



Normas y Reglamento de Torneo

Segunda Edición

ISKF Comité Técnico

(A) CAMBIOS REGLA

(I) las modificaciones de las normas contenidas en este documento, se requerirá una mayoría de dos tercios de los los miembros del Comité Técnico y aprobación final por parte del Shihankai del Organismo Internacional de Shotokan Karate Federation.

(Ii) Las normas de este manual, después de haber sido expedido el 01 de septiembre 1978, se han revisado y aplicado 17 de mayo 2009.

Copyright 2009 Shotokan Karate Federación Internacional

Revisado 17 de mayo 2009

PRESIDENTE Y JEFE DE INSTRUCTORES ISKF

Shihan Teruyuki Okazaki, 10 Dan

ISKF PRESIDENTE COMITÉ TÉCNICO

Shihan YutakaYaguchi, 9 ° Dan

TABLA DE CONTENIDO

Comité Técnico

Artículo I. Reglamento General

Sección 1.01 Filosofía y Juramento de concursantes

Sección 1.02 Los niveles de torneos

Sección 1.03 Divisiones por edad

Sección 1.04 Normas de conducta para todos los participantes

Sección 1.05 Información Adicional

Artículo II. Operaciones del torneo

Sección 2.01 Administración de Concursos de Karate y Torneos

Sección 2.02 Funcionarios del Torneo

Sección 2.03 Personal del Torneo

Sección 2.04 Equipo4

Sección 2.05 Código de vestimenta para los participantes

Sección 2.06 Puesta en marcha de los tribunales

Artículo III. Eventos de Kumite

Sección 3.01 Definición de Evento Individual

Sección 3.02 Definición de Evento Equipo

Sección 3.03 Desarrollo de las Peleas

Sección 3.04 Duración de los Peleas

Sección 3.05 Puntuación

Sección 3.06 El Reglamento de juzgar

Sección 3.07 Procedimiento y operación de los encuentros

Sección 3.08 Definición y criterios de conteo de los puntos

Sección 3.09 Criterios para llegar a un resultado en un combate

Sección 3.10 Criterios que lleva a la descalificación

Sección 3.11 En el caso de lesiones

Sección 3.12 Grado de Contacto

Sección 3.13 Protestas y otros asuntos

Artículo IV. Eventos de Kata

Sección 4.01 Definición y directrices del Evento

Sección 4.02 Selección de sistema de competencia

Sección 4.03 El Reglamento de juzgar

Sección 4.04 Procedimiento y operación de los encuentros

Sección 4.05 Criterios para la deducción de puntos y la descalificación 3

Artículo V. Concursos colegiales

Sección 5.01 Elegibilidad

Sección 5.02 Eventos colegiales individuales

Sección 5.03 Eventos colegiales por equipos

Sección 5.04 Bases del concurso

Sección 5.05 Advertencias, Faltas y descalificaciones

Artículo VI. Concursos de la Menores

Sección 6.01 Reglamento General

Sección 6.02 Competencia Individual

Artículo 6.03 Equipo de Competencia

Sección 6.04 Bases del concurso

Sección 6.05 Advertencias, Faltas y descalificaciones

Artículo VII. Información Anexa

Sección 7.01 pronunciación japonesa

Sección 7.02 muestra de configuraciones de Torneo

La Sección 7.03 dimensiones del area de competencia

Sección 7.04 Posiciones de los jueces

Sección 7.05 Los métodos de Kumite Individual

Sección 7.06 Métodos de Kumite Equipo

Sección 7.07 tabla de decisión por banderas

Sección 7.08 señales de pito y terminología

Sección 7.09 árbitros terminología y sus significados

Sección 7,10 areas de puntuación Kumite

Sección 59 7,11 Señales del árbitro

Sección 7.12 Señales de los jueces

Sección 7.13 Kata individual final del torneo

Sección 7.14 Kumite individual final de torneo

Sección 7.15 Kata por equipo forma del torneo

Sección 7.16 Kumite equipo forma del torneo

Artículo I. reglas generales

Sección 1.01 Filosofía y Juramento de concursantes

(A) Filosofía

(I) Los torneos y competencias de Karate son una extensión de entrenamiento del dojo, por lo que debe llevarse a cabo en el espíritu de karate-do.

(Ii) Los concursantes:

1) Todos los participantes deberán respetar y observar las formas propias de la etiqueta hacia los funcionarios, jueces, así como otros concursantes. Ellos deben hacer todo lo posible para competir con valentía, dignidad y honor, y para defender los preceptos de la Dojo Kun. Estos valores tienen prioridad sobre ganar o perder.

(Iii) Jueces:

1) Para mantener la integridad y la reputación de los funcionarios, los jueces deben ser justos e imparciales.

Todos los jueces deben dar toda su atención al ejercicio ejecutado y observar cada movimiento de los concursantes a fin de dar la más exacta decisión en cuanto sea humanamente posible.

(B) Requisitos de los participantes

(I) Miembro ISKF

(C) Juramento de los Concursantes

(I) Sensei:

(Ii) En nombre de los concursantes de la (nombre del torneo), me comprometo a competir con coraje, la dignidad y el honor. Sensei, me atenderé a las normas de la ISKF Karate-do Torneo y cumplire con cualquier decisión del jefe de jueces, árbitros y jueces en el verdadero espíritu del karate-do.

(Iii) Osu!

(Iv) (Después de leer, el juramento presentar al Juez Principal)

Sección 1.02 Los niveles de torneos

(A) Estas normas y reglamentos se aplicarán a los siguientes torneos ISKF sancionados:

(I) ISKF Mundial Shoto Cup

(Ii) Torneos Regionales Internacionales

(Iii) Torneos Nacionales

(Iv) Torneos Regionales

(V) Torneos Dojo

Sección 1.03 Divisiones por edad

(A) Estas normas y reglamentos, se aplicaran a las divisiones de la edad de los siguientes torneos sancionados por ISKF:

(I) para adultos

1) los competidores adultos, hombres y mujeres deberán tener divisiones separadas en kata y kumite.

2) los competidores adultos de 18-44 años de edad.

(Ii) para adultos mayores

1) los competidores senior masculino y femenino para adultos tendrán divisiones separadas en kata y kumite.

2) los competidores adultos mayores serán 45-55 años de edad.

(Iii) colegiales -

(Iv) menores-

Sección 1.04 Normas de conducta para todos los participantes

(A) Ordenamiento de las Areas

(I) Los jueces y los concursantes no se sentaran entre los espectadores.

(Ii) Areas separadas se destinarán para los jueces, y, los concursantes. Permanecerán allí cuando no están activamente participando en el torneo. El área debe ser a razonable distancia del área de combate.

(Iii) Una zona de calentamiento se designará a los concursantes programados para participar en una ronda proxima de la competencia. Cuando se haya completado la ronda, los concursantes volverán a su área designada.

(B) Comportamiento General

(I) El comportamiento ruidoso y tumultuoso no será tolerado.

(Ii) En el caso de una controvertida decisión por un árbitro o juez, un entrenador puede ejercer un recurso de la decisión a través del Árbitrator.

(Iii) El árbitrator hace la sentencia definitiva y su decisión no será recusada.

(Iv) La pertubacion durante el coaching verbal no está permitido.

(C) Comportamiento de los concursantes

(I) El incumplimiento de los concursantes para obedecer de inmediato y con cortesía las instrucciones por el árbitro puede resultará en la descalificación según la sección (e) - Sanciones.

(D) Comportamiento de los jueces

(I) Los jueces tienen prohibido actuar en calidad de entrenador, lo que es responsabilidad de cada entrenador del equipo designado.

(E) Sanciones

(I) Un competidor, entrenador, instructor, juez o árbitro encontrado culpable de violar las normas de conducta puede ser suspendido de seguir participando en dicho torneo, o cualquier torneo de ISKF durante el año natural. Los delitos graves pueden conducir a la pérdida de membresía en el ISKF. Esto está sujeto a la decisión del Jefe Instructor o

el Comité Técnico.

(Ii) Una suspensión de un año calendario se interpretará como un año calendario desde la fecha del delito.

1) Si un individuo se suspende 01 de enero del año en curso, y el evento anual del día, se celebrada 01 de enero del año siguiente, se levanta la suspensión ese día. Sin embargo, si el torneo se celebra el 31 de diciembre del año en curso, la suspensión está aún en vigor.

Sección 1.05 Información Adicional

(A) Si una situación indefinida en el presente documento, se plantea, la decisión será dada por el Juez Presidente del jurado

Artículo II. Operación del torneo

Sección 2.01 Administración de Concursos y Torneos de Karate

(A) El concurso es parte de karate que conduce al logro de objetivos de formación. Estos eventos pueden ser una fuente potencial de ayuda en la evaluación de métodos de entrenamiento, y como tal, deben ser bien organizados, con eficiencia, basados en reglas y directrices sólidas. Como una ayuda para los patrocinadores para la correcta realización de eventos, se recomienda que los puntos que figuran a continuación sean tenidos en cuenta.

(B) La valoración exacta de la pre-competencia, concurso, y la preparación posterior a la contienda depende totalmente del tipo y nivel del concurso / torneo. Lo siguiente no es un estudio exhaustivo de cada tipo, sino más bien una lista de verificación de un conjunto mínimo de requisitos.

(C) Preparativos Pre-Concurso

(I) la buena organización del torneo pone en manos de un director de torneo la responsabilidad y supervisión general. Esta tarea debe ser asignada a un exponente de gran experiencia en karate que tenga las dos habilidades administrativas y técnicas. El director del torneo debe ser alguien que no compite, que dada la naturaleza del trabajo se opone a la concentración en la competencia real.

(Ii) En eventos de menor envergadura, el director del torneo realiza casi todas las funciones que se requieran para llegar a un evento exitoso, pero podrá delegar diversas tareas a otras personas. En grandes eventos, la experiencia ha demostrado que las comisiones por separado deberán ser designadas especialmente para lograr tareas asignadas por el director del torneo, quien debe coordinar todas las funciones del comité.

(Iii) El director del torneo es, en última instancia, la fuente de la gestión de torneo, y responsable de lo que el evento alcanza o no alcanza. La siguiente lista le sugieren una guía útil para los preparativos.

1) Funciones del Director del Torneo

a) El director del torneo asesora y supervisa la administración general de todas las actividades relacionadas con el evento programado, y asigna comités específicos según sea necesario.

2) Funciones del Comité del Torneo

a) Preparar el presupuesto del torneo.

b) Elaborar, distribuir y recibir los formularios de inscripción previa.

c) Obtener trofeos y / o medallas.

d) Obtener los equipos necesarios para los funcionarios (cronómetros, relojes, campana-gong, silbatos), banderas rojas y blancas y cinturones, formularios de concurso, lápices, papel de borrador, y reglas.)

e) Entrenar voluntarios para la gestión de las áreas de competencia, la puntuación, registro de resultados, el control del tiempo de competencia, mantenimiento del área de

competencia

- f) Adquirir licencias y permisos necesarios.
- g) Obtener y verificar el lugar del torneo e instalaciones (área de combate, los asientos para los espectadores y participantes, taquillas, duchas, lavabos, mesas y sillas para los funcionarios y el público, direccionamiento de espectadores).
- h) Nombrar vendedores de boletos, los ujieres, y los comentaristas.
- i) Identificar alojamiento para los competidores visitantes
- j) Se encargará del personal de primeros auxilios y / o el médico del torneo.
- k) Se ocupará de los desembolsos necesarios.
- l) Elaborar invitaciones para invitados especiales y funcionarios.
- m) Preparar demostraciones para los intermedios y periodo de descanso.

3) Funciones del Comité de Publicidad

- a) Solicitar la publicidad para el programa de concurso.
- b) Solicitar la publicidad en forma de televisión, radio, prensa, la cobertura de revistas, carteles, exposiciones, conferencias y medios de demostración.
- c) Solicite la asistencia financiera a través de los patrocinadores del concurso (s).

4) Funciones del Comité Técnico

- a) Hacer las claves de competencia y sorteo de parejas antes del torneo.
- b) Proporcionar los funcionarios (árbitros y jueces).

(D) Preparaciones del Día de Concurso

(I) El día del torneo debe encontrar todo en la preparación razonable, salvo detalles de última hora que no pueden ser atendidos antes. Destacan entre ellos el examen físico de todos los funcionarios y los concursantes. Los funcionarios deberán reunirse al menos una hora antes del horario de concurso en el fin de familiarizarse con todos los detalles y para proporcionar la asistencia técnica necesaria para la realización de las competencias.

(Ii) Por lo que los concursantes deben registrarse, ciertas estadísticas vitales como nombres, club, afiliaciones, rangos, etc. En caso de que parejas de pre-competencia ya que no se utilizaron estos datos y estadísticas cada vez más importante y estricta exactitud se debe mantener en su registro. Las combinaciones deben ser hechas por los funcionarios con experiencia a fin de obtener el máximo beneficio de las combinaciones de concursantes.

1) Funciones del Comité del Torneo

- a) vender entradas, y los programas.
- b) Proporcionar de servicio de ujier.
- c) brindar ayuda y guía a los competidores.
- d) Asignar los locutores, responsables cronometradores, anotadores, y registracion y registros.
- e) Asistir a Comité de Publicidad en sus funciones.
- f) Proporcionar la limpieza y vigilancia de la zona.
- g) Prestar servicios de primeros auxilios y / o estaciones de médico del torneo.

2) Funciones del Comité de Publicidad

- a) Se encargará de la cobertura de encuentros, los medios de comunicación.
- b) Contactara a los medios de prensa que no esten presentes en el torneo con respecto a los resultados del torneo.

3) Funciones del Comité Técnico

- a) Realizar reuniones de los funcionarios.
- b) Tomar decisiones sobre todas las peticiones especiales de los participantes (vestimenta religiosa especial, etc.)
- c) Asignar los funcionarios de áreas de competencia (árbitros, árbitros y jueces).
- d) Llevar a cabo los encuentros.

El tiempo de combate real es de extrema rapidez en los acontecimientos, por lo que los funcionarios que hayan participado efectivamente en la conducción de los encuentros deben estar aislados lo más posible de detalles varios que tienden a obstaculizar la supervisión adecuada de los mismos. Los miembros del Comité del Torneo y el Comité de Publicidad deben hacer todo lo posible para respetar este hecho y utilizar su iniciativa en la solución de problemas que surjan.

La disposición física de las tablas oficiales deben ser cuidadosamente estudiadas. La eficiente operación en el área de combate hace que se encuentre en un lugar que permita ciertas actividades en el perímetro sin interferir con la acción en el área de combate.

Estas actividades incluyen la visualización de los concursantes, Árbitros y Jueces sustitutos, invitados de honor, director del torneo, y doctor, así como marcador, registro, y cronometradores. El locutor también debe ocupar un lugar en el área perimetral.

Se harán arreglos especiales para los competidores a fin de que se pueden agrupar de forma ordenada, haciendo así que no haya retraso en los encuentros. Es innecesaria la mezcla de los competidores con los espectadores o actividades oficiales de perímetro del torneo, esto produce dispersión y dificulta en gran medida la operación eficiente del torneo.

(E) Actividades después del Torneo

(I) Las actividades posteriores a concurso son vitales para el procedimiento eficiente y obtener el máximo beneficio en el evento dentro de los objetivos del entrenamiento del karate. Las actividades posteriores a concurso son a menudo consideradas actividades menores. La supervisión general del Director del Torneo / Gerente debe continuar sin cesar hasta que todos los trabajos asignados se han completado.

La siguiente lista de control pueden ser útiles:

1) Funciones Post-Torneo del Comité del Torneo

- a) Registrar completamente que todos los registros coinciden con la distribución adecuada a los archivos, organizaciones visitantes, etc
- b) Verificar entradas vendidas y cobro efectivo.
- c) Informar los resultados de las finanzas del comité correspondiente.
- d) Asegurar y devolver todas las instalaciones y propiedades de condiciones satisfactorias.
- e) Preparar y distribuir cartas de agradecimiento y aprecio.

2) El Torneo de Karate en Retrospectiva

- a) Con independencia de su propósito, cada combate o prueba y los acontecimientos que los rodean son una fuente de formación. Es un ejercicio, tanto en los aspectos técnicos y administrativos de karate. Ya sea concebido como un campeonato u otro evento, los concursos deben traer comprensión a cada participante, concursante u oficial.

Sección 2.02 Funcionarios del Torneo

(Arbitrator)

(I) un árbitrator será destinado en cada area de competencia

(Ii) un árbitrator es responsable de lo siguiente:

1) Que el Referi y los Jueces tener una preparación adecuada para el torneo;

2) Que los competidores tienen las calificaciones adecuadas

3) Que las normas y reglamentos se están cumpliendo

(Iii) un árbitrator es responsable de proporcionar las decisiones apropiadas para el Referi y los Jueces, cronometradores y anotadores en la siguiente situación: si el entrenador tiene una pregunta o protesta

(Iv) un árbitrator en caso necesario, puede consultar al referi, jueces o personal de apoyo que participa

(V) El árbitrator es seleccionado y designado a su cargo por el Jefe de Arbitros

B) el Juez Principal

(I) El Juez Jefe es responsable de mantener un curso justo y sin problemas de aparición de todos los eventos en un torneo

(Ii) El Juez Jefe es responsable de proporcionar las decisiones apropiadas en las siguientes situaciones:

1) Si hay un problema con las normas y reglamentos o si la injusticia se ha identificado

2) Si hay un asunto que exceda este presente documento

3) Si hay un accidente

(Iii) Si la situación se ha producido, después de consultar con el árbitro, y los jueces. El Jefe de jueces tomará las medidas según su criterio:

1) Dar asesoramiento o instrucciones especiales

2) Desterrar del torneo

3) descalificar a un competidor del torneo

4) Después de consultar con el árbitro y los jueces, el Jefe de Arbitros decidirá la duración de descalificación y si se aplica a los torneos proximos

5) El Jefe de Arbitros es designado por ISKF. Si es necesario, ISKF también seleccionará un Asistente de Jefe de Arbitros.

6) Como regla general, el Instructor Jefe de ISKF es el elegido como el Presidente de Jurado en el Copa Mundial, así como el Campeonato Panamericano.

(C) Referi y los Jueces

(I) El Referi y los jueces son responsables de un match o evento y tomar decisiones durante un determinado match o evento

(Ii) el Referi y los jueces ejercen control sobre el entorno del match o evento.

(Iii) el Referi y los jueces son los únicos responsables del resultado del evento y no pueden ser impugnados con la excepción del árbitrator.

(Iv) El referi coordina el encuentro o evento y da la decisión final sobre el resultado del encuentro o evento.

(V) Los jueces deben ayudar al Referi indicando sus propias decisiones durante el evento.

(Vi) el Referi y los jueces son seleccionados entre el grupo de jueces certificados y nombrados para sus posiciones por el Juez Jefe.

(D) Los competidores

(I) Si los competidores están calificados, la Organización organizadora no puede rechazar su participación en un torneo.

(Ii) Como regla general, los participantes son miembros activos de la ISKF.

(E) Entrenador en Jefe

(I) Un Director Técnico puede estar presente por su competidor durante un evento

(Ii) Un entrenador debe estar registrado en la organización anfitriona antes del torneo.

(Iii) Si un entrenador tiene una pregunta o protesta en relación con un evento, que tiene que ser dirigida al Árbitro.

(Iv) Un entrenador da consejos al competidor de una zona determinada durante un evento.

Sección 2.03 Personal del Torneo

El número de personal deberá ser determinada por el anfitrión del torneo y estacionados en lugares adecuados, con las siguientes funciones:

(A)(Un locutor)

(I) El locutor llamará a los contendientes a su posición adecuada (aka / shiro) y luego se dirige a los concursantes durante todo el match con el anuncio de su nombre (o número) y si son "en cubierta" o "en preparación" o "en la preparación y / o para entrar en el ring.

(Ii) los eventos de Kata - Cuando el sistema de puntos se utiliza, el locutor se mantendrá y anunciará los resultados empezando por el Juez principal y continuar hacia la derecha alrededor del anillo de los Jueces, señalando a cada uno. Además, el locutor deberá recibir el total de puntos del encargado de registro y anunciarlos.

(B)Registros

(I) Cuando el sistema de banderas se utiliza, se registra y toma nota sobre un formulario de las decisiones y formas observaciones esenciales del match. En kumite los combates, las correspondientes decisiones del árbitro debe ser documentado (ippon por ejemplo, wazaari, jogai, chui, etc)

(Ii) Cuando el sistema de puntos se utiliza, hojas de cálculo y formularios se calcula a partir de precisión los puntos anunciados. El nombre del concursante, cada kata, y el ganador se registrarán con precisión.

(C) Personal de asistencia

(I) Se refiere a sí mismo con el progreso del partido.

(Ii) Se comunica con los concursantes y jueces.

(Iii) Prepara el área de competición.

(Iv) Lleva a cabo otros deberes según lo determinado por el anfitrión del torneo.

(D) El personal de primeros auxilios

(I) Mantiene equipo de primeros auxilios a la mano.

(Ii) Prepara un lugar para atender a los heridos.

- (Iii) Un médico debe estar presente. Debe ser estacionados en un área designada.
- (Iv) el transporte y arreglos para centro de atención médica en casos de emergencia.
- (V) Realiza otras tareas según lo determinado por el anfitrión del torneo.

Sección 2.04 Equipo

(A) Equipo Requerido - Kumite

- (I) banderas rojas y blancas
- (Ii) cintas o cinturones rojos
- (Iii) formas para registro (véase la Sección 7.13 a 7.16)
- (Iv) cronómetro
- (V) timbre o campana
- (Vi) Marcadores y tableros

(B) Equipo necesario - Kata

- (I) banderas rojas y blancas
- (Ii) tarjetas de puntuación de Kata
- (Iii) tarjetas de selección de Kata
- (Iv) cintas o cinturones rojos
- (V) formularios de registro

Sección 2.05 del código de vestir para los participantes

(A) Los árbitros y los concursantes deben vestir el uniforme oficial tal como se definen a continuación.

(B) El Comité Técnico podrá prohibir a cualquier oficial o competidor de la participación que no cumple con este reglamento.

(C) Los árbitros y jueces

- (I) Obligación de utilizar el uniforme oficial según lo establecido por el Comité Técnico ISKF. Este uniforme debe usarse en todos los torneos. (A menos que sea aprobado por el Árbitro Jefe del Torneo).
- (Ii) Un blazer azul.
- (Iii) Una camisas blanca de manga larga, con cuello abotonado, metida dentro de los pantalones.
- (Iv) una corbata color marrón o color vino, bien atado en el cuello.
- (V) Pantalón gris claro.

(D) Los concursantes

- (I) Obligación de utilizar un equipo limpio sin identificación de marca.
- (Ii) El gi debe ISKF gi Reglamentario.
- (Iii) La chaqueta debe ser suelta y del largo suficiente para cubrir al menos la mitad de las nalgas. Las mangas deben caer a mitad de camino entre el codo y la muñeca. Las mangas debe ser enrolladas.
Concursantes mujeres deben llevar una camiseta blanca o un sostén deportivo de color blanco bajo su chaqueta.
- (Iv) Los pantalones deben estar sueltos y el largo debe caer a mitad de camino entre la rodilla y el tobillo.
La parte inferior de los pantalones no deben ser enrolladas.
- (V) Para las competiciones internacionales, la bandera nacional del país pueden ser

usadas en la manga izquierda de la chaqueta y no podrá ser superior a 12 cm. × 8 cm.

(Vi) La cinta o cinturón debe ser lo suficientemente larga para dar dos veces vuelta alrededor de la cintura. Se ata con un nudo cuadrado con longitud suficiente para permitir al menos veinticinco centímetros libres a cada lado del nudo. Durante un concurso, un competidor lleva un lazo rojo o el cinturón.

(Vii) Los concursantes deberán mantener sus uñas cortas y no llevar objetos metálicos o cualquier otro objeto en su persona que puedan causar daño a sus oponentes o a sí mismos.

(Viii) Ningún tipo de joyería puede ser usado por hombres y mujeres. El uso de guías metálicas o abrazaderas de dientes deben ser aprobados por el Árbitro y el médico oficial, y el concursante / padre / tutor debe aceptar la plena responsabilidad por cualquier lesión.

(Ix) Horquillas metálicas y otros dispositivos de sujeción de pelo están prohibidas. Todo accesorio para pelo que es considerado por el Árbitro de ser potencialmente peligrosa no está permitido.

(X) Las lentes están prohibidas, las lentes de contacto blandas pueden utilizarse con los concursantes bajo propio riesgo. Si lentes de contacto se caen durante un match, el concursante podrá disfrutar de un máximo de un minuto, o más, a la discreción del árbitro, para encontrar, sustituir o prescindir de él, antes que la competencia continúe. En el caso de que no puede continuar, se puede perder el match.

(Xi) Guantes blancos sparring y protectores bucales son obligatorios. Sólo los aprobados por ISKF, guantes con materiales no absorbentes de sangre que se pueden limpiar fácilmente con un blanqueador y desinfectante pueden ser usados.

(Xii) Los vendajes y / o dispositivos de seguridad se permitirán si se aprueba por el árbitro con el asesoramiento de el médico oficial.

(Xiii) Junior femenino protectores de pecho pueden ser usados, pero debe usarse dentro de la chaqueta gi, debe ser de color blanco y lo suficientemente pequeño para que no obstaculicen la libre movilidad de la parte superior del cuerpo y los brazos del concursante. Los protectores de la ingle no son obligatorios pero si se usa debe ser a riesgo de los concursantes.

(Xiv) El uso de trajes o equipos no autorizado está prohibido. Los concursantes que deseen usar lo que se consideraría vestido sin autorización por motivos religiosos puede hacerlo sin perjuicio de la la aprobación del Comité Técnico antes del concurso.

(Xv) Si un competidor se presenta en el área de competición vestido inadecuadamente, se le dará un minuto para remediar el asunto. Si se niegan a cumplir o no son capaces de hacerlo en un momento dado, que puede ser descalificado.

Sección 2.06 Puesta en marcha de los arbitrajes

(A) Área de combate Kumite

(I) El área de competición tendrá una superficie plana con las medidas necesarias adoptadas para la prevención de riesgos (véase la sección 7.03).

(Ii) Los pisos de madera son los preferidos. Sin embargo, tatamis (espuma o goma) o superficie adecuada podrán utilizarse siempre y cuando quede planos y uniformes.

(Iii) El tamaño del área de competición, en principio, será de ocho metros cuadrados (véase la sección 7.03).

(Iv) El área de competición tendrá una zona de seguridad de dos metros de ancho que rodea su perímetro.

(V) Dos líneas paralelas, de un metro de largo, indicado por una cinta roja a la derecha del Árbitro y una cinta blanca a la izquierda del árbitro, se colocará a una distancia de 1,5 metros de y sobre ambos lados del punto central del área de competición. Estas

serán las líneas de pie para los concursantes. Una línea adicional, un metro de largo, se establecerán a una distancia de 1,5 metros de el centro y es perpendicular a las líneas de pie de los concursantes. Esta será la línea en que la Árbitro se ubica a la entrada de un match.

(B) área de competición de Kata

(I) El área de competición tendrá una superficie plana con las medidas necesarias adoptadas para la prevención del peligro.

(Ii) Los pisos de madera son los preferidas. Sin embargo, tatamis (espuma o goma) o superficie adecuada podrán utilizarse siempre y cuando queden planos y uniformes.

(Iii) No hay un tamaño estándar. El tamaño deberá ser tal que los participantes sean capaces de realizar las kata sin ningún tipo de obstáculos y el piso debe ser revestida de fronteras como en kumite.

Artículo III. Kumite Eventos

Sección 3.01 Definición de Evento Individual

(A) El combate individual se decide por Ippon Shobu Sanbon o (dos o tres minutos, respectivamente).

(B) los combates individuales son de cuatro tipos:

(I) Tentori Shiai (eliminación directa)

(Ii) Soatari Shiai (Round Robin-doble eliminacion)

(Iii) Kachinuki Shiai (Ganador Continua)

(C) Para las características de kumite individual véase la sección 7.05.

Sección 3.02 Definición del combate por equipo

(A) El número de personas que componen un equipo debe ser un número impar.

(B) Los matches entre los distintos miembros de cada equipo se llevará a cabo (Shobu Ippon) de un modo predeterminado el orden y el ganador de un match de equipos se decidirá sobre la base de estos combates individuales.

(C) los combates por Equipo se llevarán a cabo de acuerdo con dos métodos:

(I) Tentori Shiai es el método de resolución de un equipo ganador sobre la base del número de combates ganados individualmente.

- 1) En virtud de este método (en lo sucesivo, el metodo de número de ganadores), el resultado final para el equipo se decidirá sobre la base del número de ganadores individuales. Sin embargo, cuando el número de ganadores de los dos equipos es el mismo, el equipo que ha anotado más ippon o la calidad de victorias será el equipo ganador. En caso de que ambos equipos esten igualados, el combate se decidirá sobre la base de, y en el orden de "awase waza", y victoria por decisión. Victorias obtenidas a través de una falta o la descalificación del oponente se considerarán ippon.

Cuando un equipo empata con el equipo contrario en virtud de estos métodos de resolución como se ha mencionado anteriormente, la decisión se tomará sobre la base de los resultados de un match extra realizado por representantes de los equipos nuevamente seleccionados.

- 2) El combate se libra entre un elegido como representantes de cada equipo, en varias ocasiones y sucesivamente, hasta que un ganador se establece. Sin

embargo, en caso de que el número de combates extra se prorrogue más allá de dos, el representante de cada equipo se sustituye por otro miembro de cada equipo

ii) Kachinuki Shiai es el método de ganar sucesivas peleas llevadas a cabo hasta que el equipo contrario tiene agotado sus concursantes.

1) Bajo este método, en lo sucesivo, el método de ganar sucesivos), el ganador que sale de un combate individual va seguir luchando con nuevos concursantes del equipo contrario hasta que es derrotado y la victoria se adjudicará al equipo cuyos concursante derrotaron a todos los miembros del equipo contrario. Un sistema limitadas sucesivas victorias (en las peleas que un concursante o concursantes que, sucesivamente, ganó tres-cinco combates individuales se retira) puede ser adoptado.

(D) Por las características de kumite por equipos véase la sección 7.06

Sección 3.03 Desarrollo de combates

(A) Los concursantes deberán tomar sus posiciones en las líneas mencionadas, saludar entre si y, con el comando del Árbitro "hajime Shobu Ippon" o "Shobu Sanbon Hajime", comenzará el combate.

(B) Cuando el arbitro da el comando "Yame", los competidores deberán regresar a sus designadas posiciones para esperar la decisión del árbitro. Cuando la decisión se da, deberán saludarse el uno al otro. En el momento que el combate ha terminado, el arbitro lo anuncia.

(C) los combates se realizarán exclusivamente de acuerdo las instrucciones del árbitro.

(D) Cuando un competidor no puede retornar en su posición, en su línea antes mencionada, el árbitro deberá anunciar "Aka (o shiro) fusensho," seguido de "shiro (o alias) no kachi" (otorgará el combate al lado contrario).

(E) Cuando un concursante o concursantes no pueden continuar debido a una lesión, abandonan el combate, o se retiran por cualquier otra razón, el árbitro anunciará "shiro (o alias) kiken ni yori" seguido por "alias (o shiro) no kachi" (gana por abandono). Esto incluye lesiones que no son causadas por el oponente.

(F) Véase la Sección 7.01 para la pronunciación japonesa.

(G) Véase la sección 7.09 para condiciones de árbitro y sus significados.

Sección 3.04 Duración de los combates

(A) La duración de un combate de Shobu Ippon es de dos minutos.

(I) La duración de un match extra será de dos minutos también. Hay sólo dos combates en kumite individual de eliminación. El match extra se basa en sakidori ippon (muerte súbita donde el primer concursante para anotar un waza-ari o Ippon es declarado ganador), en el plazo de dos minutos.

Sin embargo, en las finales de kumite individual, el combate extra dura lo mismo que el primer combate y es conocido como Sai Shiai. A partir de entonces, el tercer combate sera último es el mismo que sakidori ippon.

(ii) Si, después de estos combates extra, la puntuación no es concluyente, el panel de jueces pueden determinar al ganador por decisión.

(B) La duración del combate Shobu Sanbon es de cinco minutos. Este tipo de encuentro puede ser utilizado en la final eventos individuales kumite.

(C) El momento en que un combate se iniciará cuando el árbitro ordene a los concursantes para comenzar, allí se dejara correr el tiempo. Un combate sólo podrá detenerse cuando el árbitro indica jikan al cronometrador.

Sección 3,05 puntuación

(Una victoria) o la derrota se determinará sobre la base de ippon, la victoria por decisión, o la derrota debido a una falta o descalificación.

(B) Las zonas de puntuación se limitarán a lo siguiente: (a) la cabeza, (b) el cuello, (c) el pecho, (d) el abdomen y, (e) la espalda.

(I) Véase el punto 7.10 de kumite zonas de blanco para puntuación.

Sección 3.06 El Reglamento de juzgar

(A) Estas normas se instituyen con el propósito de asegurar la imparcialidad estricta y la uniformidad de los métodos de juzgar y mejorar así la integridad y la autoridad de los jueces, y serán aplicables a combates celebrados bajo los auspicios del Organismo Internacional de Shotokan Karate Federation.

(B) Métodos de Decisión - Los árbitros y jueces deben juzgar de conformidad con las normas de Kumite de la ISKF.

(C) El jurado para un combate estará compuesto por: un Kansa (Arbitrator), un SHUSHIN (árbitro) y FUKUSHIN cuatro (jueces).

(D) poder y el deber de los árbitros y jueces - El árbitro y los jueces les corresponderán las siguientes competencias:

(I) El árbitro tendrá la facultad de

- 1) Dirigir combates (anunciando el inicio y la conclusión del match),
- 2) Dar ippon por una técnica precisa y eficaz o waza-ari de una técnica casi comparable a ippon,
- 3) Para explicar, en su caso, los motivos en que la decisión fue concedido,
- 4) Dar a conocer las faltas,
- 5) Para emitir advertencias (antes o durante un combate),
- 6) Para adoptar otras medidas disciplinarias (de suspender o descalificar a un concursante de un match),
- 7) Para obtener asesoramiento de los Jueces;
- 8) Para decidir la victoria al votar en caso de una decisión de empate,
- 9) Para prolongar la duración de los combates,
- 10) Cuando sólo un Juez (señale por bandera o silbato) que indica una técnica eficaz emitido por uno de los contendientes, el Árbitro puede ignorar la señal y continuar con el match.
- 11) Cuando dos o más jueces de la señal del mismo modo, el árbitro deberá suspender el match, escuchar sus opiniones y emitir una decisión sobre el match.
- 12) Durante el match el árbitro dispondrá de dos votos, mientras que este en el ring, pero sólo un voto durante las conferencias.
- 13) Cuando el combate termina y se toma una decisión por votación, el árbitro y el juez tienen cada uno un voto.

(Ii) Los jueces toman sus posiciones en los lugares prescritos fuera del área de competición, llevando un par de banderas rojas y blancas y un silbato, y asistirán al árbitro.

1) Los jueces darán a conocer su opinión con respecto a los puntos otorgados, y señalan su sentencia por medio de banderas y / o silbato en relación con ippon, waza-ari, o por las faltas, y se tomará su derecho a votar por la definición del encuentro.

2) Los jueces observarán cuidadosamente las acciones de los contendientes y en los casos siguientes; que inmediatamente se de la señal del árbitro por medio de la denuncia y la bandera, dando su correcta opinión.

a) Cuando el Juez observa ippon o waza ari.

b) Cuando un competidor está a punto de cometer un acto prohibido.

c) Cuando el Juez determina que la lesión o enfermedad de un competidor antes que el Árbitro.

d) Cuando ambos o alguno de los concursantes se mueve fuera del área de competición.

e) En los demás casos, cuando el juez determina que es necesario aportar algo a la atención del árbitro.

3) El árbitro y los jueces deberán tener en cuenta los siguientes puntos:

a) El árbitro y los jueces deben comportarse de manera imparcial y justa.

b) Deben comportarse con dignidad y compostura.

c) Se debe concentrar toda su atención en el combate y juzgar cada acción de los concursantes de manera imparcial y justa.

d) No deben conversar con nadie durante el match que no sea el árbitro, los Jueces, y los concursantes.

e) Los árbitros y jueces deben presentarse sin expresiones de emoción, actitud inadecuada o falta de atención. Esto tiene una relación importante con la reputación y la estima del público de Karate-Do. Su actitud y posturas tomadas durante el match por lo tanto debe ser vigoroso, ágil y refinada.

(E) Véase la sección 7.11 para las señales de Árbitros

(F) Véase la sección 7.12 para las señales de los jueces.

(G) Véase la Sección 7.01 para la pronunciación japonesa.

Sección 3.07 Procedimiento y operación de los encuentros

(A) El árbitro deberá tomar posición frente al Presidente de Jurado y llamar a los jueces y competidores para alinear. Bando «rojo» (aka) se ocupará su posición en la parte derecha del árbitro y el blanco (shiro) ocupará su posición en el lado izquierdo del árbitro. El árbitro entonces anunciar "shomen ni Rei" seguido de "otagai ni Rei".

(I) Este procedimiento se repetira al final del evento.

(Ii) Cuando el Arbitro y los Jueces deben a su vez girar , lo haran de manera uniforme a su vez a la derecha.

(B) Los jueces se desplazarán a sus posiciones designadas tal como se define en la Sección 7.04. Ellos se sentarán en posición vertical y la posición de sus banderas de acuerdo a la que corresponde al rojo (aka) y blanco (shiro).

(C) Dos competidores se desplazarán a sus respectivas posiciones designadas y saludarán entre sí y espera instrucciones del Arbitro.

(D) El árbitro estará situado en posición marcada y dara comienzo al match con el anuncio de "Shobu Ippon Hajime" (o "Shobu Sanbon Hajime")

(E) Cuando el árbitro observa y reconoce una técnica ejecutados por un competidor como ippon, el Árbitro detendrá el combate al anunciar "Yame" y ordena a los concursantes volver a sus posiciones originales. El árbitro también vuelve a su posición y después de comprobar todos los jueces de la decisión por mayoría, será determinante conocer la técnica utilizada, y levantando una mano hacia el lado del ganador, declarará el ganador, y termina el match.

(F) Cuando el árbitro señala una técnica no muy adecuado para un ippon, pero eficaz, el árbitro anuncia "Yame" y los concursantes vuelven a sus posiciones originales. El árbitro también vuelve a su posición y después de comprobar todos

los jueces de una decisión mayoritaria, la adjudicación waza-ari y reanudará el combate con el anuncio de "Tsuzequete Hajime." Cada vez que el Árbitro otorga un punto,

estará situado en la posición de atención en musubi-dachi. Cuando un concursante realiza otra técnica que adjudica otro waza ari, el árbitro hará reconocimiento del segundo waza-ari, y declarará el ganador con el anuncio de "awasete-ippon" y final del combate.

(G) Si el combate termina y no ha sido marcado ippon por los dos contendientes, el árbitro regresará a su posición y anunciará "Soremade". El Árbitro se retirará del área de competición para conseguir una visión clara de todos los Jueces.

Después de haber dejado transcurrir el plazo para la evaluación de los jueces en su juicio, el Árbitro anunciará "Hantei", entonces la señal de silbato para los jueces para dar su decisión. Una vez que todos los jueces han respondido, el árbitro dará una señal de silbato para bajar sus banderas. El Árbitro regresará a su posición en el área de combate y anunciará la decisión. La decisión se basará en mayoría como define en la Sección 7.07

(H) Cuando un árbitro o juez es reemplazado, debe estar y permanecer dentro del área de competición. Se enfrenta con sus reemplazo (en el exterior del área de competencia), y realizan saludos mutuamente y luego cambian de posición para regresar al área de pre-competición designada.

(I) Cuando se enfrentan a las siguientes situaciones, el Árbitro anunciará "Yame" y detendrá el match temporalmente y, al reanudar el combate, se anunciará "hajime tsuzequete".

(J) Cuando ambos o alguno de los contendientes están fuera del área de competición, o cuando un juez de señales de "Jogai" por medio de su silbato y señala con el indicador respectivo (no es necesario golpear con la bandera), el Árbitro cantará "jogai" seguido de "Nakae" como orden al competidor para reingresar en el ring y reanudar el match. "Jogai" se refiere a una situación en la que cualquier parte del pie de un concursante o cuerpo toca parte de tierra fuera del área de competición. Una excepción es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado fuera del área de competición por el oponente.

(Ii) Cuando el referee ordenará al concursante ajustar su uniforme.

(Iii) Cuando un competidor está a punto de cometer un acto prohibido o reciba una señal de un juez en relación con lo mismo, el árbitro debe detener inmediatamente el combate y dar aviso al concursante contra tales actos.

(Iv) Cuando un competidor comete un acto prohibido o si el árbitro recibe una señal de un juez con respecto a un comportamiento igual, el árbitro deberá interrumpir el match y llamar a los jueces a reunión para determinar si las reglas se han roto o no. En caso de una falta, el árbitro deberá declarar la culpabilidad, el concursante se declara perdedor, debido a una falta.

V) Cuando el árbitro determina que uno o ambos competidores no pueden continuar con la pelea debido a lesiones, enfermedad u otras causas, el árbitro debe detener inmediatamente el combate y llamar a los jueces juntos para decidir el resultado del mismo.

(K) En caso de una diferencia de opinión entre el árbitro y más de un juez, el árbitro es obligado a convocar una conferencia de los jueces. Esto tiene lugar en presencia del arbitrator. La decisión se hace sobre la base de una decisión de la mayoría de los Jueces.

(L) Cada juez evaluará continuamente la excelencia técnica relativa de los concursantes y se forma una opinión independiente.

- (N) Cuando el Arbitro dice "Hantei" cada uno de los jueces emitirán su dictamen de acuerdo a la manera prescripta.
- (O) El cronometrador dará señales mediante una campana o timbre que indica 30 segundos restantes o el fin del combate. El árbitro confirmará la señal del tiempo con el anuncio de "atoshibaraku" o Yame " respectivamente.
- (P) El árbitro tendrá la autoridad para suspender o dar por terminado el combate. Nadie más que el Árbitro estará autorizado para detener el combate de manera arbitraria. Un ataque, aunque efectivo, realizado después de una orden para detener o suspender el match no se reconocerá como tal, ni se constituirá una base para la decisión y definicion.
- (Q) Cuando los concursantes se mueven fuera del área de combate, el combate se considerará efectivo hasta momento en que el árbitro lo detiene.
- (R) El poder del árbitrator en el control del match se incluye la supervisión, la inspección y la dirección del encargado del tiempo y del encargado del registro. Si la decisión del juez y / o los jueces no esta de acuerdo con las reglas de la competición, el árbitrator inmediatamente informara al juez y asesorara sobre cómo proceder. Los datos registrados en el match se convierten en oficiales sujetos a la aprobación del árbitrator.
- (S) En el caso de la incapacidad de un juez debido a un accidente u otras causas, el árbitrator deberá informar a el Juez Principal, quien asignará un arbitro sustituto. La composición de un panel de jueces no pueden ser cambiada a discreción de los jueces o el árbitrator solo.
- (T) Cuando un combate se llega a una situación en la lucha, sin que ninguno de los contendientes llegue a técnicas eficaces, el Árbitro dirá "Yame" y separara a los concursantes. De esta manera, se toman precauciones para evitar la confusión y / o lesiones.
- (U) Cuando un combate se convierte en un punto muerto sin el intercambio de técnicas eficaces, el árbitro podrá suspender temporalmente el match, para que los concursantes tomen sus posiciones originales, y luego reanudar el match. Cuando un concursante agarra o retiene a su oponente, el árbitro inmediatamente debe separarlos.
- (V) Los términos y señales que se utilizarán por el árbitro en el funcionamiento del match serán los especificados en la Sección 7.09 y Sección 7.11.
- (W) Las señales de las banderas y / o silbato por los jueces durante el match se especifican en Sección 7.12.
- (X) Cuando el Árbitro otorga una decisión sobre la base de las señales emitidas por los jueces, decisión se registrá por las reglas dadas en la Sección 7.07.

Sección 3.08 Definición y criterios de recuento de puntos

(A)(Un Ippon) tecnica decisiva se otorgará de acuerdo a los siguientes criterios:

(I) Cuando un tsuki eficaz y potente, uchi, ate, keri se realiza a una zona reconocida en virtud de las siguientes condiciones

Cuando un competidor obtenga waza-ari (una técnica eficaz) durante un match, estos dos waza-ari en combinación se considerarán un ippon.

(Ii) Las condiciones contempladas en el párrafo anterior se entenderá la buena forma, buena actitud, fuerza, vigor, el momento adecuado, y el distancia correcta.

(Iii) una técnica eficaz realizada fuera del área de competición establecida se considerará válida aun cuando el atacante tiene los dos pies en el ring y el defensor sólo tiene un pie fuera.

(Iv) Las técnicas realizadas en virtud de las siguientes condiciones se considerarán

ippon aunque tengan un poder insuficiente:

- 1) Un ataque en el instante en que el oponente comienza a moverse hacia el atacante.
- 2) Un ataque dentro de dos segundos cuando el oponente es desequilibrado por el atacante.
- 3) Una combinación de ataques efectivos y sucesivos de tsuki.
- 4) El uso combinado de técnicas tsuki y keri.
- 5) El uso combinado de nage (lanzamiento) y técnicas de tsuki.
- 6) Cuando el oponente pierde el espíritu de lucha y da la espalda al atacante.
- 7) Un ataque a un oponente indefenso o no en guardia.
- 8) Cuando el oponente es atrapado por completo con la guardia baja.

(V) Las técnicas en virtud de las siguientes condiciones no se considerará como ippon incluso si estuvieron acompañadas por el poder suficiente:

- 1) Cuando un competidor no puede realizar una técnica en el momento en que el oponente se halla sometido.
- 2) Cuando un competidor no puede realizar una técnica efectiva antes de dos segundos después de la que el oponente ha sido lanzado (nage).

Sección 3.09 Criterios para llegar a un resultado en un encuentro

(A) A falta de ippon o la derrota debido a una falta o la inhabilitación durante el tiempo prescrito de un combate, uno puede tomar la decisión sobre la base de los siguientes:

- (I) Si un waza-ari se ha marcado.
- (Ii) Si se ha planteado una advertencia debido a una falta.
- (Iii) El número de jogai.
- (Iv) Calidad comparativa en la lucha contra la actitud.
- (V) La capacidad y habilidad.
- (Vi) El grado de vigor y espíritu de lucha.
- (Vii) El número de movimientos de ataque.
- (Viii) La excelencia en la estrategia utilizada

Sección 3.10 Criterios que lleva a la descalificación

(A) Los siguientes actos y técnicas están prohibidas y pueden dar lugar a una advertencia (hansoku chui) o descalificación (hansoku):

- (I) Técnicas que hacen contacto excesivo, no importando si se trata de una zona de puntuación o no y cualquier contacto a la garganta, que es una zona muy vulnerable.
- (Ii) Ataques con la parte posterior de la cabeza.
- (Iii) Embestir al oponente
- (Iv) Ataques a la cara con nukite.
- (V) Los ataques directos contra los brazos, piernas, articulaciones, la ingle o el empeine.
- (Vi) Lanzamientos peligrosos o prohibidos, que incluye todos los que son por arriba de la cadera, los de "sacrificio" y el dumping (sakaotoshi).
- (Vii) Agarrar, retener, empujar o lucha libre, sin intentar un lanzamiento u otra técnica de puntuación.
- (Viii) Excesivas salidas del área de competición.

Las sanciones son:

- 1) En primer jogai - jogai Keikoku (amonestación),
 - 2) En segundo jogai - jogai chui (advertencia)
 - 3) En tercer lugar jogai - jogai hansoku (descalificación).
- (Ix) Perder el tiempo puede ser tratado de la misma manera que jogai. Por ejemplo: dejar de combatir para ajustar el gi, evitar excesivamente al oponente, etc
- (X) Cualquier comportamiento inapropiado, como el abuso, la provocación, o

expresiones innecesarias.

(Xi) Fingir, o exagerar una lesión. La deshonestidad se considera un delito grave.

1) Reaccionar de mas en el contacto, para obtener que el árbitro sancione a su oponente, por fingir una lesion cuando no la hay, agarrarse en la cara, simular vértigo, o tirarse al suelo puede dar lugar a Shikkaku (descalificación).

2) Los competidores que reciben un Shikkaku por simular una lesión se retiran hasta ser sometidos a examen inmediato por el médico del torneo. Un informe será presentado antes de la final del torneo ante el Comité Técnico del Torneo de revisión. Los competidores que finjan lesiones estarán sujetos a graves sanciones.

3) Exagerar una lesión que existe es menos grave - chui (advertencia) se puede aplicar.

(Xii) El comportamiento de ponerse peligro de un concursante puede exponerlo a una lesión por parte de su oponente. Si no se toman las medidas adecuadas para la protección puede provocar un Mubobi (no defender o incapacidad para defenderse a uno mismo).

1) Por otra parte, darle la espalda al oponente después de realizar una técnica en un alarde de posición dominante por objeto llamar la atención sobre su técnica.

2) Si el concursante recibe contacto excesivo o se lesiona durante esos actos, el árbitro y los jueces pueden optar por abstenerse de sancionar al oponente.

3) Las técnicas que no pueden ser controladas son peligrosas para el oponente. Una advertencia se dara por los ataques incontrolados. Más ataques incontrolados resultarán en la descalificación.

Cuando un competidor está a punto, o ya ha cometido un acto prohibido, el árbitro dara una advertencia o anunciará una descalificación. Cuando el concursante, después de ser advertido, repite actos similares o actos de infracción de las reglas, el árbitro podrá anunciar la derrota a causa de la inhabilitación.

(Xiii) Cuando un competidor o miembro de una delegación comete un acto corresponde a alguno de los siguientes casos, el árbitro deberá anunciar la derrota del competidor infractor por Shikkaku (Descalificación), una advertencia no tiene que ser dada antes. Si los miembros del panel de jueces estan de acuerdo, el concursante o delegación podrá someter la consulta al Comité Técnico para su revisión.

Las sanciones pueden incluir ser excluido del resto de la competición, un año de suspensión, o más sanciones graves del miembro participante, o los miembros de la delegación.

1) Cuando un competidor no obedece las órdenes del árbitro.

2) Cuando un competidor esta demasiado excitado y es considerado por el árbitro como un peligro para el otro competidor.

3) Cuando el acto o los actos de un competidor se consideran maliciosos y deliberadamente violen las reglas.

4) Cuando un entrenador o un compañero de compañeros de equipo se comportan de una manera de dañar el prestigio y el honor de karate-do.

5) Otros actos que están decididos a ser una violación de las normas y el espíritu del torneo.

Sección 3.11 En el caso de lesiones

(A) Cuando un competidor o ambos competidores no pueden continuar debido a una lesión, abandonan el combate, o se retiran por cualquier otra razón, el árbitro deberá anunciar, Äka o shiro (o alias) kiken ni yori, seguido de Aka (o shiro) no kachi(gana por abandono). Esto incluye lesiones que no son causadas por el oponente.

(B) En el caso de una lesión o lesiones sufridas durante el combate no se atribuyen

a un competidor, o si ambos contendientes se lesionan en el momento mismo de razones por las que ambos son responsables, el competidor que se retira del encuentro será declarado kiken y perdera el match. En caso de que las razones que causan las lesiones no se atribuyen a alguno de los concursantes, y ninguno de los concursantes pueden seguir, recibirán kiken ambos.

(C) Un competidor que ha sido declarado no apto para luchar por el médico del torneo no puede luchar de nuevo en ese torneo.

(D) Un competidor que gane un combate por descalificación debido a una lesión no se le permite luchar de nuevo sin el permiso del médico del torneo. Si el mismo concursante gana un match por una segunda descalificación, debido a una lesión de nuevo, se le prohibirá cualquier combate durante dicho torneo.

(E) Si un contendiente se lesiona, el combate debe ser suspendido hasta que el personal médico atienda a los heridos. Sólo el personal médico está autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.

(I) El otro competidor deberá regresar a su posición inicial, se sienta en seiza hacia el interior de la anillo. La razón de este procedimiento es el siguiente: la parte perjudicada puede enojado atacar a su oponente en represalia por la espalda; responsabilidad legal; para eliminar la posibilidad de que reciba las instrucciones de su entrenador, y ser testigo del grado de la lesión causada a la otra parte. Esto no es posible si el está mirando hacia afuera.

(ii) Un competidor que se lesiona durante un combate recibira tres minutos de tiempo de tratamiento, después del cual el árbitro determinará si el combate se dará por terminado por decisión, o si una ampliación del tiempo de tratamiento se le dará.

Sección 3.12 Grado de Contacto

(A)(Leve) - advertencia verbal.

(I) Un punto puede o no concederse por no ser perjudicial, leve o contacto de piel en la cara, que no mueve la cabeza, o cualquier otra área de destino.

(B) (Medio) - Hansoku-Chui.

(I) Un punto no puede ser otorgado por medio de contacto a la cara o cualquier otra área de destino.

(C) (Pesado o pleno) hansoku -.

(I) Un punto no se concederá para un contacto intenso en la cara, que se mueve la cabeza, o dirigirse a cualquier área. El competidor es descalificado.

(ii) Si un competidor acumula dos hansoku en kumite equipo, no puede competir más en cualquier otro evento de kumite. Por ejemplo, si un miembro del equipo recibe un hansoku, y el equipo pasa a ganar, todo el equipo puede volver a competir. Sin embargo, si el mismo miembro recibe otro hansoku, y el equipo gana de nuevo a ese individuo no puede participar en más combates por equipo.

Sección 3.13 Protestas y otros asuntos

(A) Los participantes no pueden protestar personalmente las decisiones de los jueces.

(B) Cuando una resolución dictada por el árbitro y los jueces se sospecha que haber violado las normas de la competencia o las normas de juzgar, el entrenador del equipo o individuo implicado puede protestar la decisión al Arbitrator. Esta protesta debe hacerse inmediatamente después de la decisión controvertida.

(C) En caso de una situación no prevista en estas reglas, o si hay duda sobre la aplicabilidad de estas normas a una situación dada, los Jueces, Arbitrator y Árbitros se consultarán entre sí para encontrar una solución con la aprobación del

comité técnico o el Juez Jefe.

(D) Cuando el árbitrador recibe una protesta contra una decisión del entrenador de un equipo al que el competidor pertenece, el Árbitrador llamara al arbitro o juez y revisaran la queja. En caso de que la decisión está determinada por el árbitro no es razonable o no de acuerdo con las reglas de la competición, el árbitro puede ordenar el panel de jueces examinar o revertir su decisión o hacer de nuevo el combate

Artículo IV. Eventos de Kata

Sección 4.01 Definición y directrices del evento

(A) Sistema de Banderas

(I) Dos concursantes realizaran el kata asignado al mismo tiempo. Ellos serán juzgados de acuerdo a las normas describen a continuación. El ganador se determinará por mayoría de votos.

(B) Sistema de Puntos

(I) Los concursantes deberán realizar un kata individualmente o en equipo de tres personas. Los puntos se otorgan como se describen a continuación. El ganador será el participante con la puntuación más alta.

(Ii) El árbitro, por consejo del Arbitrator, determinará un puntaje promedio para la ronda de la competencia y se informará a los Jueces antes de la ronda comience. Esta puntuación media dependerá en la edad y el rango de los competidores, que suele ser entre cinco (5) puntos a ocho (8) puntos.

Sección 4.02 Selección de sistema competencia

(A) El sistema que se utilizará será decidido por el comité técnico e incluirá Shitei, Sentei y Tokui kata.

(B) Tipos de Kata a realizar

(I) kata Shitei: Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan

(Ii) Sentei kata: Bassai-dai, Kanku-dai, Enpi, Jion

(Iii) Tokui Kata: Elección de los competidores, pero puede ser restringida por razones de edad y / o rango.

Sección 4.03 El Reglamento de juzgar

(A) Estas normas se instituyen con el propósito de asegurar la imparcialidad estricta y la uniformidad de los métodos de juzgar y mejorar así la integridad y la autoridad de los jueces, y serán aplicables a competencias celebradas bajo los auspicios del Organismo Internacional de Shotokan Karate Federation.

(B) Métodos de Decisión - Los árbitros y jueces deben juzgar las competencias de conformidad con las normas de competencia en Kata de la ISKF.

(C) El jurado para una competencia estará compuesto por: un Kansa (Arbitrator), un SHUSHIN (árbitro) y FUKUSHIN cuatro (jueces) para el sistema de banderas o cuatro seis / para sistema de puntos

(I) Para posicionamiento de los jueces durante la competición de kata véase la sección 7.04.

(D) poder y el deber de los árbitros y jueces - El árbitro y los jueces corresponderá con las siguientes competencias:

(I) El árbitro tendrá la facultad de

- 1) Realizar anuncios del inicio y la conclusión del encuentro,
- 2) Para explicar, en su caso, los motivos en que la decisión fue concedida,
- 3) Para obtener asesoramiento de los Jueces;
- 4) Para decidir la victoria al votar en caso de una decisión de empate,

(Ii) Los jueces toman sus posiciones en los lugares prescritos fuera del área de competición, llevando un par de banderas (roja y blanca) y un silbato (o cartilla para puntuación), y asistirá al árbitro.

1) Los jueces ejercerán su derecho de voto de la decisión del encuentro.

2) Los jueces observarán cuidadosamente las acciones de los contendientes y en los casos siguientes; que inmediatamente se de la señal del árbitro por medio del anuncio y la bandera, dando su correcta opinión.

- a) Cuando el juez determina la lesión o enfermedad de un competidor antes de que el árbitro lo note.
 - b) En otros casos cuando el juez determina que es necesario aportar algo a la atención del árbitro.
 - 3) El árbitro y los jueces deberán tener en cuenta los siguientes puntos.
 - a) La Árbitro y los Jueces deben comportarse de manera imparcial y justa.
 - b) Deben comportarse con dignidad y compostura.
 - c) Se debe concentrar toda su atención en el encuentro y cada acción de las concursantes de manera imparcial y justa.
 - d) No deben conversar con nadie durante el encuentro que no sea el árbitro, el Jueces, y los concursantes.
 - 4) Los árbitros y jueces deben presentarse sin expresiones de emoción, actitud inadecuada o falta de atención. Esto tiene una influencia importante en la reputación y la estima pública de Karate-Do. Su actitud y sus movimientos deben ser tomadas durante el encuentro de modo vigoroso, ágil, y refinado.
 - 5) Los jueces deben ser conscientes de lo siguiente:
 - a) Los jueces deben ser objetivos, el objetivo debe ser plenamente consciente del sesgo:
 - b) El conflicto de intereses se define como cuando un juez tiene algo que ganar con un concursante gane o pierda. Por ejemplo:, su estudiante, su hijo, o de su región / representante de su país .
 - c) prejuizar se define como un juez que se ve influido por el conocimiento previo de la trayectoria de un competidor, o falta de ella.
 - d) La utilización de sus propios criterios y preferencias personales, en contra de los indicados en la regla de libro. Por ejemplo, debido Unsu es más difícil o más vistoso que Sochin, puntos adicionales se dan para Unsu.
 - e) En respuesta a las puntuaciones de otros Jueces "es cuando uno se ve influido por los estándares de otros Jueces.
 - f)El desvío del promedio permite a los competidores una sensación falsa o exagerada de su desempeño, y degrada la integridad de los jueces.
- (E) Véase la sección 7.11 para las señales de árbitro.**
(F) Véase la sección 7.12 para las señales de los jueces.
(G) Véase la Sección 7.01 para la pronunciación japonesa

Sección 4.04 Procedimiento y operación de los encuentros

(A)(comienzo)

(I) El árbitro asumirá su posición mirando en la dirección opuesta a la del Juez Principal y llamara a los jueces y competidores para alinear. Bando «rojo» (alias) se ocupará de su posición en el lado derecho del árbitro y el lado blanco (shiro) ocupará su posición en el lado izquierdo del árbitro. El Árbitro anunciará "shomen ni Rei" seguido de "otagai ni Rei".

(Ii) Este procedimiento se repetira al final del evento.

(Iii) Cuando el Arbitro y los Jueces deben girar y moverse de forma uniforme a la derecha.

(Iv) Los jueces se desplazarán a sus posiciones designadas tal como se define en la Sección 7.04. Ellos se sentarán en forma erguida y la posición de sus banderas que corresponden al rojo (aka) y blanco (shiro).

(V) Sistema de Bandera

1) Al igual que en kumite, dos competidores se desplazarán a sus respectivas posiciones designadas dentro del area de competencia, saludarán entre sí, entonces de cara al

árbitro.

2) El árbitro se seleccionará una de las tarjetas de kata en cada ocasión, anunciara y mostrara a cada uno concursante la selección. Cada concursante reconocerá verbalmente el nombre de la kata y saludaran al Árbitro.

3) Los concursantes iniciarán el kata a de la orden del árbitro de hajime. Al finalizar la realización del kata, volverán a la posición original a fin de que el Árbitro de orden de Yame a la espera de la decisión de los jueces.

4) Al final de la competencia, se intercambian saludos los participantes entre sí y al salir del ring.

(Vi) Sistema de puntaje

1) Cuando se le solicite, el concursante se pasará inmediatamente a la línea de inicio, inclinarse ante el árbitro, y presentar el nombre de la kata a realizar, el Arbitro repetira el nombre de kata y si es correcto el concursante saludará. El concursante entonces comienza el kata y tras la finalización de la kata, vuelve a la posición original a la espera del fallo del jurado.

(B)Decisión

(I) Sistema de Bandera

1) Al finalizar el Kata, el árbitro convocará la presentación de la decisión de los jueces con el anuncio de Hantei, seguido por el silbato. El fallo de los jueces de esquina se hace al mismo tiempo, elevando su bandera roja o blanca para simbolizar su decisión, o ambas banderas, en el caso de empate. El Árbitro dará la señal con otro comando silbato para bajar las banderas.

El lado ganador será anunciado por el Árbitro sobre la base de la decisión por mayoría.

2) En el caso de empate, el árbitro se seleccionará un kata diferente. Para el segundo kata, todos los jueces debe declarar una decisión clara, no se admiten empates . El Árbitro deberá anunciar el ganador basándose en una decisión de la mayoría que incluye la decisión del Árbitro.

(Ii) Sistema de Puntos

1) Al finalizar el Kata, el árbitro convocará la presentación de la decisión de los jueces con el anuncio de Hantei, seguido por el procedimiento de silbato. El Arbitro y los Jueces de inmediato y mismo tiempo, mostraran sus tarjetas de puntuación. El Árbitro dará la señal con otro comando de silbato para bajar las tarjetas de puntuacion.

2) El locutor se parara y anunciará los resultados empezando por el Árbitro y continua en sentido de las agujas del reloj alrededor del anillo de los Jueces, señalando a cada tarjeta de puntuacion.

3) El registrador deberá registrar los resultados anunciados en la forma apropiada y calcular la puntuación final de la siguiente manera:

a) De las puntuaciones recibidas, la de mayor a menor y se descartarán y las restantes puntuaciones se totalizarán.

4) Además, el locutor deberá recibir el total de puntos de los encargados de registro y proclamara los mismos. En caso de empate, un diferente kata debe ser realizado. Si la revancha es nuevamente empate, el puntaje más bajo será añadido. Si el resultado es de empate, el puntaje más alto será añadido. Si aun así se llega a un punto muerto, un tercer kata debe ser realizado.

(Iii) la terminación

1) Después del anuncio de la decisión, el concursante (s) se inclinará ante el árbitro y dejara el área de competición.

Sección 4.05 Criterios para la deducción de puntos y la descalificación

(A) En las siguientes condiciones, los puntos serán deducidos de la puntuación:

- (I) El ejecutante comete un error y sigue sin problemas (0.1-0.2).
- (Ii) El ejecutante se equivoca, duda y luego continúa sin problemas (0.2 - 0.5).
- (Iii) El ejecutante tiene resbalones, caídas, se recupera y sigue sin problemas (0,5-1).
- (Iv) El ejecutante omite una técnica y continua sin problemas (0,5-1).
- (V) El ejecutante se equivoca y suspende la ejecución (exclusión).

(B) La diferencia entre una mala técnica, error u omisión de una técnica es la siguiente:

- (I) Una mala técnica no puede acogerse a una conferencia de jueces formales a deducir puntos.
- (Ii) Un error requiere una conferencia de jueces formal a la deducción de puntos estándar
- (Iii) Una técnica omitida requiere una conferencia de jueces formal para deducir mas puntos
- (Iv) Utilización de la técnica más común, el golpe de puño recto como un ejemplo, las diferencias entre los tres es el siguiente:
 - 1) Una técnica mala es cuando el dedo pulgar no se ajusta adecuadamente todo el índice y medio los dedos del puño cerrado.
 - 2) Un error es cuando el puño plano (hiraken) en lugar del puño en punta (Seiken).
 - 3) Una técnica omitida es cuando un golpe se utiliza en lugar de dos o tres golpes (como en Jion movimiento 3-6).

Explicación de evaluación por puntos

Bases de juicio

Puntos Importantes de Deducción:

-La Conducta (Taido) El concursante debe acercarse al punto de partida con elegancia. Un saludo tiene que realizarse al principio y al final del kata. Después de saludar, el concursante asume kamae (posición inicial de la kata). El principio de kamae debe demostrar espíritu de lucha, con correcta posición de los ojos y su intensidad. Un zanshin (Posición final) debe demostrarse en el final.0,1 a 1,0

-Posición y postura (Shisei) es el cuerpo del ejecutante vertical cuando para ser así? ¿Se apoya en el ángulo correcto cuando se requiere carga? ¿Esta el cuerpo de frente, de flanco o de costado cuando es necesario?0,1 a 1,0

-Postura parado (kata Tachi) Duración y / o el ancho de las posturas deben ser correcta. Dedos de los pies y las rodillas de la misma pierna debe apuntar en la misma dirección. Cadera posición y ubicación del centro de gravedad debe ser correcta.0,1 a 1,0

-Técnicas Básicas (Kihon waza) Cada técnica tiene que hacerse en la secuencia correcta, la dirección y en el destino adecuado. El codo debe seguir el trayectoria correcta en el ejercicio de defensa y ataque con técnicas de mano. 0,1 a 1,0

-Aplicación correcta de Potencia (Chikara no kyojaku) ¿El uso por el ejecutante se fuerza indiscriminadamente y / o excesivamente?0,1 a 1,0

-Velocidad de las Técnicas (Waza no kamkyu)¿El uso de velocidad por el ejecutante indiscriminadamente y / o excesivamente? 0,1 a 1,0

-Complejo de Expansión y Contracción (Karada no shin-Shuku) ¿El ejecutante hace uso de los principios de la tensión, la relajación y la flexibilidad correctamente? 0,1 a 1,0

- Línea de Movimiento (Embusen) La ejecución debe ser determinada a lo largo de la línea y debe comenzar y terminar en el mismo punto.0,1 a 1,0
- El Movimiento del Cuerpo (Unsoku) El funcionamiento debe ser fluido y rítmico. El movimiento no debe ser brusco, ni innecesarios pisoton de los pies.0,1 a 1,0
- Interpretación (Waza) el ejecutante debe comprender y demostrar claramente el significado de cada movimiento.0,1 a 1,0
- Continuidad (Renzoku-sei) en el Kata los movimientos están íntimamente relacionadas. Su ejecución debe demostrar la cohesión de los movimientos. 0,1 a 1,0

(D) En la competencia de kata, cada actuación no tiene que ser decidida simplemente buena o mala, pero juzgadas de acuerdo con los elementos esenciales de cada base para un juicio. Debido a que es una competición, los puntos deben ser deducidos por el más mínimo error. El concursante no tiene permitido volver a realizar su ejecución.

(E) Cualquier otro asunto no cubierto de la sentencia en el presente reglamento será discutido y resuelto entre los jueces. Todos los funcionarios serán notificados de estas decisiones y una explicación sucinta de los resultados se hará al público.

Artículo V. Concursos Universitarios

Sección 5.01 Elegibilidad

(A) los torneos de karate universitarios están abiertos a los miembros ISKF que son estudiantes de tiempo completo en universidad o colegio universitario. Los concursantes deberán tener por lo menos 18 años de edad. Los concursantes deberán presentar una prueba válida de su condición de pregrado a tiempo completo y tarjeta de membresía de ISKF. En la competición por equipos, todos los miembros de un equipo debe ser estudiantes de la misma escuela.

Sección 5.02 Eventos individuales colegiales

(A) Los siguientes eventos individuales se incluirán:

(I) Principiante Intermedio Avanzado

(Sin ranking a 7 Kyu) (6, 5, 4 Kyu) (3 Kyu en adelante)

kata combinadao kata femenino

kumite masculino, kumite femenino

(Ii) No hay límite al número de concursantes de una escuela en eventos individuales

Sección 5.03 Eventos por equipo

(A) Todos los miembros de un equipo colegial debe ser del mismo colegio. Sólo un equipo por escuela es admitido en cada prueba por equipos. Un equipo se compone de tres miembros y un suplente.

(I) kata Equipo: Los equipos pueden estar compuesto por cualquier combinación de graduaciones para el equipo de los hombres y para el equipo femenino.

(Ii) Equipo de Kumite: Los equipos pueden estar compuestos por cualquier combinación de categorías para el equipo de hombres y para el equipo de las mujeres.

(A) Kata

(I) Los concursantes no podrán realizar en la competencia un kata superior al requerido para su siguiente promoción de examen. La siguiente tabla indica el kata apropiado para cada rango.

(Ii) En el caso de kata equipo, el kata que se lleve a cabo deberá estar de acuerdo con el grado del miembro de nivel más bajo del equipo.

(Iii) Kata permitido para cada Rango

Sin clasificar Heian 1

8 kyu Heian 1, 2

7 ° kyu Heian 1, 2, 3

6 Kyu Heian 1, 2, 3, 4

5 kyu Heian1, 2, 3, 4, 5

4 Kyu Heian1, 2, 3, 4, 5, Tekki Shodan

3 ° kyu a 1 Kyu Heian1, 2, 3, 4, 5, Tekki Shodan, Bassai-dai, Kanku dai, Jion, Enpi.

Shodan y por encima puede realizar cualquier kata

(B) Kumite

(I) En los combates en que el rango de los dos contendientes es 4 ° kyu o por debajo, ya sea en equipo o individuales, el método del concurso es ippon kumite (combate de un solo paso).

1) Cada ataques lado cuatro veces, utilizando golpes a la cara y la sección media, con las dos manos derecha e izquierda. El primer ataque se hace con la mano derecha. La técnica y destino se dará a conocer antes de cada ataque. Al comienzo de cada combate , también conocido como (lado rojo) se iniciar el ataque. Para los concursantes que están en sexto, quinto o cuarto kyu, mae-geri, se añade.

2) Las técnicas de defensa debe demostrar dos o más técnicas de la lucha contra los diferentes ataques. Fracaso de no hacerlo resultará en la descalificación. Sólo un contraataque está permitido.

3) En el caso de un empate en un encuentro de Kumite Ippon entre los concursantes de 6 ° kyu a 4 ° kyu están involucrados, el árbitro deberá indicar a los concursantes a repetir el ippon kumite, pero el bando atacante inicial se alternara.

(Ii) Para los combates en los que el rango de los dos contendientes es el 3 ° kyu o superior, cualquier equipo o individuales, el método del concurso es Jiyu kumite (combate libre) y seguirá las reglas ISKF arriba mencionadas.

(Iii) el contacto no está permitido bajo ninguna circunstancia. Esta regla se aplicará estrictamente.

Sección 5.05 Advertencias, Faltas y descalificaciones

(A) Durante un concurso en el que ippon kumite la defensa no emplea al menos dos tipos de contraataques, el concursante es descalificado. Esta descalificación se realizara únicamente después de que ambos competidores han completado todos los ataques.

(B) Si, durante un encuentro de Kumite Ippon, la parte inicial de la defensa sólo utiliza un tipo de contra-ataque en los cuatro contraataques, ese lado sigue estando obligado a actuar como el bando atacante para ese combate individual.

(C) Durante ippon kumite , un competidor que emite ruidos innecesarios verbalmente, se involucra en fintas, salidas en falso, y / otros intentos de distraer al oponente se le dará una advertencia. Tras un segundo ejemplo, el concursante será descalificado.

(D) Durante un encuentro de Kumite Ippon si el concursante ataca anuncia un área de destino y realiza una técnica a un área diferente de la que se anunció, a ese concursante se le dará una de advertencia y debera hacer de nuevo el ataque correctamente. Una segunda violación dará lugar a una descalificación.

(E) Técnicas prohibidas de contraataque: El concursante defensivo no tiene permitido emplear técnicas de barrido, las técnicas de abajo de la cintura, nukite a la cara o el cuello, llaves de muñeca, bloqueo de las articulaciones o su manipulación, o cualquier técnica destinada a agarrar, o que se considere peligroso por los Jueces. El uso de cualquiera de estas técnicas puede dar lugar a una amonestación o descalificación.

(F) Al dar a conocer la zona de destino durante un encuentro de Kumite Ippon, se aplicará lo siguiente:

(I) El anuncio de la zona de destino debe tener el volumen significativo de ser oído por todos los Jueces para ese combate. El anuncio de la zona de destino debe ser efectuada después de que el concursante atacante ha asumido una posición estacionaria, la posición de frente.

(Ii) Cuando se realiza una técnica, el concursante podrá seguir atacando en la dirección de la defensa, si el concursante defensor realiza movimientos de lado cambios de ángulo.

(G) Equipo de seguridad: un protector bucal y guantes de kumite son necesarios para todos los participantes, independientemente de rango. Ningún competidor se le permitirá competir sin ambos. Los anteojos no se permiten incluso los de tipo de "seguridad", lentes de contacto blandas están permitidos, como en las reglas anteriores.

Artículo VI. Concursos Juveniles

Sección 6.01 Reglamento General

(A) Edad- graduaciones

Cualificaciones y Reglas: Todos los competidores jóvenes elegibles debe ser un miembro permanente de la ISKF. Deben estar entre las edades de ocho y diecisiete años de edad. Esta edad alcance puede reducirse a la discreción del país.

(B) Para los torneos internacionales-regionales (Pan Americano o continental) y campeonatos mundiales de Shoto Cup, sólo cinturones marrón y negro pueden participar.

(C) Los países pueden permitir a rangos inferiores a participar en sus nacionales a su discreción.

Sección 6.02 Competencia Individual

(A) Individual: Concurso está abierto a hombres y mujeres competidores y puede incluir cinco categorías de la siguiente manera. Salvo que se indique, las agrupaciones se aplican tanto a kata y kumite.

(I) Edades 8-9

1) Los niños y las niñas pueden ser combinados en los siguientes grupos:

- a) Inicial Grado - sin clasificar hasta el 7 ° kyu
- b) Grado Intermedio - kyu 6 al 4 ° kyu
- c) tercer kyu y, mas

(Ii) Edad 10 a 11

1) Los niños y las niñas pueden ser combinados en los siguientes grupos:

- a) Inicial Grado - sin clasificar hasta el 7 ° kyu
- b) Grado Intermedio - kyu 6 al 4 ° kyu
- c) tercer kyu y, mas

(Iii) Edad 12 a 13

1) Los niños y las niñas pueden ser combinados en los siguientes grupos:

- a) Inicial Grado - sin clasificar hasta el 7 ° kyu
- b) Grado Intermedio - kyu 6 al 4 ° kyu
- c) Tercer kyu y por encima Kata

2) Los niños y las niñas deben estar separados en el grupo siguiente:

- a) tercer kyu y por encima Kumite

(Iv) Edad 14 a 15

1) Los niños y las niñas pueden ser combinados en los siguientes grupos:

- a) Inicial Grado - sin clasificar hasta 7 ° kyu
- b) Grado Intermedio - kyu 6 al 4 ° kyu

2) Los niños y las niñas deben estar separados en el grupo siguiente:

- a) tercer kyu y por encima de kata
- b) tercer kyu y por encima de kumite

(V) Edad 16 a 17

1) Los niños y las niñas pueden ser combinados en los siguientes grupos:

- a) Inicial Grado - sin clasificar hasta el 7 ° kyu
- b) Grado Intermedio - kyu 6 al 4 ° kyu

2) Los niños y las niñas deben estar separados en el grupo siguiente:

- a) tercer kyu y por encima de kata
- b) tercer kyu y por encima de kumite

Sección 6.03 Competencia de equipo

(A) El kata equipo juvenil estará abierto a todas las edades, grados y géneros como se ha dicho. Las regiones podrán entrar como muchos equipos de kata juvenil como autorice el anfitrión del torneo. No habrá ningún equipo kumite para los jóvenes. El número de participantes en cada categoría se determinan ajustes, si los hubiere, a sus categorías.

Sección 6.04 Bases del concurso

(A) Kata

(I) Los concursantes no podrán realizar un kata superior al requerido para su siguiente examen de promoción. La siguiente tabla indica el kata apropiado para cada rango.

(ii) En el caso de kata equipo, el kata debe ser realizada en conformidad con la situación de la categoría del miembro de mas bajo rango del equipo.

(iii) Kata permitido por cada Rango

Sin clasificar Heian 1

8 Kyu Heian 1, 2

7 ° kyu Heian 1, 2, 3

6 Kyu Heian 1, 2, 3, 4

5 kyu Heian 1, 2, 3, 4, 5

4 Kyu heian 1, 2, 3, 4, 5, Tekki Shodan

3 ° kyu a 1 Kyu 1, 2, 3, 4, 5, Tekki Shodan, Bassai-dai, Kanku dai,

Jion, Enpi

Shodan y por encima de cualquier kata se puede realizar

(B) Kumite

(I) categorías por rango

Sin clasificar Sanbon kumite (triple) Ippon Kumite (un paso)

8 Kyu Sanbon kumite (triple) Ippon Kumite (un paso)

7 ° kyu Sanbon kumite (triple) Ippon Kumite (un paso)

6 Kyu Ippon Kumite (un paso) Jiyu-ippón (semi-libre)

5 Kyu Ippon Kumite (un paso) Jiyu-ippón (semi-libre)

4 Kyu Ippon Kumite (un paso) Jiyu-ippón (semi-libre)

3 ° kyu a 1 Kyu-Jiyu Ippon (semi-libre) Jiyu (libre)

3 ° kyu a 1 Kyu (16-17) Jiyu(libre) Jiyu (gratis)

Shodan y por encima Jiyu (libre) Jiyu (libre)

(ii) el contacto no está permitido bajo ninguna circunstancia. Esta regla se aplicará estrictamente.

(iii) A los concursantes por debajo de 4 ° kyu, en kumite ippon, cada cuatro ataques seguidos usando golpes a la cara y la sección media, con las dos manos derecha e izquierda. La primer ataque se hace con la mano derecha. La técnica y el objetivo será anunciado antes de cada ataque. Al comienzo de combate, también conocido como (lado rojo) iniciará el ataque. Para los concursantes que son sexto, quinto o cuarto kyu, mae geri, se añade.

(iv) El lado de la defensa deberá demostrar dos técnicas diferentes de contraataque entre las cuatro o seis defensas. De lo contrario, resultará en la descalificación. Sólo un contraataque está permitido.

1) En el caso de un empate en un encuentro de Ippon Kumite Ippon entre los

concurantes entre participantes de 6 ° kyu a 4 ° kyu , el árbitro deberá indicar a los concursantes a repetir el ippon kumite, pero se alterna quien inicia el ataque.

Sección 6.05 Advertencias, Faltas y descalificaciones

(A) Durante un concurso en el que ippon kumite la defensa no emplea al menos dos tipos de contraataques, el concursante es descalificado. Esta descalificación se producirá en la realización del concurso individual.

(B) Si, durante un encuentro de Kumite Ippon, la parte inicial de la defensa sólo utiliza un tipo de contra-ataque en los cuatro contraataques, ese lado sigue estando obligado a actuar como el bando atacante hasta terminar el encuentro. Luego se lo descalifica.

(C) Durante ippon kumite , un competidor que emite ruidos, realiza fintas, falsos comienzos, y otros intentos de distraer al oponente se le dará una advertencia. Tras una segunda instancia será descalificado.

(D) Durante un encuentro de Kumite Ippon si el concursante atacante anuncia un área de destino y realiza una técnica a un área diferente de la que se anunció, se le dará una advertencia. Una segunda violación dará lugar a una descalificación.

(E) Para contraatacar a los concursantes la defensa no está autorizado a aplicar las siguientes: técnicas de barrido, las técnicas destinadas debajo de la cintura, derribos, llaves de muñeca, manipulación de articulaciones, técnicas destinadas a una articulación, agarres, técnicas que se consideren peligrosas por los Jueces. El uso de cualquiera de estas técnicas resultará en la descalificación.

(F) Cuando el ataque es con una técnica individual ofensiva, el concursante no podrá emplear múltiples contraataques.

G) Al dar a conocer la zona de destino durante un ippon kumite se aplicará lo siguiente:

(I) El anuncio de la zona de destino debe tener el volumen significativo de ser oído por todos los Jueces de ese combate.

(Ii) El anuncio del área de destino debe ser anunciado por el concursante cuando ha asumido una posición estacionaria, la posición de frente.

(Iii) Cuando realiza una técnica, el concursante podrá seguir atacando en la dirección de la defensa , si el concursante que defiende se desplaza de lado o cambia de ángulo.

(H) ippon kumite Jiyu-

(I) La esencia de kumite Jiyu Ippon-, ofensivamente, es hacer un ataque fuerte para tomar al oponente indefenso. Defensivamente, es necesario hacer un bloqueo fuerte junto con un contraataque. El defensor debe demostrar dos diferentes técnicas de contraataque.

(Ii) Al comienzo de cada combate, también conocido como (lado rojo) iniciará el ataque. Cada ataque debe estar claramente anunciado en voz alta en el orden de oizuki jodan, chudan oizuki, mae geri chudan y chudan yoko-geri kekomi. El atacante deberá utilizar los ataques del lado derecho sólo (comienzo de gedan-Barai con la pierna derecha atrás). A partir de entonces, los ataques lado blanco.

(Iii) En caso de empate, se aplican los ataques a la izquierda.

(Iv) A la defensa se le permite una técnica de lucha contra el ataque dirigido contra el objetivo apropiado.

(V) Técnicas prohibidas

1) El atacante no podrá utilizar fintas o ruidos para distraer a su oponente.

2) El atacante debe realizar su ataque una vez que están dentro de la distancia correcta.

Una vez que la distancia correcta se ha establecido, no podemos vacilar, acosar, o proseguir su oponente sin realizar una técnica ofensiva o una advertencia será emitida

por el Árbitro.

3) El lado atacante , una vez finalizado un ataque, debe mantener su kamae (guardia) y no retroceder inmediatamente o una advertencia será emitida por el árbitro.

4) El atacante no puede bloquear las técnicas de contraataque o evitar dichas técnicas , debe mantener una postura de ataque.

5) El atacante no puede saltar o deslizarse con los ataques estocada.

6) No se permitira por ambas partes agarres o retenciones.

7) Salir fuera de juego por la defensa dará lugar a la siguiente:

a) Primera vez - Keikoku jogai (fuera de límites)

b) La segunda vez - jogai chui (advertencia)

c) Tercera vez - hansoku jogai (descalificación, pérdida del combate)

8) En las semifinales y finales los encuentros en que el rango de los dos contendientes es el 3 ° kyu o superior, el método del concurso es Jiyu kumite (combate libre). El combate será en conformidad con las normas ISKF.

9) Equipo de seguridad: un protector bucal y guantes blancos de kumite son necesarios para todos los concursantes independientemente de su rango. Ningún competidor se le permitirá competir sin ambos. Lentes no se permiten, las lentes de contacto blandas pueden utilizarse como se indica en las normas de kumite.