnicas ejecutadas deficientemente reducirán la evaluación de los Jueces del kata realizado. La reducción será proporcional a la importancia y cantidad de errores o técnicas ejecutadas deficientemente.

Art. 7.2 : LOS CRITERIOS PARA LA EJECUCIÓN BASICA DE UN KATA.

Los siguientes puntos básicos tienen que aparecer en la ejecución de un kata:

- 0 1. La secuencia de técnicas preestablecidas del Kata.
Kata es la ejecución de una secuencia coherente de técnicas de karate. Para cada kata esas técnicas y su secuencia están bien definidas. La ejecución del kata debe demostrar claramente la secuencia requerida así como cada técnica preestablecida.
- 0 2. La demostración de la comprensión apropiada de las secuencias y técnicas del kata.
- 0 3. Los 3 criterios fundamentales para la ejecución apropiada de las técnicas de karate, son principalmente:
 - Control del Kime
 - Control de la Extensión y Contracción
 - Control de la velocidad

Art. 7.3 : LOS CRITERIOS PARA LA EJECUCIÓN AVANZADA DE UN KATA.

Los Jueces tomarán nota de los puntos específicos y del grado de dificultad del kata realizado. Se basaran en:

- 0 1. El dominio de las técnicas por parte del competidor,
 - Dirección de los movimientos
 - Posiciones
 - Coordinación
 - Estabilidad
- 0 2. El grado de dificultad y riesgo que pone en la ejecución del kata,
 - Giro de la cabeza
 - Perfección
 - Harmonía
 - Respiración
 - Embusen
- 0 3. La actitud Marcial del competidor.
 - Pausas
 - Kiai
 - Espíritu
 - Mirada (Chakugan)
- 0 4. La calidad artística y estilo en la ejecución.
 - Ritmo
 - Ceremonia

SHOTOKAN KARATE-DO

Art. 7.4 : LA EXISTENCIA DE ERRORES O TÉCNICAS EJECUTADAS DEFICIENTEMENTE.

Como tercer criterio para la evaluación de los Jueces se tendrán en cuenta la existencia de errores o técnicas ejecutadas deficientemente.

0 1. Un error es:

- la incorrecta secuencia de las técnicas,
- la no ejecución de una técnica preestablecida,
- la ejecución de una técnica no preestablecida.

La existencia de un error tiene que ser confirmado por el Panel de Jueces.

0 2. Ejecución deficiente: las técnicas las cuales están ejecutadas deficientemente no serán contadas como errores, pero se tendrán en cuenta para la valoración del kata.

0 3. Los competidores que realicen un kata distinto al anunciado por el árbitro serán descalificados.

Art. 7.5 : DECISIÓN EN CASO DE PARAR EN EL SISTEMA DE BANDERAS.

0 1. Cuando un competidor pare y no logre finalizar el Kata y el otro competidor termine sin fallos o errores, éste último será el vencedor del encuentro.

0 2. En el caso de que ambos competidores paren y no logren finalizar el Kata, ambos serán descalificados.

§ 2 : PROCEDIMIENTO DE ARBITRAJE DE UN ENCUENTRO DE KATA

Art. 7.6 : ARBITRAJE DE UN ENCUENTRO DE KATA.

El arbitraje de un encuentro de kata se hará mediante un Panel de Jueces.

Art. 7.7 : PANEL DE JUECES PARA UN ENCUENTRO DE KATA.

0 1. El Panel de Jueces de un encuentro de kata en el sistema por banderas, estará formado por un Árbitro y cuatro Jueces de Esquina.

0 2. El Panel de Jueces de un encuentro de kata en el sistema de puntos, estará formado por un Árbitro y seis Jueces de Esquina.

0 3. Sus posiciones serán las que indica el diagrama dibujado en los Apéndices.

Art. 7.8 : PROCEDIMIENTO PARA LA DECISIÓN — SISTEMA DE BANDERAS.

- Una vez finalizado el kata, el Árbitro pedirá la decisión de los Jueces de Esquina. Inmediatamente después los Jueces de Esquina darán su decisión levantando sus banderas de la forma apropiada (ver los Apéndices).
- El Árbitro entonces decidirá por mayoría basada en la tabla de decisión (ver los Apéndices).
- El Árbitro indicará el vencedor levantando la bandera con el color del ganador. Cuando la decisión sea un empate lo indicará con las banderas.

Art. 7.9 : PROCEDIMIENTO PARA LA DECISIÓN — SISTEMA DE PUNTOS.

- Una vez finalizado el kata, el Árbitro pedirá la decisión de los Jueces de Esquina. Inmediatamente después el Árbitro y los Jueces de Esquina darán su decisión levantando los Marcadores de Puntos.
- El Anotador calculará la puntuación final de la siguiente manera: de las siete puntuaciones, quitará la más alta y la más baja y calculará el total de las cinco restantes.

SHOTOKAN KARATE-DO

Art. 7.10 : PODERES Y DEBERES DEL ÁRBITRO EN UN ENCUENTRO DE KATA.

1. Sólo el Árbitro tendrá la autoridad de dirigir el desarrollo de un encuentro de Kata.
2. El Árbitro tiene los poderes y deberes que le concede el Art. 3.5 : “Poderes y deberes del Árbitro”.
3. Al comienzo de un encuentro el Árbitro se colocará en su posición preestablecida, en frente del área de competición.
4. Durante el encuentro, el Árbitro evaluará la ejecución del Kata de acuerdo a los Criterios para la evaluación de un encuentro de Kata (Capítulo 7, \$1)
5. Cuando finalice el Kata, el Árbitro dejará suficiente tiempo para que los Jueces de Esquina tomen su decisión.
6. El Árbitro indicará la decisión tomada según está descrita en el Art. 6.7 : “Comienzo y finalización de un encuentro individual de Kata — Sistema de Banderas” o en el Art. 6.8 : “Comienzo y finalización de un encuentro individual de Kata — Sistema de Puntos”.

Art. 7.11 : PODERES Y DEBERES DE LOS JUECES DE ESQUINA EN UN ENCUENTRO DE KATA.

1. El Juez de Esquina tiene los poderes y deberes que le concede el Art. 3.6 : “Poderes y deberes del Juez de Esquina”.
2. Al comienzo del encuentro, los Jueces de Esquina tomarán sus posiciones en el lugar preestablecido fuera del área de competición.
3. Durante el encuentro, los Jueces de Esquina evaluarán la ejecución del Kata de acuerdo a los Criterios de evaluación de un encuentro de Kata (Capítulo 7, \$1).
4. Cuando el Árbitro pida una decisión, los Jueces de Esquina levantarán simultáneamente sus banderas o sus marcadores de puntos.

CAPITULO 8: TEMAS GENERALES

§ 1 : PROTESTAS CONTRA UNA DECISION

Art. 8.1 : PROCEDIMIENTO PARA LA PROTESTA CONTRA UNA DECISION

1. Los competidores no podrán protestar personalmente contra una decisión de los Jueces.
2. Sólo cuando una decisión tomada por el Árbitro y los Jueces de Esquina se cree que ha violado de forma obvia las Normas del Encuentro o el Reglamento de Competición, el oficial responsable del equipo afectado (generalmente, el director) puede protestar al Arbitrador contra la decisión inmediatamente después de haber sido detectada dicha falta.

Art. 8.2 : FORMA DE REALIZAR UNA PROTESTA CONTRA UNA DECISION

1. Cuando reciba una protesta contra una decisión realizada por el director de un equipo al cual pertenece el competidor, el Arbitrador revisará el mismo la queja, pudiendo solicitar una explicación al Árbitro y/o Jueces de Esquina, y en caso de encontrar la decisión patentemente irrazonable, puede pedir al Panel de Jueces que revisen su decisión.
2. Cuando una protesta ha sido hecha a través del Arbitrador, el Árbitro podrá, en beneficio suyo y de los Jueces de Esquina, explicar al Arbitrador las circunstancias y los motivos por los cuales dicha decisión fue tomada. Si el Arbitrador solicita una revisión de la decisión, la revisión o confirmación de la decisión debe ser hecha en base a un pleno acuerdo del Árbitro y los Jueces de Esquina.

§ 2 : LESIONES O ACCIDENTES DURANTE UN ENCUENTRO

Art. 8.3 : PRESENCIA DE LESIÓN O ACCIDENTE

En caso de lesión de un competidor, el Árbitro detendrá inmediatamente el encuentro, ayudará al competidor lesionado y, al mismo tiempo, llamará al doctor del Torneo.

La asistencia al lesionado no debe retrasar significativamente el encuentro.

Art. 8.4 : AUTORIDAD SOBRE LESIONES Y ACCIDENTES

Sólo el Doctor del Torneo puede tomar decisiones sobre los temas relacionados con lesiones, accidentes o condición física de los competidores.

Art. 8.5 : DECISION SOBRE LESIÓN O ACCIDENTE

1. En caso de que un competidor no pueda continuar con el encuentro debido a una lesión o cualquier otro motive físico basado en la recomendación del Doctor del Torneo, el Árbitro finalizará el encuentro y apartará al lesionado del encuentro.
 - 0 1.1 Si la lesión es atribuible a su oponente, se le declarará vencedor.
 - 0 1.2 Si la lesión no es atribuible a su oponente, será declarado perdedor.
2. Un competidor, que gana un encuentro por descalificación del oponente por causar lesión, no puede continuar en la competición sin permiso del Doctor del Torneo.
3. Por la propia seguridad del competidor: si un competidor gana dos encuentros por Hansoku de su oponente, debido a lesiones causadas por técnicas incontroladas, dicho competidor no podrá continuar en el Torneo.

SHOTOKAN KARATE-DO

Art. 8.6 : DECISIÓN SOBRE ABANDONO DEL ENCUENTRO

1. Cuando un competidor sufra una lesión menor que no sea lo suficientemente seria como para impedirle continuar en el encuentro, y rehúse continuar o solicite permiso para salir del encuentro, éste será declarado perdedor.
2. En caso de que una lesión o lesiones producidas durante un encuentro de kumite por razones no imputables al competidor, imposibilite a un competidor, o en caso de que ambos contendientes se lesionen a la vez por motivos de los cuales ambos son responsables,
 - 2.1. El competidor que abandone el encuentro será declarado perdedor.
 - 2.2. En caso de que ambos competidores abandonen y los motivos que causaron las lesiones no sean atribuibles a ninguno de los competidores, el encuentro será declarado como empate.

§ 3 : TEMAS DE PROTECCION Y SEGURIDAD

Art. 8.7 : TEMAS GENERALES SOBRE PROTECCION Y SEGURIDAD

1. El competidor no puede usar protectores. Sin embargo, pueden permitirse protectores de seguridad si así lo aprueba el Comité Técnico para evitar riesgos.
2. Al competidor no se le está permitido llevar vendajes o accesorios de ortopedia (muñequera, tobillera. Etc.) a no ser que sea con el permiso del Médico del Torneo.
3. El competidor tendrá las uñas cortas y no llevará objetos metálicos o similares que puedan causar lesión.

Art. 8.8 : TEMAS ESPECIFICOS DE PROTECCIÓN Y SEGURIDAD

01. En un Encuentro de Kumite los participantes deberán llevar las guantillas reglamentarias.
02. El bucal es obligatorio en Kumite.
03. La coquilla está permitida en Kumite.
04. El Protector de pecho está permitido en Kumite Femenino.
05. Las gafas no están permitidas en Kumite.

§ 4 : ABANDONOS

Art. 8.9 : ABANDONOS

Un competidor que no puede continuar compitiendo o participar por motivos distintos a una lesión o que solicita permiso para abandonar el encuentro por tales razones se le declarará perdedor.

§ 5 : INSTRUCCIONES DEL COACH

Art. 8.10 : INSTRUCCIONES DEL COACH

Durante un encuentro de kumite, el coach solo puede dar instrucciones cuando el encuentro ha sido detenido a la orden de “Yame” hecha por el Árbitro, y hasta el momento en que el Árbitro reanude el encuentro con el anuncio de “Tsuzukete hajime”.

§ 6 : ATUENDO Y PRESENTACION

Art. 8.11 : UNIFORME OFICIAL

El uniforme oficial para participantes, Jueces y entrenadores será el que se detalla en el Apéndice “normas sobre el uniforme oficial”

Art. 8.12 : PARTICIPANTES

1. Los participantes llevarán un karate gi limpio, blanco y sin marcas o dibujos.
2. En Encuentros de Kumite y en el Sistema de Banderas de Kata, con objeto de poder ser identificados, un competidor llevará un cinturón rojo alrededor de su cintura y el otro llevará un cinturón blanco. Los competidores no tendrán que quitarse su propio cinturón.

Art. 8.13 : NO CUMPLIMIENTO DEL ATUENDO O PRESENTACIÓN

Los oficiales, el Director del Torneo o los Jueces pueden descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumpla con esta normativa.

§ 7 : AREA DE COMPETICIÓN Y MATERIAL

Art. 8.14 : AREA DE COMPETICIÓN

1. El área de competición tendrá una superficie plana con las medidas necesarias para evitar cualquier riesgo,
2. Serán preferibles los suelos de madera, sin embargo, las lonas o tatamis pueden ser usados.
3. La medida del área de competición:
 - 3.1. La medida del área de competición para kumite, en principio, será un cuadrado de ocho metros.
 - 3.2. La medida del área de competición para kata será suficientemente grande para que los competidores puedan realizar el Kata sin ningún obstáculo.
1. El área de competición tendrá el borde marcado.
2. Los detalles sobre el área de competición están descritos en el Apéndice “Diagrama del área de competición”
3. Líneas adicionales:
 - 3.1. Área de competición de Kumite: dos líneas paralelas, cada una de un metro de longitud, estarán dibujadas a una distancia de 1,5 metros y a ambos lados del centro del área de competición, en ángulo recto a la línea donde se sitúa el Árbitro al comienzo de un encuentro. Estas líneas serán las líneas donde se sitúen los competidores en un encuentro de kumite.
 - 3.2. Área de competición de Kata – sistema de banderas: dos líneas, cada una de medio metro de longitud, se dibujarán a una distancia de 3 metros la una de la otra y a 2 metros del borde del área de competición, en frente de donde se sienta el Árbitro al comienzo del encuentro. Estas líneas serán donde se sitúan los competidores en el sistema de banderas.

Art. 8.15 : MATERIAL PARA UN ENCUENTRO

El tipo, cantidad y uso del material preparado por el Organizador del Torneo está descrito en el Apéndice “Material para un Encuentro”.

§ 8 : PERSONAL

Art. 8.16 : DIRECTOR DEL TORNEO

1. El Director del Torneo es nombrado por la Junta Directiva.
2. Dirigirá el curso y desarrollo de los encuentros sin interferir con o en lo relativo al reglamento de competición.
3. Estará asistido por el personal del Torneo.

Art. 8.17 : MÉDICO DEL TORNEO

1. El Médico del Torneo es nombrado por la Junta Directiva.
2. Supervisará todos los asuntos médicos durante el Torneo.
3. Estará ayudado por el Equipo de Primeros Auxilios.

Art. 8.18 : PERSONAL DEL TORNEO

Con objeto de realizar ciertas funciones y con el objetivo de facilitar la marcha de los encuentros, el Organizador del Torneo seleccionará un número de personas.



Reglamento Competición

Apéndices

Versión 2.0 (nov. 2008)

EUROPEAN KARATE-DO SHOTOKAN ASSOCIATION

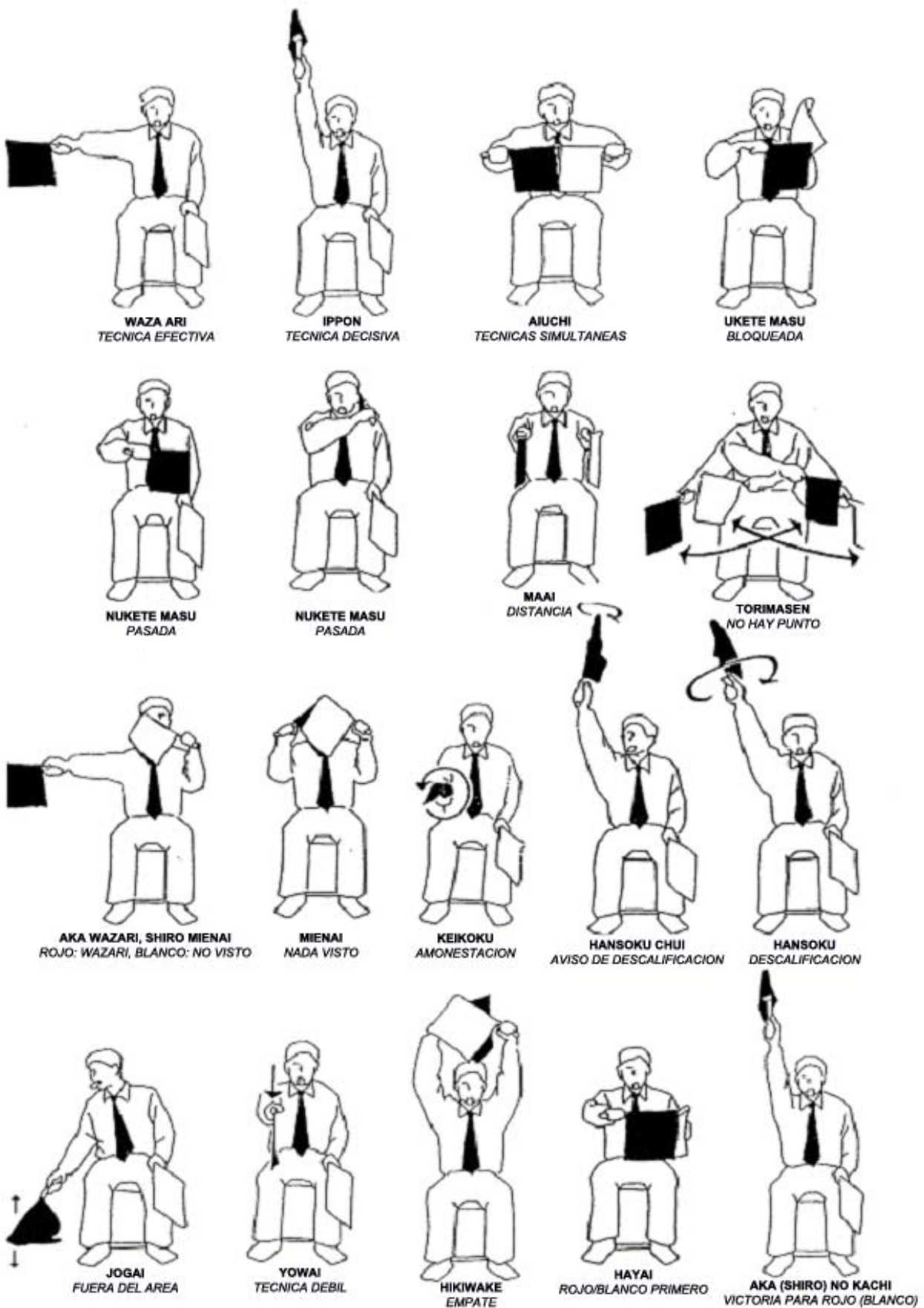
APÉNDICE 1 : LOS TÉRMINOS Y SU SIGNIFICADO

Shobu ippon hajime	Comienzo del encuentro
Yame	Parada
Tsuzukete hajime	Continuar (después de 'Yame')
Tsuzukete	Continuar
Atoshibaraku	30 segundos para que termine el encuentro
Soremade	Fin del encuentro
Motonoichi	Ir a tu posición inicial (Ordenar a los competidores que vuelvan a sus posiciones)
Jogai, nakae	Estás fuera, entra en el área de competición (Ordenar a los competidores que regresen al área de competición)
Ippon	Técnica decisiva
Waza-ari	Técnica efectiva
Awasete Ippon	Ippon por dos Waza-aris (dos waza-aris reconocidos como Ippon)
Aiuchi	Al mismo tiempo (Puntos válidos realizados al mismo tiempo por los dos competidores)
Fukushin shugo	Llamar a los Jueces para que se reúnan.
Hantei	Decisión
Aka (Shiro) no kachi	Victoria para el rojo (blanco)
Hikiwake	Empate
Hansoku chui	Aviso de Descalificación
Hansoku	Falta
Hansoku make	Descalificación debido a una Falta
Shiro (Aka) hansoku, aka (shiro) no kachi	Una Falta del blanco (rojo), victoria del rojo (blanco)
Shiro (Aka) no kiken niyori, aka (shiro) no kachi	Victoria del rojo (blanco) debido a la renuncia del blanco (rojo)
Encho sen	Prolongación del tiempo sobre el cual el encuentro es conducido
Uke te imasu	Técnica bloqueada
Nukete imasu	Técnica fallada / pasada
Haiyai	Más rápido
Yowai	Débil
Ma-ai	Distancia
Fujubun	No lo suficientemente buena
Torimasen	No aceptable
Atenai	Cuidado, no puedes tocar
Mubobi	Falta de autoprotección
Shikaku	Descalificación del Torneo
Mienai	No se ha visto nada
Keikoku	Aviso oficial

APÉNDICE 2 : PROCEDIMIENTO USADO POR EL ÁRBITRO



APÉNDICE 3 : PROCEDIMIENTO USADO POR LOS JUECES DE ESQUINA



EUROPEAN KARATE-DO SHOTOKAN ASSOCIATION

APÉNDICE 4 : TABLA DE DECISIÓN

Decisión de los cuatro Jueces de Esquina.

(Las marcas S, A and E representa respectivamente : Shiro, Aka y Empate.)

	Opinión de los Jueces de Esquina				Decisión
1	S	S	S	S	Victoria de Shiro
2	S	S	S	A	Victoria de Shiro
3	S	S	S	E	Victoria de Shiro
4	S	S	E	E	Victoria de Shiro o Empate; depende de la decisión del Árbitro
5	S	S	A	E	Victoria de Shiro o Empate; depende de la decisión del Árbitro
6	A	A	A	A	Victoria de Aka
7	A	A	A	S	Victoria de Aka
8	A	A	A	E	Victoria de Aka
9	A	A	E	E	Victoria de Aka o Empate; depende de la decisión del Árbitro
10	A	A	S	E	Victoria de Aka o Empate; depende de la decisión del Árbitro
11	E	E	E	E	Empate
12	E	E	E	A	Empate
13	E	E	E	S	Empate
14	E	E	A	S	Empate
15	A	A	S	S	Empate, Victoria de Shiro o Victoria de Aka; depende de la decisión del Árbitro.

Cuando es obligatorio que los Jueces indiquen el ganador, el voto del Árbitro y el voto de los Jueces de Esquina tienen el valor de un voto de la misma calidad.

APÉNDICE 5 : PERSONAL DEL TORNEO

Con objeto de realizar ciertas funciones y con el objetivo de facilitar la marcha de los encuentros, el Organizador del Torneo seleccionará un número de personas y las destinará al lugar apropiado. Sus funciones están descritas detalladamente en las Reglas de Organización del Torneo.

°2. Anotador.

- El Anotador es responsable de asegurar que los hechos principales del encuentro están registrados de forma precisa.
- Estos hechos son :
 - El nombre del competidor(es),
 - El nombre del kata realizado,
 - El nombre del ganador del encuentro,
 - Los puntos, penalizaciones y decisiones dadas por el Árbitro,
 - Los puntos dados por los Jueces en el Sistema de Puntos de un encuentro de Kata,
 - Todos los comentarios principales que tienen que ver con el encuentro.

°3. Cronometrador.

- El Cronometrador es responsable de asegurar que el curso del encuentro dura su tiempo completo (normalmente dos minutos).
- El Cronometrador parará el crono cuando el encuentro sea detenido y comenzará cuando se reanude. (tiempo efectivo)
- El Cronometrador dará la señal mediante un gong o zumbador indicando que “faltan 30 segundos para finalizar” o “que ha finalizado”.

°4. Anunciador.

- El Anunciador es responsable de asegurar que los competidores o participantes son llamados al área de competición con el tiempo adecuado y que los resultados y decisiones del Panel Arbitral son anunciadas con claridad a todas las personas implicadas.
- La puntuación total debe darse inmediatamente después de la realización del kata.

°5. Oficiales de la Mesa

Con objeto de llevar los encuentros de forma fluida los oficiales de la Mesa tendrán las siguientes funciones:

- ocuparse de la marcha del encuentro,
- comunicación con los competidores,
- comunicación con los Jueces,
- preparación de los shiaiyo,
- otras funciones que se les sea indicadas por el Organizador del Torneo.

°6. Personal de Primeros Auxilios.

El personal de Primeros Auxilios estará preparado para actuar en caso de accidente o enfermedad junto con el médico. Deberán:

- ayudar al Médico del Torneo,
- tener el equipo de Primeros Auxilios a mano,
- preparar un lugar para poder atender al herido,
- otras funciones que les sean otorgadas por el Organizador o Médico del Torneo.

APÉNDICE 6 : MATERIAL PARA LOS ENCUENTROS

El tipo, cantidad y utilización del material dispuesto por el Organizador del Torneo será como se indica a continuación:

° **7. Banderas (roja y blanca, 5 en cada área de competición).**

Se les dará un par de banderas al Árbitro y a los Jueces de para indicar el vencedor o para hacer señales.

° **8. Marcador de Puntos (7 juegos por área de competición).**

Cada juego tendrá cartulinas con los dígitos del 5 al 9 y cartulinas con los decimales del 1 al 9, lo que hace 14 cartulinas por juego. Los dígitos tendrán un color distinto al de los decimales.

Se les dará un juego al Árbitro y a los Jueces de Esquina y los usarán para presentar la puntuación.

° **9. Material Para Registro.**

El Material para el Registro consistirá en formularios de registro, hojas para los cálculos, bolígrafos, etc.. para ser usados por el Anotador(es).

° **10. Cartulinas para Kata.**

Los nombres de los Kata vendrán anotados en unas cartulinas.

El Árbitro usará estas Cartulinas con los nombres de los Katas, para seleccionar el Kata a realizar por el competidor(es) en el sistema de "kata asignado".

° **11. Cintas Rojas.**

Serán llevadas por los competidores para que los Jueces puedan diferenciarlos fácilmente.

El tamaño de las cintas será tal que no moleste al competidor en su trabajo, pero lo suficientemente grande para ser claramente vista por los Jueces.

° **12. Reloj y señal del Tiempo.**

El Cronometrador tiene que tener un reloj con la función de "Cronometro" y un indicador sonoro para medir el tiempo establecido en los encuentros de kumite.

° **13. Otros temas.**

El material necesario para mantener la superficie del área de competición limpia y desinfectada.

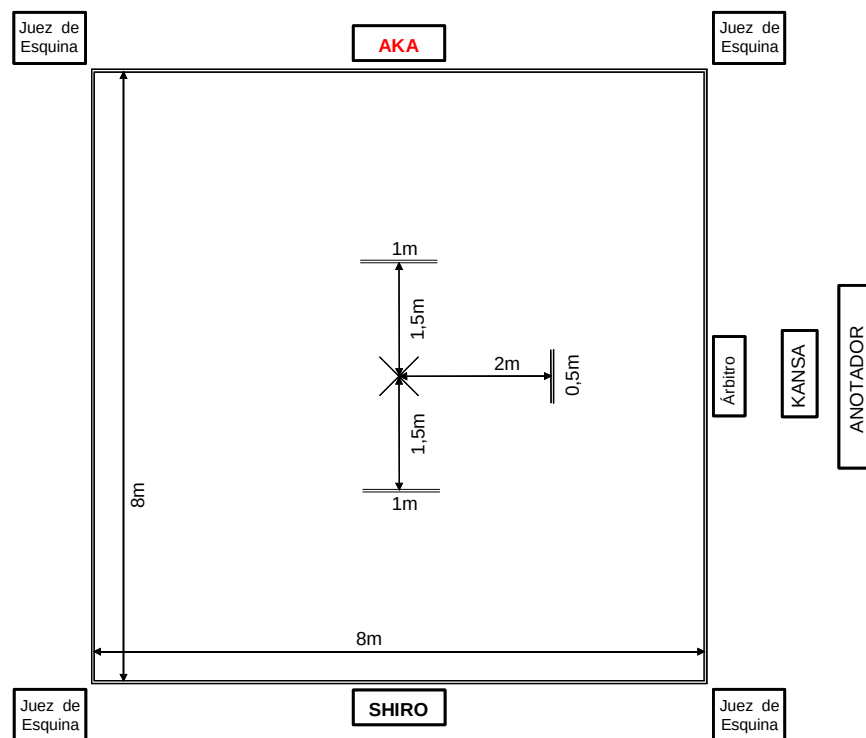
APÉNDICE 7 : DIAGRAMAS DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

La anchura de todas las líneas es de 5 cm.

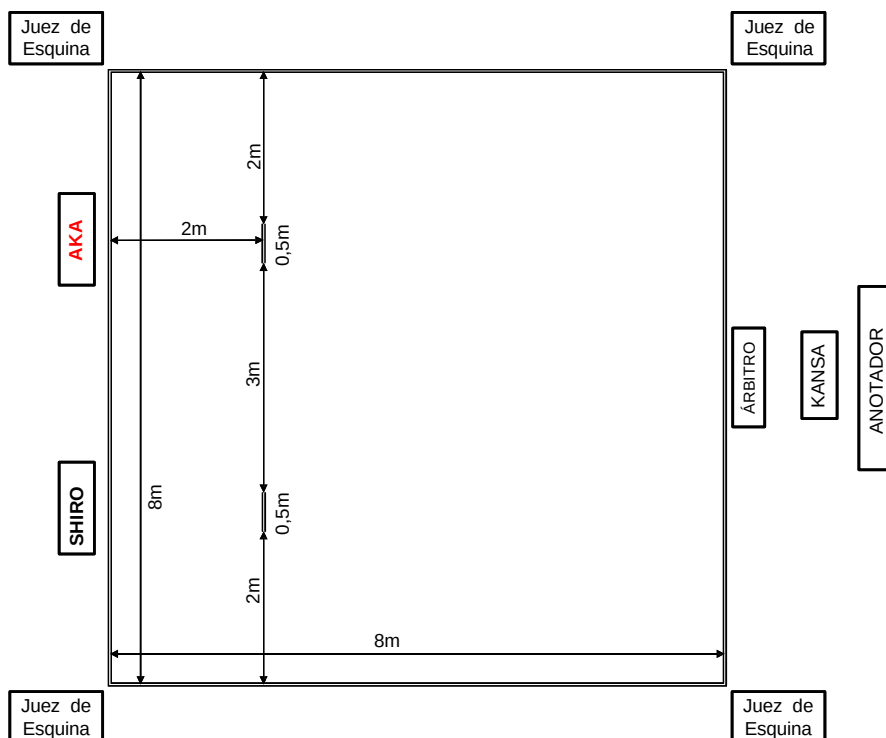
Las líneas que delimitan el área son parte del área.

Se dispondrá de un área de seguridad alrededor del área de competición de 1 metro como mínimo.

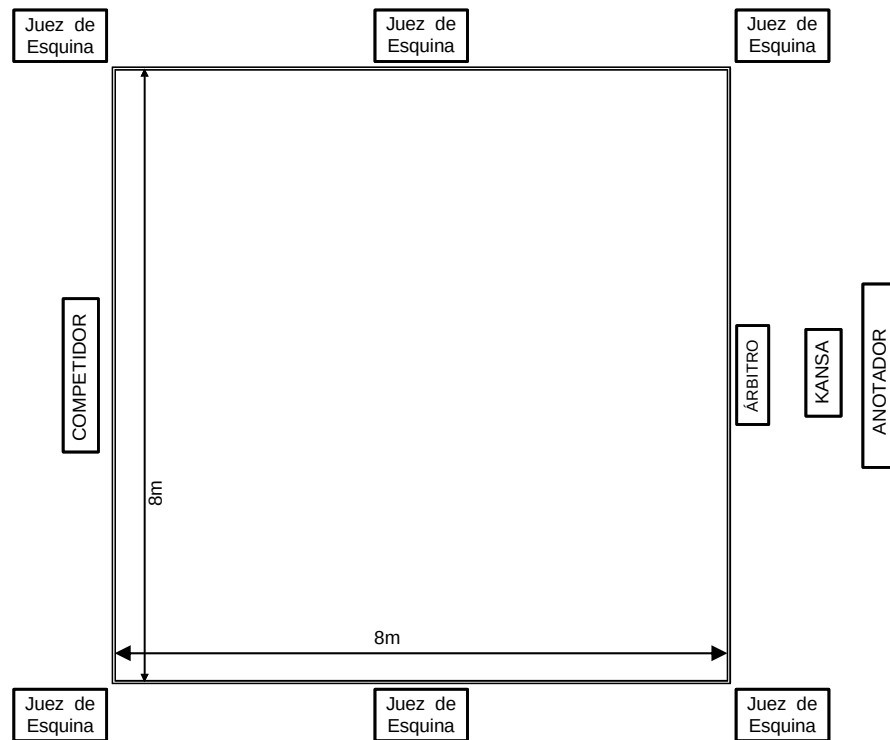
KUMITE



KATA – Sistema Banderas



KATA – Sistema Puntos



APÉNDICE 8 : LISTA DE KATAS EN COMPETICIÓN SHOTOKAN

Grupo 1 : Heian Nidan - Heian Sandan - Heian Yondan - Heian Godan - Tekki Shodan

Grupo 2 : Bassai Dai - Kanku Dai – Jion – Empi

Grupo 3 : Bassai Dai - Kanku Dai – Jion – Empi - Hangetsu

Grupo 4 : Bassai Shô - Kanku Shô - Tekki Nidan - Tekki Sandan – Jitte – Jiin – Gankaku – Chinte – Unsu – Sôchin – Nijûshiho – Meikyô - Gojûshiho Dai - Gojûshiho Sho – Wankan

APÉNDICE 9 : UNIFORME OFICIAL

°14. Jueces.

- Los Jueces deben llevar el uniforme oficial establecido por el Congreso. Este uniforme se debe llevar en todos los torneos, cursos y exámenes.
- El uniforme oficial será de la siguiente forma:
 - Una chaqueta azul marino sin cruzar y con dos botones plateados,
 - Una camisa blanca con mangas largas,
 - Una corbata granate (rojo burdeos),
 - Pantalones lisos de color gris claro,
 - Calcetines azul oscuro o negros sin dibujos, y zapatos negros para usar fuera del área de competición.
- No estará permitido llevar zapatos o calcetines mientras se arbitra o juzga un encuentro.

°15. Competidores

15.1. Karate-gi

- Los competidores llevarán un karate-gi limpio, blanco y sin marcas. No está permitido poner cinta para tapar la publicidad o propaganda.
- La chaqueta, cuando esté sujeta alrededor de la cintura con el cinturón, debe tener una longitud total que cubra las caderas.
- Las mangas de la chaqueta deben llegar al menos hasta la mitad del antebrazo y no pueden estar arremangadas hacia el exterior. Las mangas no pueden cubrir las muñecas.
- Los pantalones deben tener la longitud suficiente para cubrir la menos dos tercios de la espinilla. No pueden cubrir los tobillos.
- El cinturón debe tener una longitud que deje aprox. 15 cm a ambos lados del nudo una vez que ha sido atado alrededor de la cintura. Debería también tener una anchura de unos 5 centímetros.
- Se puede llevar la insignia nacional. El tamaño máximo para insignia es de 10x10 cm. La posición de la insignia en el karate-gi estará en el lado del pecho izquierdo.

15.2 Otros temas

- Cada competidor debe mantener su pelo limpio y con una longitud que no impida la marcha normal del encuentro.
- Los Hachimaki (Cintas para el pelo) no están permitidos.
- Si el Árbitro considera que el pelo de cualquier competidor es demasiado largo y/o no está limpio, puede, con la aprobación del Juez Jefe, descalificar al competidor.
- Están prohibido los pasadores para el pelo, así como las horquillas metálicas.
- Los competidores deben tener las uñas cortas y no deben llevar objetos metálicos o de otro tipo.
- Se puede llevar lentillas bajo la responsabilidad del competidor.
- Está prohibido llevar material o ropa no autorizada.
- En el caso de las mujeres, pueden llevar una camisa de manga corta sin dibujo debajo de la chaqueta del karate-gi.
- Las mujeres pueden llevar las protecciones adicionales autorizadas, aprobadas por el Comité Técnico.
- Cada competidor debe llevar un número identificativo sobre el pecho o en la espalda.
- En encuentros de Kumite o en Kata bajo el Sistema de Banderas, uno de los competidores llevará, por motivos de identificación, un cinturón rojo atado a su cadera. Los competidores no tiene que quitarse su propio cinturón.

°16. Entrenadores.

El entrenador debe llevar en todo momento y durante el torneo un chándal con una tarjeta de identificación.

APÉNDICE 10 : PARTICIPACIÓN EN UN ENCUESTRO

°17. Temas Generales.

- Una vez comenzado el sorteo oficial, ningún competidor puede, en un encuentro por un título individual, ser reemplazado por otro (excepto con la autorización del Comité de Competición).
- Los competidores o equipos que no lleguen al lugar de la competición antes de que comience el torneo, pueden ser descalificados de ese torneo.
- En el supuesto que un competidor o equipo que esté inscrito en la competición, no aparezca sin una buena razón, o abandona el encuentro sin haberlo notificado con antelación a las autoridades del encuentro, se aplicarán las medidas disciplinarias que decida el Comité Técnico.
- Si, debido a un error administrativo del personal del torneo, compite el competidor erróneo, entonces independientemente del resultado, el encuentro será declarado nulo e inválido.

°18. Encuentros de Kumite por Equipos.

- En un encuentro por equipos, excepto para el primer encuentro (ver el Reglamento de Competición - 'Reglas para un Encuentro de Kumite – encuentro de Kumite por Equipos'), un equipo podrá participar sólo cuando esté formado por más de la mitad de los miembros inscritos.
- Antes de cada encuentro por equipos, un representante del equipo debe entregar a la mesa, un impreso oficial que especifique los nombres y orden de salida de los componentes del equipo.
- El orden de salida puede ser cambiado en cada ronda, pero una vez notificado, ya no puede ser alterado.

°19. Abandonos.

- Un competidor que no pueda continuar compitiendo o participando por motivos que no sean por lesión o que solicite permiso para abandonar el encuentro por tales motivos será declarado perdedor.

APÉNDICE 11 : NORMAS MÉDICAS GENERALES

°20. Temas Generales.

- Una parte fundamental de las Normas de Participación está relacionada con la protección de la salud del competidor(es) y con la reducción del riesgo de accidentes. La atención médica es simplemente para el tratamiento de lesiones producidas.
- El Médico del Torneo puede, si se lo solicitan, aconsejar sobre la capacidad de un competidor para continuar.
- Se recomienda que todos los competidores se sometan una vez al año, a revisión médica completa por un médico que tenga experiencia en medicina deportiva. Esto será responsabilidad de la organización nacional.
- A petición del Médico del Torneo y basado en una duda razonable, cada competidor debe someterse a un reconocimiento médico.
- Antes de la competición, cualquier enfermedad o lesión existente tiene que ser notificada al Médico del Torneo.
- El uso de cualquier sustancia para mejorar el rendimiento está prohibida.

°21. Normas Médicas para Kumite.

- Si, durante un encuentro, un competidor pierde el conocimiento, aun siendo por un breve instante, tiene que ser examinado por el Médico del Torneo.
- Si, durante un encuentro, un competidor pierde el conocimiento durante 10 segundos o más, será retirado para el resto de encuentros del Torneo.