

REGLAS KUMITE SHINKYOKUSHIN - KYOKUSHIN

NORMAS PARA LOS COMPETIDORES

La edad mínima para participar será de 18 años. La edad máxima será a discreción del Doctor responsable del torneo después de examinar a los competidores y antes de dar comienzo a la competición.

En la categoría de Peso Ligero será también a discreción del Doctor el indicar el peso mínimo requerido.

Los miembros de la Federación deberán poseer como mínimo el grado de 4º kyu para poder competir. Los miembros de otras Asociaciones o Estilos pueden hacerlo sin grado mínimo, no obstante deberán firmar un escrito donde acrediten haber entrenado como mínimo los dos últimos años en el estilo acreditado.

NORMAS GENERALES

1. Cada competidor deberá llevar un Dogi blanco y limpio con el kanji de Shinkyokushin - Kyokushin en el pecho.
2. Cuando compitan un competidor llevara una cinta identificativa de color rojo atada al cinto original por la espalda, el otro competidor llevara únicamente su cinto original.
3. Las uñas de pies y manos deberán estar cortadas y no se podrán llevar objetos metálicos o similares. No esta tampoco permitido el uso de ropas protectoras, vendas o cualquier otra protección que la coquilla.
4. Las protecciones de pierna (espinilleras) solo se usaran en caso de que cuando se curse la invitación de la competición se comunique explícitamente que va a ser con protecciones de pierna.
5. En caso de lesión el uso de vendajes protectores será bajo la absoluta discreción del Árbitro Supremo de la competición el cual autorizara o no su uso previa consulta con el Doctor oficial de la competición.
6. En principio no está permitido el uso de estos vendajes protectores como mínimo hasta después de haber pasado una ronda de combates.
7. Los Árbitros y Oficiales de la competición deberán llevar pantalón negro, camisa azul marino y pajarita blanca.
8. En los desfiles deberán llevar chaqueta azul marino con el escudo de la Shinkyokushin en el bolsillo superior izquierdo exterior.
9. La Federación, no será de ninguna forma responsable por cualquier lesión o accidente que pudiera ocurrir durante el transcurso de la competición. Si se desease un seguro, será responsabilidad de cada competidor o su Instructor el hacer dicho seguro.

AREA DE COMPETICION

1. El área de competición será un cuadrado de 8 metros de lado, más un metro por cada lado más como zona de seguridad.
2. La situación de los competidores, árbitro y jueces se encuentra reseñada en el apéndice anexo.
3. La superficie del área de competición deberá estar cubierta de una lona de Tatami.

CATEGORIAS DE PESO

1. En las competiciones Sub-21 y Senior deberán ser aplicadas las siguientes categorías de peso:

Peso Ligero: Hasta 70 Kg.

Peso Medio: De 70 a 80 Kg.

Peso Pesado: Más de 80 Kg.

Peso Súper Pesado: Más de 90 Kg.

Categoría Open: Sin límite de pesos.

2. En las competiciones de Junior deberán ser aplicadas las siguientes categorías de peso:

Peso Ligero: Hasta 65 Kg.

Peso Medio: De 65 a 75 Kg.

Peso Pesado: Más de 75 Kg.

3. En las categorías de Peso Ligero, Medio y Pesado la tolerancia de peso está limitada a medio kilo tanto por abajo como por arriba. Asimismo está prohibida la participación de un competidor en una categoría que no sea la suya, para eso ya existen la categoría y campeonatos Open.

ÁRBITRO Y JUECES

1. Cada combate contara con cuatro jueces y un árbitro que es quien da las ordenes.
2. En las decisiones cada juez tiene un voto.
3. El árbitro tiene también un voto.

DURACION DE LOS COMBATES

1. Cada combate tendrá una duración de 3 minutos.
2. Si después de transcurrido este tiempo no existe una decisión por parte de los 4 jueces y el árbitro que de vencedor a uno de los competidores entonces el árbitro autorizara una extensión de 2 minutos de duración.
3. Si después de esta extensión los jueces y el árbitro tampoco tienen una decisión clara, entonces se autorizara otra extensión de dos minutos de duración.
4. Si después de esta segunda extensión los jueces y el árbitro tampoco tienen una decisión clara, entonces se mirara el peso de ambos competidores declarando vencedor al más ligero de ellos teniendo en cuenta que la diferencia deberá ser de más de 5 Kg. en las categorías de Peso Ligero y Peso Medio y de más de 10 Kg. en las categorías de Peso Pesado, Súper Pesado y Open.

5. En caso de que el peso sea aproximado y no exista diferencia de peso entonces se tendrán en cuenta las maderas rotas por cada competidor en la prueba de Tameshiwari y aquel que haya roto mayor número de ellas será declarado vencedor.

6. Si también existe igualdad en el número de maderas rotas entonces se efectuará un nuevo combate con una duración también de 2 minutos y con decisión arbitral obligatoria.

7. Así, los tiempos totales de combates serán los siguientes:

CATEGORÍA SENIOR: 3 min. /2 min. /2 min. /peso, tameshiwari/2 min. con decisión obligatoria.

CATEGORÍA SUB-21: 3 min. /2 min./peso/2 min. con decisión obligatoria.

CATEGORÍA JUNIOR: 2 min. /2 min. / peso /1 min. con decisión obligatoria.

CALCULO DEL TIEMPO

1. El tiempo de duración de los combates será calculado desde que el árbitro da la señal de comenzar el combate con las palabras KAMAETE-HAJIME, y únicamente se detendrá cuando el árbitro lo mande o cuando el tiempo de detención del combate sea muy alto

2. Una bolsa roja será usada para señalar el final del combate, cuando finalice el tiempo se hará sonar un timbre, bocina, gong o similar y al mismo tiempo se lanzara la bolsa al área de competición procurando que caiga entre los competidores y el árbitro para que sea vista por ellos.

CRITERIOS PARA LA DECISION

Un competidor será declarado vencedor cuando consiga un punto (IPPON) o también a falta de este por un medio punto (WAZA-ARI). Cuando se consigan dos Waza-Aris, constituirá un Ippon.

1. Victoria por IPPON.

A. Con excepción de las técnicas que son faltas y están prohibidas por las reglas de competición cualquier técnica que haga contacto e instantáneamente el oponente pierda su posición de combate por un tiempo de más de 3 segundos, marca un Ippon.

B. Cuando un competidor informa al árbitro o a un juez que ha sido vencido como resultado de una técnica permitida en las reglas de competición, a su oponente se le concederá un Ippon.

C. Una falta seria o la descalificación de un competidor, dará automáticamente la victoria a su oponente.

2. Victoria por WAZA-ARI.

A. Si un competidor pierde su correcta posición de combate con una técnica permitida dentro de las reglas de competición y recupera su posición de pie en menos de 3 segundos, se puede conceder un Waza-Ari a su oponente. Asimismo al competidor derribado se le permitirá continuar en la competición solo si el árbitro cree que está en buen estado para hacerlo. Esto será después de haber consultado con el Doctor de la competición.

B. Cuando un competidor es derribado con cualquier técnica que incluye barridos y completada con una técnica de no contacto bien enfocada, se le podrá conceder un Waza-Ari.

3. Victoria por YUSEI.

A. Cuando no exista in Ippon o Waza-Ari para poder declarar un vencedor, los jueces y el árbitro pueden dar vencedor a uno de los competidores teniendo en cuenta su superioridad técnica y espíritu de combate.

ACTOS Y TECNICAS PROHIBIDAS

Las cuestiones siguientes pueden merecer la descalificación con la discreción completa y absoluta del árbitro de la competición.

El competidor descalificado puede dar aviso a través de su entrenador al Árbitro Supremo de la competición, quien después de consultar con los jueces y el árbitro puede restituir al competidor descalificado o confirmar y aprobar la decisión tomada.

La decisión del Árbitro Supremo de la competición será final.

1. Cualquier ataque a la cabeza, cara o cuello del oponente con la mano abierta, puño u otra parte del brazo, excepto en circunstancias excepcionales, merecerá una descalificación automática.
2. Golpes a los testículos.
3. Golpes con la cabeza a la cara y cabeza del oponente.
4. Patadas o golpes a las articulaciones.
5. Golpes de codo, mano o piernas a la columna vertebral.
6. Golpes de rodilla agarrando al oponente por la cabeza o cuello.
7. Agarrar y sostener al oponente o su karate-gi para luego golpearle.
8. Golpear al oponente que ha sido derribado, a no ser que se trate de un ataque o golpe que siga a un barrido o una técnica de derribar en cuyo caso no se permite el contacto.
9. Hacer un ataque desde el suelo después de haber sido derribado. (Esto no debe confundirse con el hecho de que un competidor se defiende cuando este en el suelo).
10. Dejar de obedecer las instrucciones del árbitro durante el combate.
11. Cualquier otra técnica o ejercicio que el árbitro decida que es injusta o incorrecta.

AVISOS Y DESCALIFICACIONES

Las cuestiones siguientes pueden merecer una advertencia a discreción del árbitro central del combate:

1. Sostener o agarrar al oponente o su Dogi.
2. Retirarse con frecuencia fuera del área de competición.
3. Empujar al oponente con las manos abiertas.
4. Mal comportamiento continuado o violencia.
5. Fingir la derrota por parte de uno de los competidores.
6. Falta de combatividad por parte de uno o ambos competidores. En este caso si se tratara de alguna final podría darse incluso el caso de que los dos competidores fueran descalificados quedando desiertas las plazas a que optaran.

Las cuestiones siguientes podrán merecer una descalificación automática.

1. Los competidores que lleguen tarde al combate o no se presenten.
2. Los competidores que rehúsen tomar parte en el kumite durante una competición después de tres llamadas del árbitro.
3. La incapacidad física que surja durante una competición le permitirá al competidor retirarse después del examen y la verificación de la lesión por el médico de la competición. Esta decisión será final.

El orden de los avisos será como sigue:

A. En las faltas cometidas por acciones prohibidas.

0º El primer aviso será privado directamente al competidor.

1º CHUI - ICHI

2º CHUI - ICHI / AWASETE GENTEN - ICHI / GENTEN - ICHI

3º CHUI - ICHI

4º CHUI - ICHI / AWASETE GENTEN - NI / GENTEN – NI / SHIKKAKU

B. En las faltas cometidas por salidas repetidas del área de competición rehuendo el combate.

1º YOGAI - CHUI - ICHI (A la primera señalización)

2º YOGAI - CHUI - NI (A la segunda penalización)

3º YOGAI - CHUI - SAN (A la tercera penalización)

4º HANSOKU (A la cuarta penalización)

TAMESHIWARI

Por regla general el tameshiwari no comenzara hasta que no se haya completado como mínimo la primera vuelta de combates.

Cada competidor deberá romper un mínimo de 2 tablas con estas cuatro técnicas diferentes:

1ª Ronda PUÑO (Seiken)

2ª Ronda SHUTO (Canto de la mano)

3ª Ronda HIJI (Codo)

4ª Ronda SOKUTO (Canto del pie)

Un competidor podrá intentar romper excediéndose del mínimo hasta cualquier número, pero si no rompe todas tendrá un intento más con el requisito mínimo exigido. Si después de este segundo intento el competidor falla y no rompe su mínimo, se le darán 0 puntos en su casilla de rompimientos.

El tamaño y tipo de madera para romper será a discreción del Árbitro Supremo de la competición y a no ser que se notifique lo contrario estas serán de madera de pino con las siguientes medidas: 30 cm de largo, 20 cm de ancho y 2 cm de grueso.

Toallas u otros materiales pueden colocarse en la parte superior de las maderas para protección, sometido al permiso de los oficiales de tameshiwari.

El tiempo permitido para completar cada rompimiento es de 30 segundos, a todos los competidores se les avisara 10 segundos antes de que termine el tiempo límite.

Los puntos son concedidos partiendo de la base del número de tablas rotas.

El ganador de la competición de tameshiwari no tiene que ser el mismo que venza en kumite, pero será la persona que haya completado las pruebas de tameshiwari requeridas y obtenga el número más elevado de puntos.

De esta forma aquel que no haya roto en alguna de las técnicas no podrá ser el vencedor de tameshiwari aunque en la suma total su número de rompimientos sea el mayor.

En caso de empate, el más ligero de los competidores empatados será el ganador, la diferencia de peso será la misma que se aplica en kumite.

Si no existe diferencia suficiente se efectuara otro rompimiento extra usando una de las cuatro técnicas que cada competidor podrá elegir libremente pudiendo ser diferente la elegida por cada uno.

Esta técnica elegida junto al número de tablas también libremente elegidas y sin límite, tiene que ser entregado por escrito a la Mesa Oficial por el entrenador de cada uno de los competidores. Estos desempates se realizarán sucesivamente hasta proclamar un vencedor.

En caso de romper las tablas elegidas, el competidor que lo consigue deberá sentarse en SEIZA frente a sus soportes.

En caso de no romper las tablas elegidas, el competidor deberá permanecer de pie frente a los soportes.

TERMINOS USADOS POR EL ARBITRO PARA LOS OFICIALES

(Antes de que los competidores entren en la zona de competición)

SHOMEN NI REI Saludo al frente.

KOHO NI REI Girar y saludo atrás.

SHUSHIN NI REI Saludo al Árbitro.

TERMINOS USADOS POR EL ARBITRO PARA LOS COMPETIDORES

NAKAI Situarse en la marca.

SHOMEN (Kancho o Shihan) NI REI Saludo al frente.

SHUSHIN NI REI Saludo al Árbitro.

OTAGAI NI REI Saludo entre los competidores.

KAMAETE Posición de combate, en guardia.

HAJIME Comenzar el combate.

TERMINOS USADOS DURANTE EL COMBATE

YAME Parar.

AKA (shiro) NO KACHI Rojo (blanco) ganador.

SAI-SHIAI Extensión.

ENCHO-SEN Extensión con decisión obligatoria.

HANTEI ONEGAI SHIMASU Decisión.

SHIAI-JO Área de combate.

ZOKKO Continuar el combate.

FUKUSHIN SHUGO Llamada a los jueces a reunión

KIKEN Abandono.

NOMBRES DE LAS FALTAS

GANMEN-KOGEKI o GANMEN Golpe a la cara con mano o codo.

TSUKAMI Agarrar el gi.

SHOTEI-OSHI o SHOTEI Empujar con manos abiertas.

KINTEKI o KOGEKI Golpe de pie a los testículos.

ZUTSUKI Ataque prohibido a la cabeza.

TERMINOS USADOS AL FINALIZAR EL COMBATE

SHOMEN (Kancho o Shihan) NI REI Saludo al frente.

SHUSHIN NI REI Saludo al Árbitro.

OTAGAI NI REI Saludo entre los competidores.

AKUSHU Los competidores se estrechan la mano.

SAGATTE Salir del tatami.

DECLARACION DE LAS FALTAS

El Árbitro central señala al competidor que ha cometido la falta sea Aka o Shiro y declara la falta de la siguiente manera:

“Aka, Kinteki, Chui-ichi “

El competidor que ha cometido la falta debe decir “osu “cuando oiga la declaración del Árbitro central.

DECLARACION DE LOS PUNTOS Y DECISIONES

WAZA-ARI El Árbitro central lo declarara de la siguiente manera:

“Aka, Migi Mae Geri, Waza-ari “

AWASETE-IPPON El árbitro central lo declarara de la siguiente manera:

“Aka, Chudan Tsuki, Waza-ari, Awasete ippon “

IPPON El árbitro central lo declarara de la siguiente manera:

“Shiro, Migi Jodan Mawashi Geri, Ippon “

“Shiro, “

Quando no se ha conseguido ningún punto por parte de alguno de los dos competidores, la victoria se declara por decisión (Yusei).

El proceso es como sigue:

SHOMEN MUTE Los competidores se colocan de cara al frente de la Mesa Oficial. El árbitro central se retira hasta el borde del tatami para poder ver a todos los jueces.

HANTEI-OTORIMASU El árbitro central pide su decisión a los jueces de esquina, los cuales deben reflexionar sobre la misma.

HANTEI (Golpe de silbato) El árbitro central hace sonar su silbato y los jueces al oírlo emitirán inmediatamente su decisión sin vacilar, levantando una de las banderas (Aka o Shiro) o cruzándolas frente a sus rodillas si creen que el resultado es de empate (Hikiwake).

SHUSHIN La decisión del árbitro central, al no disponer de banderas será declarada a viva voz.

Una vez emitido el juicio por todos los jueces y el árbitro central, este dará el veredicto final de la siguiente forma (p.ej.):

“Hikiwake ichi; Shiro ichi, Ni, san, shi “---- Shiro

En este caso la victoria correspondería a Shiro por 4 a favor y un nulo, entonces el árbitro central se dirige al centro del tatami y levanta su brazo oblicuamente señalando al vencedor y anunciándolo de la siguiente forma:

“Shiro “

CAMBIO COMPLETO DEL EQUIPO ARBITRAL

FUKUSHIN SHUGO Llamada a los jueces.

MAWATE MIGI Giro hacia la derecha de los jueces y árbitro.

Los oficiales deben rotar hacia la derecha hasta quedar enfrente el equipo arbitral saliente y el entrante cada uno a un lado del Shihai-jo, el árbitro entrante dará la siguiente orden:

SHIMPAN NI REI.....MAWATE MIGI

Y se moverán hacia la derecha hasta ocupar el sitio dejado por el equipo arbitral saliente.

TERMINOLOGIA USADA POR LOS JUECES PARA EL TAMESHIWARI

SHOMEN NI REI Saludo al frente.

MAWATE REI Girar y saludar atrás.

KAMAETE Preparados.

HAJIME Romper la madera (todos al unísono)

KANSUI Cuando el competidor consigue romper.
Eleva el brazo al costado a 45°.

SHIPPAI Cuando el competidor no consigue romper.
Descender el brazo al costado a 45°.

FINAL

Cualquier asunto no contemplado en este reglamento de arbitraje y que acaezca en una competición, será discutido entre los árbitros del campeonato y el Arbitro Supremo del mismo.