



Shotokan Karate-do International
European Federation

Shotokan Karate-do International European Federation Reglamento de Competición



Tabla de contenido

Revisiones	3
Reglas generales	4
Artículo 1 Área de competición	4
Artículo 2 Código oficial de vestimenta.....	5
Artículo 3 Organización de competiciones	6
Artículo 4 Panel de Árbitros	6
Artículo 5 Entrenadores	7
Reglas de Kumite	8
Artículo 6 Organización de los encuentros de Kumite	8
Artículo 7 Duración de un combate	8
Artículo 8 Puntuación	8
Artículo 9 Criterios de decisión	10
Artículo 10 Comportamiento prohibido	12
Artículo 11 Sanciones.....	12
Artículo 12 Lesiones y accidentes en la competición	13
Artículo 13 Protesta Oficial	14
Artículo 14 Deberes y poderes	14
Artículo 15 Inicio, suspensión y finalización de los encuentros	16
Reglas de Yakusoku Kumite	18
Artículo 16 Organización de las competiciones Yakusoku Kumite	18
Artículo 17 KIHON IPPON Kumite	18
Artículo 18 JIYU IPPON Kumite	19
Reglas de Kata	20
Artículo 19 Organización de las competiciones de Kata	20
Artículo 20 Criterios de decisión	20
Artículo 21 Encuentros KO-HAKU	21
Artículo 22 Sistema de puntos	22
Sistema de entrenamiento y licencia de árbitros	23
Artículo 23 Licencias de Árbitro SKIEF.....	23
Artículo 24 Organización y entrenamiento de árbitros	23
Artículo 25 Exámenes y Licencia de Árbitro	24
Artículo 26 Acciones disciplinarias	24
Disposiciones finales	25
Artículo 27 Validez	25
Artículo 28 Modificaciones	25
Apéndice I Hansoku, Jogai, Mubobi	26
Apéndice II Terminología y gestos	27
Apéndice III Reglas de evaluación para Kumite	29
Apéndice IV Reglas de evaluación para Yakusoku Kumite	32

Apéndice V Kata	33
Apéndice VI Reglas de evaluación para Kata	34
Apéndice VII Gestos	36
Apéndice VIII Shomen	42

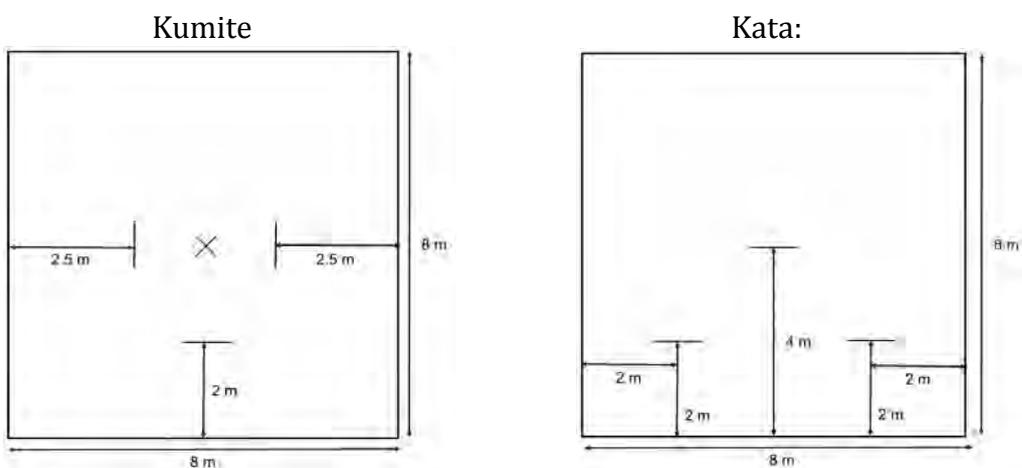
Comité de Árbitros de SKIEF
Versión 2.1 / 18 de febrero de 2019

Revisión Versión	Revisión	Capítulo	Fecha
2.1	"Controlador de área" reemplazado por KOTO CHO "Árbitro" reemplazado por KANSA "Árbitro" reemplazado por SHUSHIN "Juez" reemplazado por FUKUSHIN	Todo el documento	Febrero 18, 2019
	Cambios en el código de vestimenta de los árbitros.	2.3	
	Aclaratoria del número de miembros del equipo kumite	6.2	
	Aclaratoria de la duración de los encuentros de kumite y ENCHOSEN.	7.1, 9.3	
	Comportamiento adicional prohibido	10.15, 20.2	
	Aclaratoria sobre penalización y puntajes.	11.1, 11.3	
	Más explicaciones sobre protesta oficial	13.2	
	YAKUSOKU kumite consiste en KIHON IPPON kumite y JIYU IPPON kumite	16, IV	
	Aclaratoria en el sistema de kata KO-HAKU, semi-finales and finales	19.2, 19.3	
	Aclaratoria en la descalificación en kata	20.3, VI	
	Cuota solamente del entrenamiento de árbitro (sin examen)	24.2	
	Límite del número de intentos de examen por año	25.5	
	KEIKOKU es una advertencia sin penalización.	II	
	Apéndice agregado VII, Apéndice agregado VIII	VII, VIII	

Reglas generales

Artículo 1 Área de competición

1. El área de competición debe ser plana y libre de cualquier peligro.
2. El área de competición debe ser un cuadrado de ocho por ocho metros (medido desde el exterior) con al menos un metro adicional en cada lado como área de seguridad. El área puede elevarse a una altura máxima de un metro sobre el nivel del suelo. La plataforma elevada debe medir al menos doce por doce metros para incluir la competición y el área de seguridad.
3. No debe haber paneles publicitarios, paredes, pilares, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.
4. Las alfombrillas deben tener un fondo antideslizante y una superficie de bajo coeficiente de fricción. No deben ser tan gruesas como las alfombras de judo, ya que las alfombras de judo impiden el movimiento del karate. SHUSHIN debe asegurarse de que los módulos de la alfombrilla no se separen durante la competición, ya que las brechas causan lesiones y, por lo tanto, constituyen un peligro.
5. El área de competición debe estar marcada para marcar las posiciones del competidor / SHUSHIN:



6. El FUKUSHIN estará sentado en el área de seguridad.
7. El KANSA estará sentado fuera del área de seguridad, detrás a la derecha del SHUSHIN.
8. El supervisor de puntuación estará sentado en la mesa de puntuación oficial, entre el anotador y el cronometrador.

Artículo 2 Código de vestimenta oficial

1. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN, FUKUSHIN, los participantes y sus entrenadores deben usar el uniforme oficial tal como se define aquí.

2. El comité de árbitros puede prohibir a cualquier oficial o competidor que no cumpla con este reglamento en el área de competición.

3. Código de vestimenta para KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN y FUKUSHIN:

a. KOTO-CHO, KANSA, SHUSHIN y FUKUSHIN deben usar el uniforme oficial prescrito por el comité de árbitros. Este uniforme debe ser usado en todos los torneos y campos de árbitros. No se deben usar joyas, relojes y teléfonos (que se adjuntan al cinturón).

b. El uniforme oficial consiste en: - Una chaqueta azul marino con la insignia oficial de SKIEF para competiciones internacionales - Una camisa blanca con manga corta o larga (se decidirá y comunicará el comité organizador del torneo) - Una corbata oficial sin pinza para corbata - Pantalón gris liso sin pinzas en la tela - Las mujeres pueden usar una pinza para el cabello.

4. Código de vestimenta para los concursantes.

a. No se permitirá competir a cualquier atleta que use un karate-gi hecho de tela transparente o que incluya malla, usados ahora para "Kumite". Las únicas marcas de karate-gi que están permitidas, aparte del nombre personal (que debe estar escrito verticalmente en la esquina inferior derecha de la chaqueta de karate-gi, encima de la etiqueta del fabricante), son un parche con el logotipo de SKIF (ya sea el Shotokan marca de tigre o los caracteres chinos escritos verticalmente) y una bandera nacional en el pecho izquierdo de la chaqueta. Si hay un logotipo de SKIF o los caracteres chinos en el pecho izquierdo de la chaqueta, la bandera nacional se puede llevar en la manga izquierda. Además, la etiqueta del fabricante puede estar en el lado derecho del dobladillo de la chaqueta de karate-gi. Si el logotipo del fabricante aparece en cualquier otro lugar (pecho, hombro, parte superior de la espalda, etc.), debe ser más pequeño que 5 cm cuadrados y cubierto con tela blanca cosida con hilo (no se permite cubrir el logotipo con cinta). No se permitirá ningún karate-gi con un logotipo o bordado de más de 5 cm cuadrados.

b. El número de identificación emitido por el comité organizador del torneo debe llevarse en la parte posterior, unido al karate-gi o preferiblemente al cinturón.

c. Para los encuentros de KO-HAKU, un participante debe usar un cinturón rojo con su propio cinturón.

d. La chaqueta que se usa con el cinturón debe tener una longitud mínima para que cubra las caderas, pero no cubra más de tres cuartos desde la cadera hasta las rodillas. Las competidoras femeninas pueden usar una camiseta blanca lisa debajo de la chaqueta de karate-gi.

e. Las mangas de la chaqueta no deben ser más largas que la curva de la muñeca ni más cortas que la mitad del antebrazo. Las mangas de la chaqueta no se pueden enrollar (hacia dentro, ni afuera).

f. Los pantalones no deben cubrir los tobillos, pero deben ser lo suficientemente largos para cubrir al menos dos tercios de la espinilla y no se pueden enrollar (hacia dentro, ni fuera).

g. Los participantes deben mantener su cabello limpio y cortado a una longitud que no impida una ejecución del encuentro. Los HACKIMAKI (bandas de cabeza) no están permitidos. En caso de que SHUSHIN considere el cabello de un competidor demasiado largo y / o sucio, el comité de árbitros puede prohibir que el competidor entre en el encuentro.

h. En los encuentros de kumite están prohibidas las felpas, diademas, al igual que las pinzas de metal. En kata, se permite el uso de pinzas de pelo discretas.

i. Los participantes deben tener uñas cortas y no usar joyas (relojes, accesorios para el cabello, anillos, pulseras, collares, etc.).

j. Se permite el uso de aparatos metálicos, Brackets, u ortodoncia para dientes. Sin embargo, en los encuentros de kumite, el participante debe poder usar el protector de goma sobre los Brackets. El concursante acepta la responsabilidad total por cualquier lesión, "bajo la responsabilidad del participante"

k. En kumite, el siguiente equipo de protección es obligatorio: Guantillas blancos y un protector de goma blanco o transparente para los dientes. Los protectores de ingle están permitidos, pero no son obligatorios. Los protectores de espinilleras o canilleras están prohibidos. Las competidoras femeninas pueden además usar un protector de pecho debajo del karate-gi. Todo el equipo de protección debe ser aprobado por SKIF.

l. El uso de gafas está prohibido en kumite. Las lentes de contacto blandas se pueden usar bajo la responsabilidad del participante.

m. A las atletas que deben cubrirse el cabello por razones religiosas se les permitirá usar un pañuelo negro. Sin embargo, el cuello debe permanecer siempre al descubierto. A los atletas no se les permitirá usar un turbante o banda para la cabeza durante la competición. Para los atletas que pretendan usar un pañuelo durante la competición, se debe obtener la aprobación previa del comité de árbitros durante la reunión de árbitros.

n. El SHUSHIN, teniendo en cuenta los consejos del médico oficial, debe aprobar el uso de vendajes, almohadillas o soportes que se deben usar debido a una lesión. Sin embargo, los competidores deben salir ilesos en la primera ronda: kata y kumite (sin vendas).

o. Si un participante ingresa al área de la competición vestida de manera inadecuada, no será descalificado de inmediato, sino que se le dará un minuto para remediar el problema.

5. Código de vestimenta para entrenadores "Coach":

a. Los entrenadores o Coach, deben llevar el traje oficial de su país (chaqueta y pantalón).

b. No se permiten pantalones cortos.

Artículo 3 Organización de las competiciones.

1. Un torneo de karate puede incluir competiciones de kata y / o competiciones de kumite.

2. Ningún participante puede ser reemplazado por otro en una encuentro individual. Si un participante se presenta a sí mismo en lugar de otro miembro del equipo, este participante, así como el miembro del equipo que debería haberse presentado, será descalificado (SHIKKAKU).

3. Los participantes o equipos individuales que no se presenten cuando sean llamados recibirán a KIKEN (renunciará a su derecho a competir) de esa categoría.

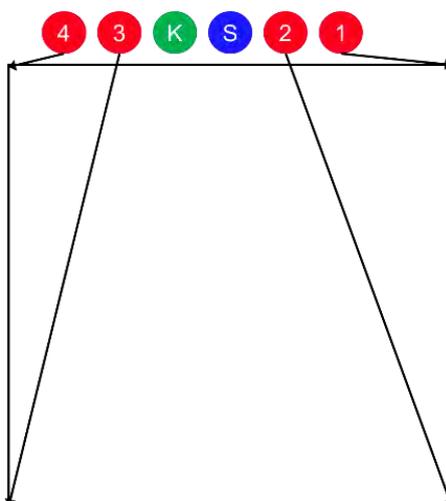
Artículo 4 El Panel de Árbitros.

1. El panel de árbitros de cada categoría constará de un SHUSHIN, cuatro FUKUSHIN y un KANSA. Para las finales de kata, el panel puede incluir dos FUKUSHIN adicionales.

2. Para facilitar la ejecución de los encuentros, se nombrarán además varios cronometradores, anunciadores, cuidadores de registros y supervisores de puntuación.

3. Al comienzo de una categoría, el SHUSHIN se encuentra en el borde exterior del área de competición. Los apoyos FUKUSHIN en el lado izquierdo y derecho del SHUSHIN. En el lado izquierdo están FUKUSHIN número uno y dos, y en el lado derecho están KANSA y FUKUSHIN número tres y cuatro.

4. Después del habitual intercambio de saludos por parte de los participantes y el panel de árbitros, SHUSHIN retrocede un paso, FUKUSHIN y KANSA giran hacia adentro y se inclinan. Todos entonces toman sus posiciones.



5. Al intercambiar todo el panel de árbitros, los oficiales que salen se adelantan, dan la vuelta y se enfrentan al panel entrante. Se inclinan el uno al otro en el comando del SHUSHIN entrante y en una línea (todas orientadas en la misma dirección) salen del área de la competición. Cuando se intercambia FUKUSHIN individual, el FUKUSHIN entrante va al FUKUSHIN saliente, se inclinan entre sí y cambian de posición.

6. Cualquier miembro del comité de árbitros, así como el KOTO-CHO, pueden intercambiar todos o cada uno de los miembros del panel de árbitros durante una categoría.

7. Durante las rondas preliminares (sistema KOHAKU), SHUSHIN y FUKUSHIN deben ponerse de pie y dejar que otro SHUSHIN / FUKUSHIN tome su posición si un miembro de su propio país compite.

8. Durante las finales de kata, SHUSHIN y FUKUSHIN permanecen incluso si un miembro de su propio país compite.

Artículo 5 entrenadores

1. Se permite a los entrenadores o Coach, cuidar de sus atletas durante la competición. Sin embargo, no están permitidos dentro del área de competición en ningún momento. Solo un médico puede ingresar al área de la competición cuando sea llamado por SHUSHIN.

2. La cantidad de entrenadores permitidos por país será establecida previamente por el comité organizador junto con el comité de árbitros y se anunciará en la invitación oficial. Durante los encuentros, solo se permite un entrenador por país al lado del área de competición.

3. El KOTO-CHO o cualquier miembro del comité de árbitros puede prohibir la participación en el torneo de los entrenadores que actúen de manera impropia y / o que violen las reglas de la competición, (SHIKKAKU).

Reglas de Kumite

Artículo 6 Organización de las Competiciones de Kumite.

1. Las competiciones de Kumite se pueden dividir en encuentros por equipos (IPPON SHOBU) y encuentros individuales (IPPON HAN SHOBU o IPPON SHOBU). Los combates individuales se pueden dividir en divisiones de peso y / o una categoría abierta.

2. En los encuentros por equipo, cada equipo debe tener un número impar de participantes. Los equipos se componen de siete (cinco luchadores y dos de reserva) o cuatro miembros (tres luchadores y una reserva). Los equipos deben tener un equipo completo (cinco o tres luchadores respectivamente) al comienzo de la primera ronda; pueden continuar en rondas subsiguientes con menos miembros (si los miembros del equipo ya no pueden competir), siempre que el equipo aún tenga suficientes luchadores para ganar el encuentro.

3. Antes de cada ronda, un representante del equipo debe entregar un formulario oficial que defina los nombres y la orden de los combates de los miembros del equipo que compiten en la mesa oficial. Los participantes seleccionados del equipo completo de siete (o cuatro miembros), así como su orden en el combate, se pueden cambiar para cada ronda, siempre que se notifique a la mesa oficial la nueva orden de combate antes del inicio de la ronda; la orden no se puede cambiar hasta que se complete esa ronda. Un equipo será descalificado si algún miembro o su entrenador cambia la composición u orden de combate del equipo sin una notificación por escrito antes del comienzo de la ronda.

Artículo 7 Duración de un encuentro

1. La duración de un encuentro de kumite se establece en dos minutos para las categorías de 16 años o más para los encuentros masculinos, femeninos y master de kumite (tanto de equipo, como individual) y de 90 segundos para los encuentros o combates juveniles (de 15 años o menores). La duración del encuentro final en la categoría senior es de cinco minutos con SANBON SHOBU (6 WAZA-ARI) para la categoría de kumite individual masculino senior y tres minutos con IPPON HAN SHOBU (3 WAZA-ARI) para la categoría de kumite individual femenino senior.

2. El tiempo del encuentro comienza cuando el SHUSHIN da la señal para comenzar y se detiene cada vez que el SHUSHIN llama a YAME.

3. El cronometrador dará señales con un gong o un timbre claramente audibles, que indicarán "30 segundos para el final" (ATO SHIBARAKU) o "se acabó el tiempo" (marcando el final del combate).

Artículo 8 Puntuaciones

1. Podrán concederse los siguientes puntos:
 - a. IPPON (2 WAZA-ARI)

b. WAZA-ARI

2. Se otorga un WAZA-ARI cuando se realiza una técnica a un área de puntuación de acuerdo con los siguientes criterios:

a. Buena forma basada en las características de la técnica que demuestra la efectividad probable dentro del marco de los conceptos tradicionales de karate.

b. La actitud deportiva es un componente de buena forma y se refiere a una actitud visible no malintencionada de gran concentración durante la entrega de la técnica de puntuación.

c. Aplicación vigorosa, el poder y la velocidad de la técnica y la voluntad tangible para que tenga éxito.

d. El alerta (ZANSHIN) es el criterio que se descuida con mayor frecuencia cuando se evalúa una puntuación. Es el estado de compromiso continuo en el que el competidor mantiene la concentración total, la observación y el conocimiento del contraataque potencial del oponente. Él / ella no deben girar o voltear la cara durante la entrega de la técnica y permanecerá mirando hacia el oponente después de realizarla.

e. Un buen momento o "Timing", entregando así una buena técnica cuando tenga un efecto potencial correcto.

f. Distancia correcta, entregando una técnica en la distancia precisa donde tendrá el mayor efecto potencial. Por lo tanto, si la técnica se entrega mientras el oponente se aleja rápidamente, el efecto potencial de la técnica se reduce.

g. Ángulo correcto

3. Se puede otorgar un IPPON en los siguientes casos, incluso si la técnica no se ejecuta en su máxima efectividad:

a. Un contraataque ejecutado como DE-AI para el ataque del oponente (contraataque antes de que el oponente pueda comenzar completamente su ataque ofensivo).

b. Un ataque simultáneo ejecutado después de hacer que el oponente pierda su equilibrio.

c. Ejecución eficiente de técnicas combinadas como TSUKI y TSUKI, KERI y TSUKI, técnica de lanzamiento (NAGE) y TSUKI o KERI, etc.

d. Un ataque mientras el oponente ha perdido su espíritu de lucha (MUBOBI).

e. Un ataque donde el oponente no es capaz de reaccionar.

4. Los ataques se limitan a las siguientes áreas:

- a. Cabeza
- b. Cara
- c. Cuello
- d. Pecho
- e. Abdomen
- f. Espalda

5. Se considera válida, a una técnica efectiva señalada por SHUSHIN, cuando es ejecutada al mismo tiempo del final del encuentro, (no por el gong o el timbre). Si una técnica, incluso si es efectiva y es ejecutada después del comando para suspender o detener el encuentro, no podrá ser puntuada y puede resultar en una penalización para el infractor.

6. Ninguna técnica, incluso si es técnicamente correcta, puntuará, si se entrega mientras los dos participantes están fuera del área de la competición. Sin embargo, si uno de los participantes entrega una técnica efectiva mientras está dentro del área de competición y antes de que SHUSHIN llame a YAME, la técnica es válida.

7. Las técnicas de puntaje efectivas realizadas simultáneamente por ambos participantes (AIUCHI) no puntuarán. Los verdaderos AIUCHI son raros. No solo las dos técnicas deben ser simultáneamente, sino que ambas también deben ser técnicas de puntuación válidas, cada una con buena forma, etc. Dos técnicas pueden efectuarse simultáneamente, pero rara vez son ambas puntuaciones efectivas (a veces ninguna de ellas lo es). SHUSHIN no puede dar AIUCHI cuando solo una de las técnicas simultáneas es una técnica de puntuación real.

8. Agarrar al oponente y lanzarlo solo se puede intentar, si primero se realiza un intento genuino de una técnica de golpeo de karate o como contraataque de un oponente que ha atacado e intentado un lanzamiento o remate.

9. Por razones de seguridad, los lanzamientos donde el oponente es lanzado sin ser sostenido o tirado con seguridad, o donde el punto de pivote está por encima del nivel de la cadera, están prohibidos y se emitirá una advertencia o penalización. Las excepciones son las técnicas convencionales de barrido de piernas de karate, que no requieren que el oponente se mantenga mientras ejecuta el barrido, como DEASHI BARAI, KOUCHI GARI, KANI BASAMI, etc. Para intentar una técnica de puntuación.

10. Las técnicas que caen debajo del cinturón pueden puntuar, siempre y cuando caigan por encima del hueso púbico. El cuello es un área objetivo y también lo es la garganta. El contacto con la garganta no está permitido, sin embargo, se puede otorgar un punto por una técnica adecuadamente controlada, que no toque.

11. Una técnica que aterriza en los omóplatos puede puntuar. La parte no puntuable del hombro es la unión de la parte superior del hueso del brazo con los omóplatos y la clavícula.

12. Las sanciones pueden ser impuestas por el panel de árbitros hasta que los participantes abandonen el área de competición después del final de la categoría. Las sanciones también pueden imponerse después de ese tiempo, pero solo por el comité de árbitros.

Artículo 9 Criterios para la Decisión

1. El resultado de un combate lo determina un concursante que obtiene IPPON HAN (dos IPPON, uno IPPON y un WAZA-ARI o tres WAZA-ARI) o IPPON (un IPPON o dos WAZA-ARI) para kumite individual o IPPON para el equipo de kumite. Cuando se acaba el tiempo y ninguno de los competidores ha alcanzado IPPON HAN / IPPON, el ganador se determina por el mayor número de puntos o por obtener una decisión del panel de árbitros (HANTEI).

2. Un IPPON es más fuerte que dos WAZA-ARI para la determinación del ganador (esta regla se aplica solo a SKIEF, para las competiciones de SKIF, esto resultará en HIKIWAKE).

3. En encuentros individuales se disputa una extensión o prórroga de dos minutos (ENCHOSEN) en caso de empate. ENCHOSEN es una prórroga del encuentro y todos los puntos, penalizaciones y advertencias emitidos en el encuentro inicial se transfieren. No hay muerte súbita (el SHUSHIN no puede declarar al primer competidor para obtener un punto para ser el ganador).

4. Al final de la prórroga (ENCHOSEN), el ganador puede ser determinado por el mayor número de puntos. Si vuelve a haber un empate, se iniciará un encuentro completamente nuevo de dos minutos (SAI-SHIAI). No se transfieren puntos, penalizaciones y advertencias de los encuentros anteriores. Si en SAI-SHIAI a ningún competidor se le otorga un puntaje o el puntaje está empatado, el ganador se determinará mediante una votación final del panel de árbitros (HANTEI). Una decisión a favor de uno u otro competidor es obligatoria. La decisión se basa en lo siguiente:

- a. La actitud, espíritu de lucha y fuerza demostrada por los combatientes.
- b. La superioridad de las tácticas y técnicas mostradas.
- c.Cuál de los combatientes ha iniciado la mayor parte de la acción.

5. En la competición por equipos, no habrá extensión (ENCHOSEN) en caso de empate en los encuentros.

6. El equipo ganador es el que tiene más victorias (encuentros ganados). Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias,

a. El equipo ganador será el equipo con la mayor puntuación de IPPON. Un IPPON KACHI será valorado más alto que KACHI con dos WAZA-ARI. Una victoria obtenida por medio de un HANSOKU MAKE o SHIKKAKU MAKE o KIKEN de un oponente se valorará por encima de IPPON KACHI.

Por ejemplo:

AKA	SHIRO	
2 Waza-ari	0 Waza-ari	Victory AKA
1 Waza-ari	Ippon	Victory SHIRO
No points	No points	Draw
1 Waza-ari	0 Waza-ari	Victory AKA
1 Waza-ari	2 Waza-ari	Victory SHIRO

SHIRO Team wins

Si los dos equipos tienen la misma cantidad de IPPON anotados,

b. El equipo ganador será el equipo con la mayor puntuación de WAZA-ARI, sin embargo, solo se cuentan los WAZA-ARI de los encuentros ganados. (Los encuentros perdidos no tendrán influencia en la decisión).

c. Si la puntuación sigue siendo un empate, cada equipo seleccionará un luchador para luchar nuevamente. El equipo ganador se decidirá por el resultado de este encuentro.

d. Si este encuentro termina en un empate, continuará con ENCHOSEN con todas las puntuaciones, penalizaciones y advertencias aplicadas según las reglas individuales.

7. Al decidir el resultado de un encuentros por voto (HANTEI), el SHUSHIN se moverá al borde del área de la competición y llamará a HANTEI, seguido de dos tonos con el silbato. El FUKUSHIN y el SHUSHIN indicarán su opinión usando sus banderas. El SHUSHIN dará un pequeño tono con el silbato, volverá a su posición original y anunciará la decisión.

Artículo 10 Comportamiento Prohibido

1. Técnicas con contacto excesivo; Todas las técnicas deben ser controladas.
2. Técnicas de contacto en la garganta.
3. Ataques a los brazos, piernas, ingle, articulaciones o empeine.
4. Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.
5. Técnicas de lanzamiento peligrosas o prohibidas, que podrían causar lesiones.
6. Abandonar el área de competición (JOGAI).

7. MUKI RYOKU: evitar el combate como medio para evitar que el oponente anote (esto contará como MUBOBI).

8. Agarrar e intentar lanzar o derribar al oponente, sin realizar un ataque genuino, excepto cuando el oponente ha intentado agarrar o lanzar primero, así como técnicas de lanzamiento donde el punto de pivote está por encima del nivel de la cadera.

9. Agarrar, luchar, empujar, barrer (ASHI BARAI) innecesarios o agarrar, sin intentar una técnica de golpeo.

10. Técnicas que, por su propia naturaleza, no pueden ser controladas por la seguridad del oponente, así como por los ataques peligrosos e incontrolados, independientemente de su desarrollo.

11. Ataques con la cabeza, rodillas o codos.

12. Fingir o exagerar una lesión.

13. Hablar o incitar al oponente, no obedecer las órdenes del SHUSHIN, comportamiento descortés hacia los oficiales de arbitraje u otras violaciones de la etiqueta.

14. Para los encuentros por equipo: si un participante o entrenador es citado por alguno de los comportamientos anteriores que resultan en SHIKKAKU, todo el equipo será descalificado.

15. Bombeo de puño “celebrar con el puño en alto”, bailes de victoria y acciones similares resultarán en la cancelación del punto.

Artículo 11 Sanciones

1. Se podrán imponer las siguientes sanciones:

a. KEIKOKU: Esto es para infracciones menores, que no merecen HANSOKU CHUI o HANSOKU.

b. HANSOKU CHUI: Esto generalmente se impone por infracciones por las cuales un KEIKOKU se ha otorgado previamente en el mismo encuentro, aunque puede imponerse directamente por infracciones graves, que no merecen HANSOKU. Si el oponente anotó al mismo tiempo, se le otorgará WAZA-ARI / IPPON en consecuencia.

c. HANSOKU: Esto se impone después de una infracción muy grave o cuando ya se ha administrado HANSOKU CHUI. Da lugar a la descalificación del concursante. El competidor lesionado recibirá un IPPON KACHI adicional.

d. SHIKKAKU: Esto es una descalificación de todo el torneo. Para definir el límite de SHIKKAKU, se debe consultar al comité de árbitros. SHIKKAKU puede ser

invocado cuando un competidor no obedece las órdenes del SHUSHIN, actúa maliciosamente o comete un acto que perjudica el prestigio y el honor del karate-do, o cuando se considera que otras acciones violan las reglas y el espíritu del torneo. Si un miembro del equipo recibe SHIKKAKU, el oponente recibirá un IPPON KACHI adicional. SHIKKAKU se puede imponer directamente, sin previo aviso. Si SHUSHIN cree que un competidor ha actuado maliciosamente, independientemente de si existe o no una lesión física real, SHIKKAKU y no HANSOKU, es la pena apropiada. Incluso si el participante no ha hecho nada para merecerlo, es suficiente si el entrenador u otros miembros de la delegación del participante se comportan de tal manera que perjudiquen el prestigio y el honor del karate-do. Se debe hacer un anuncio público de SHIKKAKU. SHIKKAKU también se puede administrar por comportamientos dañinos y maliciosos fuera del área de competición.

2. Se puede imponer una penalización directamente por una infracción de las reglas, pero una vez que se otorga, las infracciones repetidas en la misma categoría de penalizaciones deben resultar en un aumento en la severidad de la penalización impuesta. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia o penalización por contacto excesivo y luego dar la misma advertencia para una segunda instancia de contacto excesivo.

3. Cuando una penalización y una puntuación se dan al mismo tiempo, la negativa (penalización) siempre se da primero y luego la positiva (puntuación).

Se puede encontrar un resumen de todas las sanciones en el apéndice I.

Artículo 12 Lesiones y accidentes en la competición.

1. KIKEN o renunciar a la pelea es la decisión tomada, cuando:
 - a. los participantes no se presentan cuando son llamados,
 - b. no puede continuar el encuentro o
 - c. Se retiran por orden del SHUSHIN y / o del médico oficial.

Los motivos de la interrupción pueden incluir lesiones no contribuidas a las acciones del oponente. Cuando el médico oficial declara que un participante no es apto, se debe cortar una esquina de la tarjeta de identificación del participante. La extensión de la falta de testimonio debe quedar clara para los otros paneles de árbitros.

2. Si dos participantes se lesionan o sufren los efectos de lesiones anteriores, y el médico oficial los declara no aptos para continuar, el encuentro se otorga al participante que haya recibido la mayor cantidad de puntos. Si tienen la misma cantidad de puntos, entonces un voto (HANTEI) decidirá el resultado del encuentro.

3. Un competidor lesionado que haya sido declarado no apto para pelear por el médico oficial no puede pelear de nuevo en ese torneo.

4. Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación debido a una lesión no podrá pelear nuevamente en el torneo sin el permiso del médico oficial. Si el competidor lesionado gana un segundo encuentro por descalificación del oponente, se le excluye inmediatamente de otras competiciones de kumite en ese torneo.

5. Cuando un competidor se lesiona, el SHUSHIN debe detener inmediatamente el encuentro y llamar al médico oficial. Sólo el médico oficial está autorizado para diagnosticar y tratar lesiones. El SHUSHIN solo debe llamar al médico oficial cuando un participante está lesionado y necesita atención médica, no se le permite al SHUSHIN tocar a un competidor lesionado.

6. En los encuentros por equipo, si un miembro del equipo recibe KIKEN, el oponente recibirá un IPPON KACHI adicional.

Artículo 13 Protesta Oficial

1. Nadie puede impugnar una decisión tomada por el panel de árbitros a los miembros del panel de árbitros directamente.

2. Si un procedimiento / decisión del panel de árbitros parece estar en contra de las reglas, el jefe de delegación o el entrenador de un participante o equipo es la única persona autorizada para protestar ante el KANSA. Esto debe hacerse dentro de un minuto. La categoría debe suspenderse inmediatamente hasta que se resuelva el problema. El KANSA verificará si el problema se puede resolver aplicando las reglas; Si esto no es posible, se contactará con KOTO-CHO; Si aún no se puede encontrar una solución, se debe contactar al comité de árbitros. Luego, el jurado de apelaciones, compuesto por el comité organizador y el comité de árbitros, revisará las circunstancias que condujeron a la decisión protestada. La evidencia de video no se toma en consideración.

Artículo 14 Poderes y Deberes

1. Los poderes y deberes del comité de árbitros de SKIEF serán los siguientes:

a. Para garantizar la preparación correcta para cada torneo, en colaboración con el comité organizador, con respecto a los arreglos del área de competición, la provisión, el empleo de todo el equipo, las instalaciones necesarias, la operación y supervisión de encuentros y por ultimo las precauciones de seguridad, etc.

b. Nombrar y desplegar KOTO-CHO en las áreas respectivas, actuar y tomar las medidas correspondientes según los informes de KOTO-CHO.

c. Supervisar y coordinar el desempeño general de los oficiales de arbitraje.

d. Nombrar funcionarios sustitutos cuando sea necesario.

d. Para emitir el juicio final sobre asuntos técnicos que puedan surgir durante un encuentros dado y para los cuales no hay estipulaciones en las reglas.

2. Los poderes y deberes del KOTO-CHO (controlador de área) serán los siguientes:

a. Para delegar, nombrar y supervisar a SHUSHIN y FUKUSHIN, para todos los encuentros en el área bajo su control.

b. Para supervisar el rendimiento de SHUSHIN y FUKUSHIN en su área, y para asegurar que los funcionarios nombrados sean capaces de las tareas que se les asignen.

c. Para ordenar a SHUSHIN que detenga el encuentro cuando el KANSA señala un incumplimiento de las reglas de la competición.

3. Los poderes del SHUSHIN serán los siguientes:

a. El SHUSHIN tendrá el poder de realizar encuentros, incluyendo el anuncio del inicio, la suspensión y el final del encuentro y para otorgar puntos.

b. Para explicar al KOTO-CHO, al comité de árbitros o al jurado de apelaciones, si es necesario, la base de una decisión tomada.

c. Para imponer penalizaciones y emitir advertencias, antes, durante o después de un encuentro.

d. Para obtener y actuar sobre la (s) opinión (es) de FUKUSHIN. En principio, los FUKUSHIN tienen capacidad de asesoría; sin embargo, si dos o más FUKUSHIN tienen una opinión diferente a la de SHUSHIN, FUKUSHIN SHUGO es obligatorio.

e. Para anunciar extensiones.

f. Para llevar a cabo la votación del panel de árbitros (HANTEI) y anunciar el resultado.

g. Para anunciar el ganador.

h. La autoridad de SHUSHIN no se limita únicamente al área de competición sino también a todo su perímetro inmediato.

i. El SHUSHIN dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

4. Los poderes del FUKUSHIN serán los siguientes:

a. Para ayudar al SHUSHIN dando señales de bandera y silbato.

b. Para ejercer el derecho de voto sobre una decisión a tomar.

c. FUKUSHIN observará atentamente las acciones de los participantes e indicará al SHUSHIN una opinión en los siguientes casos:

- Cuando se observe un puntaje,
- Cuando un participante haya cometido un acto y / o técnica prohibidos,
- Cuando una lesión o enfermedad se nota a un participante,
- Cuando uno o ambos participantes se han movido fuera del área de competición (JOGAI),
- En otros casos, cuando se considera necesario llamar la atención de SHUSHIN.

d. El FUKUSHIN solo debe puntuar lo que realmente ve. Si no están seguros de que una técnica realmente haya alcanzado un área de puntuación, deben indicar que no vieron (MIENAI).

5. El KANSA asistirá al KOTO-CHO y SHUSHIN, al supervisar el encuentro en curso. En caso de que las decisiones de SHUSHIN y / o FUKUSHIN no se ajusten a las reglas de la competición, KANSA ordenará al SHUSHIN que detenga el encuentro y corrija la irregularidad. Los registros del encuentro se convertirán en registros oficiales sujetos a la aprobación de KANSA. En el caso de FUKUSHIN SHUGO, el KANSA solo se unirá cuando el SHUSHIN lo invite a hacerlo.

6. El supervisor de puntuación mantendrá un registro separado de las puntuaciones otorgadas por SHUSHIN y, al mismo tiempo, supervisará las acciones de los cronometradores y anotadores nombrados.

7. Para HANTEI, SHUSHIN y FUKUSHIN tienen un voto cada uno. SHUSHIN pedirá una decisión (HANTEI), dará dos tonos con el silbato y, al mismo tiempo, SHUSHIN levantará la mano, mientras que FUKUSHIN levantará sus banderas. HIKIWAKE (sorteo) no está permitido.

Artículo 15 Inicio, suspensión y finalización de encuentros.

1. Los términos y gestos que utilizarán SHUSHIN y FUKUSHIN durante un encuentro se especifican en el apéndice II.

2. SHUSHIN y FUKUSHIN tomarán sus posiciones prescritas después de un intercambio de reverencias entre los participantes; ¡SHUSHIN anunciará SHOBU HAJIME! y el encuentro comenzará. Si un participante ingresa prematuramente al área, debe ser expulsado. Los participantes deben inclinarse adecuadamente el uno al otro, un rápido asentimiento es descortés e insuficiente.

3. El SHUSHIN detendrá el encuentro al anunciar YAME. Si es necesario, el SHUSHIN ordenará a los participantes que vayan a sus posiciones originales (MOTO NO ICHI).

4. El SHUSHIN regresa a su posición y el FUKUSHIN indica su opinión utilizando la señal apropiada. Si se otorga un puntaje, el SHUSHIN identifica al competidor (AKA o SHIRO), el área atacada (CHUDAN o JODAN), la técnica de puntaje (TSUKI, UCHI o KERI) y luego otorga el puntaje correspondiente con el gesto correcto. El SHUSHIN luego reinicia el encuentro llamando a TSUZUKETE HAJIME.

5. Al reiniciar un encuentro, el SHUSHIN debe verificar que ambos participantes estén detrás de sus líneas y debidamente compuestos. Los participantes que saltan hacia arriba y hacia abajo o de otra manera se deben detener antes de que se pueda reiniciar el encuentro. El SHUSHIN debe reiniciar el encuentro con un mínimo de retraso.

6. Cuando un participante ha alcanzado IPPON (en un equipo o encuentro individual) o IPPON HAN (en un encuentro individual) durante un combate, el SHUSHIN llama a YAME y ordena a los participantes que vuelvan a sus líneas de partida cuando regrese al suyo. El ganador es declarado e indicado por el SHUSHIN levantando una mano en el lado del ganador y declarando SHIRO (AKA) NO KACHI. El encuentro termina en este punto.

7. Cuando se acabe el tiempo y los participantes hayan alcanzado IPPON (en combates por equipos o individuales) o IPPON HAN (en encuentros individuales), el puntaje está empatado o no se ha otorgado ningún puntaje, ¡SHUSHIN llama a YAME! y vuelve a su puesto. Moviéndose hacia el borde del área de competición, SHUSHIN anunciará una decisión. En el caso de un sorteo, SHUSHIN anunciará HIKIWAKE y el inicio de ENCHOSEN cuando corresponda.

8. Cuando se enfrente a una de las siguientes situaciones, ¡SHUSHIN llamará a YAME! y detener el combate temporalmente:

a. Cuando uno o ambos competidores están fuera del área de competición.

b. Cuando el SHUSHIN le ordena a un participante que ajuste el karate-gi o el equipo de protección.

c. Cuando un concursante ha roto las reglas.

d. Cuando SHUSHIN considera que uno o ambos de los participantes no pueden continuar el combate debido a lesiones, enfermedades u otras causas. Escuchando la opinión del médico oficial, el SHUSHIN decidirá si el encuentro debe continuar.

e. Cuando un contendiente se apodera del oponente y no realiza una técnica o lanzamiento inmediato.

f. Cuando uno o ambos competidores caen o se lanzan, y no se ejecutan técnicas efectivas al instante.

g. Cuando ambos participantes se levantan después de una caída o intento de lanzamiento, comienzan a luchar.

h. Cuando dos FUKUSHIN dan la misma señal o indican un puntaje para el mismo competidor.

Se pueden encontrar más reglas de evaluación para kumite en el apéndice III.

Reglas de Yakusoku Kumite

Artículo 16 Organización de competiciones Yakusoku Kumite

1. Las competiciones de Yakusoku kumite, consisten en KIHON IPPON kumite y JIYU IPPON kumite.
2. Las competiciones de Yakusoku kumite forman parte de los encuentros KO-HAKU y del sistema de puntos.
3. Antes de la competición, el comité de árbitros debe, a través de la invitación, anunciar los tipos de ataques (TSUKI, KERI, etc.) y el número de ataques por participante (una vez, dos veces, etc.) requeridos por los participantes.
4. El lado defensor puede usar cualquier técnica de defensa (UKE). Sin embargo, dado que SKIF tiene un programa de entrenamiento numerado para YAKUSOKU KUMITE, aquellos que utilicen las técnicas del sistema numérico de SKIF recibirán más puntos.
5. El panel de árbitros debe evaluar las técnicas de ataque y defensa de los participantes.

Artículo 17 KIHON IPPON Kumite

1. KIHON IPPON kumite consiste en una competición entre dos equipos de AKA y SHIRO con dos miembros cada uno.
2. Al comienzo del encuentro, dos equipos, uno con un cinturón rojo además de sus cinturones (AKA), y el otro (SHIRO) subirán al área simultáneamente y harán una reverencia al SHUSHIN.
3. Después de inclinarse el uno al otro, ambos equipos se enfrentan al frente y los participantes del lado derecho comenzarán a realizar varias técnicas de ataque como lo decidió previamente el comité de árbitros. Después de que ambos equipos hayan completado su primera ronda de ataques, los participantes del lado izquierdo, a su vez, realizarán las técnicas de ataque. Sin embargo, esta vez, el lado defensor debe usar diferentes técnicas de defensa que no hayan sido utilizadas previamente en este encuentro por su compañero.
4. Después de que cada miembro de ambos equipos haya atacado y defendido, los participantes se alinearán en el borde del área de competición frente a SHUSHIN.
5. SHUSHIN pedirá una decisión (HANTEI) y anunciará el resultado, aplicando exactamente los mismos procedimientos de las reglas de KO-HAKU que en las competiciones de kata.
6. Los participantes se inclinarán el uno al otro, luego al SHUSHIN y dejarán el área de competición.

Artículo 18 JIYU IPPON Kumite

1. JIYU IPPON kumite consiste en una competición entre dos equipos, AKA y SHIRO con dos miembros cada uno.
2. Al comienzo de cada encuentro, ambos equipos, AKA y SHIRO, se alinearán en el borde del área de competición, frente a SHUSHIN. Luego de una reverencia al panel de árbitros, SHIRO se alejará del área.
3. El equipo AKA primero llegará al centro del área de la competición, después de inclinarse el uno al otro, el participante del lado derecho comenzará a realizar varias técnicas de ataque como lo decidió previamente el comité de árbitros. Después de que el lado derecho haya completado los ataques, el participante del lado izquierdo, a su vez, realizará las técnicas de ataque. Sin embargo, el lado defensor debe usar técnicas diferentes a las utilizadas anteriormente por su compañero en este encuentro. Después de que el equipo AKA haya completado su demostración y haya abandonado el área, el equipo de SHIRO entrará y realizará su demostración.
4. Una vez que el equipo de SHIRO haya completado su demostración, tanto el equipo de AKA como el de SHIRO se alinearán en el borde del área, frente a SHUSHIN.
5. SHUSHIN pedirá una decisión (HANTEI) y anunciará el resultado, aplicando exactamente los mismos procedimientos de las reglas de KO-HAKU que en las competiciones de kata.
6. Los participantes se inclinarán el uno al otro, luego el SHUSHIN y abandonarán el área de competición.

En el apéndice IV se pueden encontrar más reglas para juzgar el kumite YAKUSOKU.

Reglas de Kata

Artículo 19 Organización de Competiciones de Kata.

1. Las competiciones de Kata pueden consistir en encuentros de equipo y / o individuales. Los equipos de kata están formados por tres personas. Cada equipo es masculino o femenino, también puede haber equipos mixtos si lo aprueba el comité organizador. Un encuentro de kata individual consiste en actuaciones individuales en divisiones separadas masculinas y femeninas, pero también puede haber categorías mixtas, si lo aprueba el comité organizador.

2. Una competición de kata consiste en encuentros KO-HAKU y / o la aplicación del sistema de puntos. Ocho participantes serán seleccionados para la final. Alternativamente, puede haber una semifinal aplicando el sistema de puntos con dieciséis participantes y luego una final con ocho participantes. Se pueden realizar coincidencias de eliminación que requieren kata obligatorio al aplicar el sistema KO-HAKU. Si hay ocho participantes o menos en una categoría, el sistema de puntos se aplica directamente.

3. Las semifinales deben llevarse a cabo en la misma cancha y con el mismo panel de árbitros. Las finales también deben llevarse a cabo en una cancha con el mismo panel de árbitros (puede ser diferente al panel para las semifinales).

4. Se espera que los participantes realicen katas obligatorios (SHITEI) y de selección libre (TOKUI) durante la competición. El kata debe estar de acuerdo con el kata definido por SKIF (apéndice V).

Artículo 20 Criterios para la Decisión

1. El kata debe realizarse con competencia y debe demostrar una comprensión clara de los principios tradicionales que contiene. Al evaluar el desempeño de un concursante o equipo, FUKUSHIN buscará:

- a. Una demostración realista del significado del kata.
- b. Comprensión de las técnicas en el kata (BUNKAI).
- c. Buen ritmo, ritmo, velocidad, equilibrio y enfoque de potencia (KIME).
- d. El uso correcto de la respiración como ayuda para KIME.
- e. Correcto foco de atención (CHAKUGAN) y concentración.
- f. Corrija las posturas con la tensión adecuada en las piernas y los pies apoyados en el suelo.
- g. Tensión adecuada en el abdomen (HARA) y las caderas, que no se mueven hacia arriba y hacia abajo cuando se mueven.
- h. La forma correcta (KIHON) de Shotokan Karate-do está siendo demostrada.
- i. El desempeño también debe evaluarse con vistas a discernir otros puntos.
- j. Un factor agregado en el equipo kata es la sincronización sin señales externas.

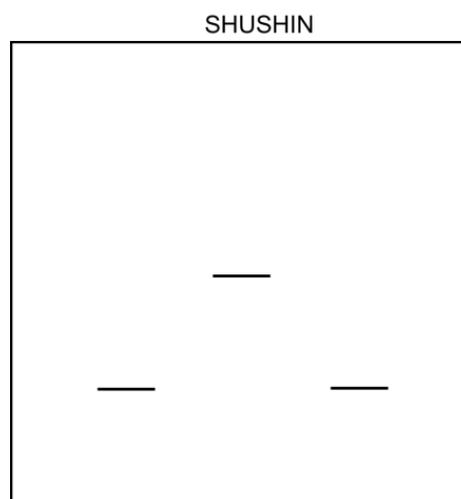
El kata no es un espectáculo de danza o teatro. Debe adherirse a los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en términos de lucha y mostrar

concentración, poder e impacto potencial en sus técnicas. Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad, así como gracia, ritmo y equilibrio.

2. Levantar el puño, bailes de victoria y acciones similares resultarán la cancelación del punto.

3. Un participante que se detenga durante la ejecución del kata o que realice un kata distinto al anunciado será descalificado. Esto es válido para los encuentros KO-HAKU, así como para el sistema de puntos. Si ambos participantes se detienen o realizan un kata incorrecto, habrá una revancha.

4. En el equipo kata, los tres miembros del equipo deben comenzar el kata mirando en la misma dirección y hacia SHUSHIN, en un triángulo como se muestra:



5. Los miembros del equipo deben demostrar espíritu competitivo en todos los aspectos del rendimiento de kata, así como la sincronización.

6. Los comandos para iniciar y detener la ejecución, señales en los pies, golpes al pecho innecesarios, como a los brazos o el karate-gi para exagerar el sonido, la respiración inadecuada son ejemplos de señales externas y el FUKUSHIN debe tenerlos en cuenta al tomar una decisión.

Artículo 21 Encuentros KO-HAKU

1. Al comienzo de cada encuentro, los dos participantes, uno de ellos con un cinturón rojo, se alinearán en el borde del área de competición frente a SHUSHIN. Después de inclinarse el uno al otro, ambos participantes ingresan al área de competición y asumen sus posiciones de inicio designadas. El SHUSHIN seleccionará un kata obligatorio, anunciará el nombre del kata a los participantes y dará la señal para comenzar con un tono del silbato.

2. Después de que los dos participantes completen la ejecución de la kata obligatoria, SHUSHIN pedirá una decisión (HANTEI), dará dos tonos con el silbato y SHUSHIN y FUKUSHIN levantarán sus banderas al mismo tiempo mostrando su decisión. SHUSHIN y FUKUSHIN no pueden dar HIKIWAKE.

3. El SHUSHIN hará sonar el silbato una vez, con lo cual se bajarán las banderas.
4. SHUSHIN tomará la decisión sobre la base de que SHUSHIN y FUKUSHIN tienen un voto cada uno. El SHUSHIN entonces se levantará, dará un paso adelante y mostrará la decisión levantando la bandera correspondiente.

Artículo 22 Sistema de puntos

1. El orden de los finalistas siempre corresponderá al orden de su lugar en el cuadro original, y no a los puntos recibidos en las semifinales.
2. El participante que es llamado, ingresa al área de competición y anuncia el nombre del kata a realizar. El SHUSHIN repite el nombre del kata. El participante comienza a realizar su kata. Después de completar el kata, el participante regresa al punto de partida y espera la decisión del panel de árbitros.
3. SHUSHIN pedirá una decisión (HANTEI), hará sonar el silbato dos veces y todos los FUKUSHIN levantarán sus tarjetas de puntos con su mano derecha mostrando sus puntos al escritorio de anotaciones.
4. Una vez que se hayan registrado los puntos, un miembro de la mesa de puntuación llamará o dirá en voz alta, a todos los puntos. El SHUSHIN hará sonar el silbato una vez, con lo cual las cartas de puntos se bajarán.
5. El mostrador de puntuación anunciará la puntuación final al concursante, en voz alta.
6. El SHUSHIN puede señalar a FUKUSHIN, cuando se da cuenta de que un competidor se desvía significativamente durante la ejecución del kata o el competidor no realiza el kata anunciado, esto conducirá a la descalificación. Un FUKUSHIN también puede señalar al SHUSHIN cuando se da cuenta de las mismas cosas.
7. Se eliminan las puntuaciones más altas y más bajas otorgadas por los cinco (o siete) SHUSHIN y FUKUSHIN, mientras que las tres puntuaciones restantes (o cinco) se suman, lo que resulta en la puntuación total para el participante.
8. En caso de que dos participantes tengan la misma puntuación, primero verifique y encuentre la puntuación más baja de las tres (o cinco) puntuaciones restantes para cada participante, el participante con la puntuación más alta ganará. Si sus puntajes más bajos son los mismos, marque el puntaje más alto de los tres (o cinco) puntajes restantes de los dos participantes, el participante con el puntaje más alto ganará. En el caso de que estos puntajes más altos sean los mismos, habrá una revancha.
9. Para una revancha (SAI-SHIAI), los participantes deben realizar un kata diferente del kata realizado en esta ronda.

10. Todos los katas que se realizan deben iniciarse dentro del área de competición.

Se pueden encontrar más reglas de evaluación para kata en el apéndice VI.

Entrenamiento de Árbitros y Sistema de Licencias

Artículo 23 SKIEF Árbitro Licencias

1. Se otorgarán licencias de árbitro para tres niveles.
 - a. A (SHUSHIN / KOTO-CHO)
 - b. B (SHUSHIN)
 - c. C (FUKUSHIN)
2. Las licencias de árbitro son válidas por tres años y deberán ser renovadas. Es posible subir de nivel antes de ese tiempo, pero el solicitante debe pagar la tarifa.
3. El registro de Árbitros SKIEF es mantenido por el secretario del comité de árbitros SKIEF y se publica periódicamente en la página web de SKIEF.
4. La calificación de DAN de un árbitro no le da acceso automático a un cierto nivel de licencia.
5. Es posible tener una licencia diferente para kata y kumite, por ejemplo; una persona puede tener una licencia C para kumite y una licencia B para kata. Sin embargo, un árbitro debe nivelar ambas licencias antes de poder obtener el siguiente nivel; en el caso del ejemplo mencionado anteriormente, esta persona tendría que aprobar la licencia B en kumite antes de poder intentar una licencia A en kata.
6. El KOTO-CHO debe tener una licencia A.
7. Las licencias de árbitros SKIEF son reconocidas por la Sede General de SKIF (GHQ) y los árbitros SKIEF serán invitados a arbitrar en competiciones internacionales fuera de Europa de acuerdo con su estado de licencia de árbitro SKIEF.
8. Los miembros de SKIEF no tienen permitido solicitar licencias de árbitro directamente de SKIF HQ.

Artículo 24 Organización de la formación de árbitros.

1. El comité de árbitros SKIEF llevará a cabo un entrenamiento y examen de árbitros organizados centralmente por año, cada año en un lugar diferente.
2. El precio del entrenamiento de árbitros, incluida la tarifa de examen, la licencia y el certificado, es de 70 EUR por examen. Solo para las personas que participan en la formación, la tarifa es de 50 EUR.
3. Cualquier organización miembro de SKIEF que desee organizar la capacitación de árbitros en su propio país, por ejemplo. Como parte de un campo de entrenamiento nacional, debe invitar a un mínimo de dos miembros del comité de árbitros, con todos los gastos pagados.

4. Se espera que todos los árbitros lean / revisen las reglas de la competición SKIEF antes de la capacitación y estén listos para hacer preguntas si algo no está claro.

5. La participación en el entrenamiento de árbitro organizado antes de un campeonato europeo es obligatoria para todos los árbitros que deseen arbitrar en dichos campeonatos. No se aceptarán excusas ni excepciones.

Artículo 25 Exámenes de Licencia de Árbitro

1. Los requisitos mínimos para inscribirse en un examen de licencia de árbitro SKIEF son:

- a. A (SHUSHIN / KOTO-CHO): mínimo SKIF Yondan y tener experiencia como competidor y árbitro internacional
- b. B (SHUSHIN): mínimo SKIF Sandan y tener experiencia como competidor
- c. C (FUKUSHIN): mínimo SKIF Nidan

2. Los exámenes para una licencia de árbitro A solo son posibles con una invitación del comité de árbitro.

3. Para realizar los exámenes de los árbitros, al menos tres de los seis miembros del comité deben estar presentes. Para aprobar un examen de árbitro, un candidato necesita la mayoría de los votos de los miembros del comité presentes.

4. Los árbitros que hayan aprobado un examen de árbitro recibirán un certificado y su licencia.

5. Los árbitros pueden participar en tantas sesiones de capacitación como quieran, sin embargo, solo pueden realizar un examen por año (independientemente del resultado del examen).

Artículo 26 Acción disciplinaria

1. El comité de árbitros tiene el derecho de tomar medidas disciplinarias contra los árbitros que:

- a. No haber tenido practicas previas y por lo tanto pierden algunas de sus habilidades de arbitraje.
- b. Violar la competición y las reglas del karate-do.
- c. Actuar de manera que no se convierta en un árbitro de SKIEF

2. Las acciones disciplinarias pueden incluir

- a. Pérdida del derecho a arbitrar en competiciones internacionales.
- b. Democión (nivel de licencia de árbitro)
- c. Retirada de la licencia de árbitro.

3. Los árbitros afectados tienen derecho a presentar una petición ante la Junta Directiva de SKIEF.

Provisiones finales

Artículo 27 Validez

Estas reglas de competición actuales de SKIEF son válidas a partir del 18 de febrero de 2019 y reemplazan todas las reglas anteriores. Se aplican a todos los torneos organizados en nombre y / o bajo el patrocinio de Shotokan Karate-do International European Federation (SKIEF). Los países pueden traducir las reglas de competición a su idioma local, pero deben mencionar que, en caso de duda, la versión original en inglés siempre tendrá prioridad.

Artículo 28 Modificaciones

Solo el comité de árbitros SKIEF puede alterar o modificar las reglas de la competición SKIEF.

Fecha: 18 de febrero de 2019.

El comité de árbitros SKIEF:

Lusvardi Paolo:

Landgraf Eugen:

Racca Antonio:

Payne Ray:

Castrique Stéphane:

Holck Nielsen Milan:

Apéndice I Hansoku, Jogai, Mubobi Hansoku

Ippon Shobu	Ippon han shobu	Sanbon Shobu
Primera vez Aka (shiro) keikoku		
Primera vez Aka (shiro) keikoku		
Primera vez Aka (shiro) keikoku		
Segunda vez Aka (shiro) hansoku chui Shiro (alias) waza-ari		
Segunda vez Aka (shiro) hansoku chui Shiro (alias) waza-ari		
Segunda vez Aka (shiro) hansoku chui Shiro (alias) waza-ari		
Tercera vez Aka (shiro) hansoku Shiro (alias) no kachi		
Tercera vez Aka (shiro) hansoku Shiro (alias) no kachi		
Tercera vez Aka (shiro) hansoku Shiro (alias) no kachi		
Jogai		
Ippon Shobu		
Ippon han shobu		
Sanbon Shobu		
Primera vez Aka (shiro) jogai ikkai		
Primera vez Aka (shiro) jogai ikkai		
Primera vez Aka (shiro) jogai ikkai		
Segundo vez Aka (shiro) jogai nikai Shiro (alias) waza-ari		
Segundo vez Aka (shiro) jogai nikai Shiro (alias) waza-ari		
Segundo vez Aka (shiro) jogai nikai Shiro (alias) waza-ari		
Tercera vez Aka (shiro) jogai sankai Shiro (alias) no kachi		
Tercera vez Aka (shiro) jogai sankai Shiro (alias) no kachi		
Tercera vez Aka (shiro) jogai sankai Shiro (alias) no kachi		
Mubobi / Muki Ryoku		
Ippon Shobu		
Ippon-han Shobu		
Sanbon Shobu		
Primera vez Aka (shiro) mubobi ikkai		
Primera vez Aka (shiro) mubobi ikkai		
Primera vez Aka (shiro) mubobi ikkai		
Segunda vez Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (alias) waza-ari		
Segunda vez Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (alias) waza-ari		
Segunda vez Aka (shiro) mubobi nikai Shiro (alias) waza-ari		
Tercera vez Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi		
Tercera vez Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi		
Tercera vez Aka (shiro) mubobi sankai Shiro (aka) no kachi		

Significado en japonés:

Ikkai = primera vez, Nikai = segunda vez y Sankai = tercera vez

Apéndice II Terminología y gestos

Shobu hajime - Comienza el encuentro

Después del anuncio, el SHUSHIN da un paso atrás.

Ato shibaraku - Queda un poco más de tiempo.

El cronometrador dará una señal audible 30 segundos antes de la final real del encuentro y el SHUSHIN anunciará ATO SHIBARAKU.

Yame – Detener o Parar

Interrupción o final del encuentro. Mientras hace el anuncio, el SHUSHIN hace un movimiento cortante hacia abajo con la mano.

Moto no ichi - Posición original

Los participantes y el SHUSHIN vuelven a sus posiciones iniciales.

Tsuzukete - Continuar luchando

Reanudar el combate después de una interrupción no autorizada.

Tsuzukete hajime - Reanudar combate - Comenzar

El SHUSHIN se para en una posición delantera (paso atrás). Cuando él dice TSUZUKETE extiende sus brazos, palmas hacia adentro. Cuando dice HAJIME, acerca las palmas rápidamente, al mismo tiempo que retrocede.

Shugo - Llamada a / o los FUKUSHIN

El SHUSHIN llama al /o los FUKUSHIN para discusión, calificación, final del encuentro o para recomendar SHIKKAKU.

Hantei - Decisión

SHUSHIN pide una decisión. Después de dos tonos cortos del silbato, el FUKUSHIN indica su decisión usando las banderas, mientras que el SHUSHIN indica su propia decisión al mismo tiempo, usando su (s) brazo (s).

Hiki wake - Igual

En caso de un empate en HANTEI, el SHUSHIN cruza sus brazos, y luego los extiende con las palmas hacia arriba.

Torimasen - Inaceptable como técnica de puntuación.

El SHUSHIN cruza sus brazos y luego hace un movimiento de corte, con las palmas hacia abajo, es decir no ha pasado nada.

Encho-sen - Ampliación del encuentro.

El SHUSHIN vuelve a abrir el encuentro, con el comando SHOBU HAJIME.

Aiuchi - Técnicas de puntuación simultáneas

No se otorga ningún punto a ninguno de los participantes. El SHUSHIN pone sus puños juntos frente a su pecho.

Aka (Shiro) no kachi - Rojo o (blanco) gana
El SHUSHIN levanta su brazo en el lado del ganador en consecuencia.

Aka (Shiro) Ippon - Rojo o (blanco) anota un punto
El SHUSHIN levanta su brazo a 45 grados en el lado del competidor que anotó.

Waza-ari - Rojo o (blanco) anotó medio punto, que no es del todo IPPON
El SHUSHIN extiende su brazo hacia abajo a 45 grados en el lado del competidor que anotó.

Keikoku - Advertencia sin penalización
El SHUSHIN apunta con su dedo índice hacia abajo a 45 grados en la dirección del ofensor.

Hansoku-chui - Advertencia con penalización
El SHUSHIN apunta con su dedo índice horizontalmente en la dirección del infractor y otorga WAZA-ARI al oponente.

Hansoku - Falta
El SHUSHIN apunta con su dedo índice hacia arriba a 45 grados en la dirección del ofensor y anuncia una victoria para el oponente.

Jogai - Salida del área de competición.
El SHUSHIN apunta su dedo índice al costado del competidor para indicar al FUKUSHIN que el competidor se ha movido fuera del área.

Shikkaku - Descalificación - "abandonar el área"
El SHUSHIN apunta primero hacia arriba a 45 grados en la dirección del agresor, luego se mueve hacia afuera y hacia atrás con el anuncio AKA o (SHIRO) SHIKKAKU. Luego anuncia una victoria para el oponente.

Kiken - Renuncia
El SHUSHIN apunta hacia abajo a 45 grados en dirección a la línea de inicio del competidor.

Mubobi – ponerse en peligro uno mismo
No estoy listo para pelear.

Muki Ryoku - Escape
No hay voluntad de luchar.

Apéndice III Reglas de evaluación para Kumite

IPPON

Definición: Técnicas potentes y precisas de TSUKI, UCHI y KERI (golpe, golpe y patada) ejecutadas hacia las partes de JODAN (cabeza) y CHUDAN (estómago, costado y espalda) con todos los siguientes criterios:

1. Correcta postura y actitud.
2. Espíritu abundante y ZANSHIN.
3. Buena distancia y tiempo
4. Buen ángulo hacia el objetivo (idealmente un ángulo de 90 grados hacia el objetivo)

El poder real de la técnica ejecutada tiene más prioridad que la complejidad de la técnica en sí.

En las siguientes circunstancias, se puede dar IPPON:

1. Cuando el ataque se ejecutó en DE-AI (contraataque antes de que el oponente pueda comenzar su ataque ofensivo por completo), por ejemplo. el oponente corre hacia el ataque
2. Si el oponente era MUBOBI (sin defensa)
3. Si el oponente ha perdido su equilibrio o después de ser lanzado.
4. Después de una RENZOKU-WAZA efectiva (técnicas continuas o técnicas combinadas), por Ej. Doble golpe, patada y golpe, etc.

WAZA-ARI

WAZA-ARI es una técnica que es un poco menos que IPPON. No significa 50 por ciento (%) de IPPON.

Consideraciones

No se puede dar IPPON para una patada JODAN sin potencia o para técnicas ejecutadas en un ángulo distinto de 90 grados con respecto al objetivo. Pero WAZA-ARI puede darse en estos casos.

No se puede dar puntaje para una patada en la espalda o cuando el defensor toma la pierna para patear (esto significa que no hay ZANSHIN).

Observaciones

1. *YAME (detener)*

El SHUSHIN señala el final del combate.

2. *BASSOKU (penalización)*

El SHUSHIN tiene el derecho de imponer penalizaciones hasta que el competidor abandone el área de competición. La penalización también se puede otorgar al competidor después del evento, pero exclusivamente por los miembros del comité de árbitros.

3. *JOGAI (fuera del área de competición)*

Si ambos competidores están fuera del área (JOGAI), no se puede anotar ningún punto. Si uno está adentro y otro está afuera, y el punto de puntuación fue ejecutado por el competidor dentro del área de competición y antes del YAME, se otorga un punto y se otorga una penalización (JOGAI) a la persona que estuvo fuera del área.

4. *AIUCHI (ambos ejecutan ataques efectivos simultáneamente)*

No se otorga puntaje para AIUCHI. Sin embargo, si un competidor ejecuta una técnica efectiva mientras el otro ejecuta una acción prohibida (HANSOKU), el puntaje se otorga al primero y una penalización al segundo.

5. *HANSOKU (acción prohibida)*

Cuando se ejecuta una acción prohibida (HANSOKU) después de anotar un punto, el competidor pierde el punto y se da una penalización independientemente del intervalo entre la puntuación y HANSOKU (pero dentro de la misma acción).

6. *ZANSHIN (alerta)*

Si el competidor le da la espalda al oponente después de una técnica de puntuación, se considera que no es ZANSHIN. No se otorga un punto y se otorga una penalización MUBOBI (sin defensa).

7. *No se dan puntos por las siguientes técnicas*

- Técnicas ejecutadas retrocediendo mientras son atacadas, lo que muestra la falta de equilibrio central y ZANSHIN.
- OKIZUKI (golpe estático) y OKIUCHI (golpe estático), que pueden tener una buena sincronización, pero no velocidad y potencia.

8. *El contacto sin defensa*

en principio, el contacto está prohibido y se otorga una penalización. Sin embargo, si el oponente no ha hecho ninguna defensa contra el contacto, el SHUSHIN puede otorgar una penalización de MUBOBI a la persona atacada.

9. *Contacto que halla causado sangrado*

No importa qué tan bueno sea un ataque, si el defensor está sangrando debido al contacto, el atacante recibirá una penalización (advertencia por violación de las reglas).

10. *Lesión*

El SHUSHIN debe observar al competidor lesionado, por ejemplo, Es responsabilidad del SHUSHIN saber si el sangrado fue causado por el combate actual o anterior.

11. *Técnica incontrolada*

Las técnicas no controladas, con / sin hacer contacto, reciben KEIKOKU u otra sanción.

12. Marque el competidor que tuvo una victoria / derrota debido a HANSOKU en su tarjeta de identificación cortando una esquina por HANSOKU.

13. Los competidores no deben sufrir daños en la primera ronda (sin vendajes ni cintas). Posteriormente, se permite el vendaje o la grabación con la aprobación previa del médico oficial.

14. *Las acciones estrictamente prohibidas son*

- a. Técnicas de ataques que no permiten un desarrollo seguro.
- b. Técnicas que ponen en peligro al oponente.
- c. Acciones y comportamientos provocativos y groseros. Si un competidor, entrenador u otro miembro del equipo habla / actúa de manera inapropiada, el competidor y / o el equipo completo / parcial pueden ser descalificados.

15. El FUKUSHIN debe indicar solo lo que realmente ha presenciado. La decisión no se puede tomar únicamente en función del tiempo, pero sin la vista real del puño / pie de puntuación. FUJYUBUN (no es suficiente) es una opinión basada en lo que has visto. MIENAI (no podía ver) no es una opinión sino un hecho.

16. Es muy importante que los competidores se inclinen al principio y al final de cada encuentro. Si esto no se hace, el SHUSHIN debe exigir que los competidores regresen y se inclinen correctamente.

17. Si un competidor presume después de anotar (por ejemplo, alzadas de puño, manos levantadas, etc.) el SHUSHIN cancelará o eliminará el punto como penalización.

Apéndice IV Reglas de evaluación para Yakusoku Kumite

En principio, los competidores deben seguir el sistema numérico del programa de estudio de SKIF, si aplican o realizan otras técnicas se les dará puntos más bajos. YAKUSOKU kumite debe realizarse con precisión como en los kata, sin embargo, el panel de árbitros debe observar:

1. Espíritu de lucha
2. vigor
3. Concentración

La coordinación (movimientos, poder, espíritu y respiración) de la pareja es un criterio de evaluación importante. KIHAKU (espíritu de lucha), ZANSHIN y el comportamiento también deben ser considerados.

KIHON IPPON Kumite

El orden de ataque se establece en las reglas de la competición. KIHON IPPON kumite requiere precisión básica y fuerza de TSUKI (golpe), KERI (patada), UKE (bloqueo), y postura.

Adicionalmente, se requiere

1. Ubicación y distancia
2. Posiciones
3. Técnicas de defensa y ataque.

JIIYU IPPON Kumite

Debe cumplir con todo lo anterior más

1. Corregir el MAAI (distancia)
2. buen tiempo
3. TENSHIN (correcta rotación del cuerpo)
4. TAI-SABAKI (desplazamiento)

Los puntos de penalización

1. Un correcto número del sistema, pero técnicas ineficaces (-0.1)
2. Buenas técnicas, pero ligeramente diferentes del sistema numérico (-0.1)
3. Técnicas efectivas, pero diferentes del sistema numérico (-0.1)
4. Técnicas malas e incorrectas (-0.2)

Apéndice V Kata

Kata obligatorio

Heian Shodan
Heian Nidan
Heian Sandan
Heian Yondan
Heian Godan
Tekki Shodan

Shitei Kata

Bassai dai
Kanku dai
Enpi
Jion

Otros Kata

Tekki Nidan
Bassai sho
Jitte
Ji'in
Meikyo
Gankaku
Nijushiho
Gojushiho dai
Seienchi
Gankaku sho

Tekki Sandan
Kanku sho
Chinte
Unsu
Hangetsu
Sochin
Wankan
Gojushiho sho
Seipai
Nijuhachi

Apéndice VI: Reglas de evaluación para kata

En la evaluación de la realización del kata, el panel de árbitros debe referirse a la publicación de Soke Kanazawa "Karate - el Kata completo". La evaluación de kata debe basarse en el rendimiento general, sin embargo, los detalles de cada técnica también deben considerarse. Se deben observar los siguientes puntos en la actuación:

1. corrección
2. velocidad
3. Potencia (KIME)
4. espíritu

Deducciones en promedio a los puntos (pueden ser más o menos)

1. No hacer reverencias al principio / final de kata (-0.1)
2. Apariencia descuidada (-0.1)
3. Movimientos incorrectos del pie al principio / final (-0.1)
4. Salirse del área de competición (con la excepción de dos participantes que comienzan en las líneas dadas del área de competición y las competiciones por equipos) (-0.1)
5. Terminando en un lugar diferente de la posición inicial (-0.1)
6. No KIAI (-0.1)
7. Ruidos de respiración exagerados y sonidos en el HIKITE (tirando de la mano hacia atrás) (-0.1)
8. Acentuación excesiva de acciones (-0.1)
9. Cambio excesivo de ritmo (-0.1)
10. Ligera vacilación de movimiento durante la actuación (-0.1)
11. Una parada clara en el movimiento durante la actuación (-0.2)
12. Ligera pérdida de equilibrio, pero con recuperación inmediata (-0.1 ~ -0.3)
13. Pérdida clara del equilibrio, pero con recuperación inmediata (-0.2 ~ -0.4)
14. Pérdida total de saldo sin recuperación (-0.3 ~ -0.5)
15. Cometió un error, pero continuó de inmediato con la corrección (-0.2)
16. Kata completado, pero con un orden de movimientos incorrecto (-0.5)
17. Cometió una serie de errores claros (-1.0)
18. Detener el kata antes de completar (descalificación)
19. Realizar un kata diferente al anunciado (descalificación)
20. Pérdida de cinturón antes del HANTEI (descalificación).
21. Errores en KAKIWAKE-UKE, MANJI-UKE, JYUJI-UKE (-0.1) (no siguiendo el método de SKIF) Cuando hay más de dos errores técnicos (por ejemplo, errores en MANJI y KAKIWAKE), la deducción se duplicará (-0.2)

En caso de errores técnicos, el SHUSHIN debe convocar al FUKUSHIN para discutir las deducciones.

Puntos de crédito

Cuando las técnicas difíciles, como las que se enumeran a continuación, se realicen de manera excelente, se otorgarán al competidor +0.1 ~ +0.3 puntos adicionales.

1. Kanku-dai: doble patada
2. Kanku-sho: salto
3. Unsu: salto y giro MAWASHI-GERI
4. Gankaku: girando KOSHI-GAMAE
5. Otros de dificultad similar.

Equipos de Kata

Se deben observar los siguientes puntos en la actuación:

1. Todas las reglas para kata individuales se aplican a kata de equipo.
2. El ritmo y la sincronización no deben cambiarse para sincronizar los movimientos.
3. Los participantes no deben usar señales externas para la sincronización (por ejemplo, sonidos de respiración excesivos).
4. Entre -0.1 y -0.2 puntos se deducirán por movimientos no sincronizados.

Apéndice VII Gestos

SHUSHIN

Seguir estos gestos para el SHUSHIN durante un encuentro de KUMITE



NAKAE

Brazos abiertos de afuera hacia el centro

SHOBU HAJIME
ENCHO SEN HAJIME
SAI SHIAI HAJIME
Piés juntos, manos abiertas



AKA WAZARI

Brazos desde los hombros en 45° grados hacia abajo

SHIRO IPPON / SHIRO NO KACHI

Brazos desde la cadera hacia arriba en ángulo de 135°



YAME
Movimiento hacia abajo



YAME (AKA WAZARI)



YAME (SHIRO IPPON)



TSUZUKETE HAJIME
Brazos abiertos moviendo de afuera hacia el centro



FUKUSHIN SHUGO
Movimiento desde afuera hacia adentro en frente de la cara



AI UCHI
Puños al mismo tiempo



TORIMASEN
Brazos en 45° con las palmas hacia abajo



AKA UKETERU
Bloqueado por AKA



SHIRO NUKETERU
Técnica de SHIRO ha pasado de largo



AKA JOWAI
La técnica de AKA no fue suficiente



SHIRO MAAI
Técnica de SHIRO sin alcance



AKA HAI HAI
AKA fue mas rápido



AKA KEIKOKU
Señalar a los pies del penalizado con el dedo índice



AKA HANSOKU CHUI
Señalar al pecho del penalizado con el dedo índice



AKA HANSOKU
Señalar a la cara del penalizado con el dedo índice



AKA SHIKKAKU
Señalar a la cara del penalizado con el dedo índice y un gesto hacia fuera del tatami



AKA JOGAI
Señalar al límite del tatami o al borde del área



AKA MUBOBI / AKA MUKI RYOKU
Tocar su mejilla

**IKKAI**

Usar el dedo índice para indicar la primera vez

**NIKKAI**

Usar los dos dedos para la segunda salida

**SANKAI**

Usar los tres dedos para indicar la tercera salida

**HIKIWAKE**

Brazos en 45° manos hacia arriba

Seguir estos gestos para SUSHIN durante los encuentros de KATA

**AKA NO KACHI**

En pie, dar un paso al frente y alzar en alto la bandera roja

**SHIRO NO KACHI**

En pie, dar un paso al frente y alzar en alto la bandera blanca

FUKUSHIN

Seguir estos gestos de FUKUSHIN durante un encuentro de KUMITE



POSICIÓN INICIAL



MIENAI
Banderas juntas por debajo de los ojos



AKA WAZARI
Brazo recto por fuera del hombro



AKA IPPON
Brazo recto hacia arriba



TORIMASEN
Mover las banderas juntas hacia afuera



AI UCHI
Juntar las banderas



AKA JOWAI
Mover la bandera ligeramente de arriba hacia abajo



AKA UKETERU
Bloqueado por AKA



AKA NUKETERU
Técnica de AKA ha pasado de largo



MAAI
Mantener las banderas paralelas y separadas



AKA HAI HAI
Mantener la bandera en ángulo de 90º grados



AKA KEIKKOKU
Circulo pequeño al frente



AKA HANSOKU CHUI
Circulo pequeño recto y en alto



**AKA HANSOKU
AKA SHIKKAKU**
Circulo grande recto y en alto



AKA JOGAI
Señalar la bandera en la línea



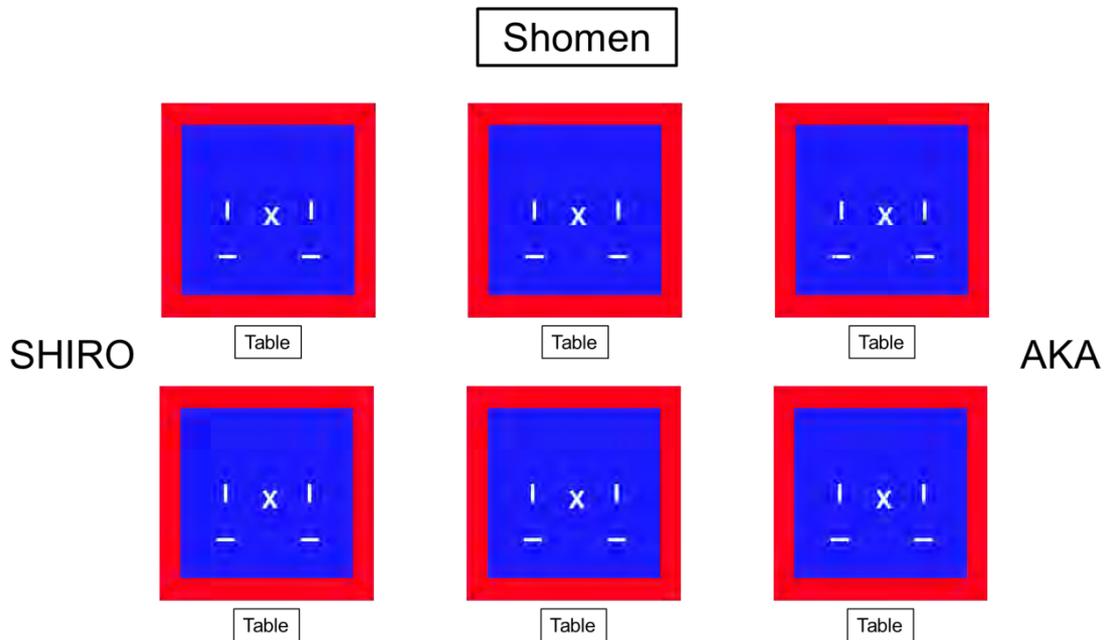
AKA MUBOBI
Tocar ligeramente la bandera en la mejilla



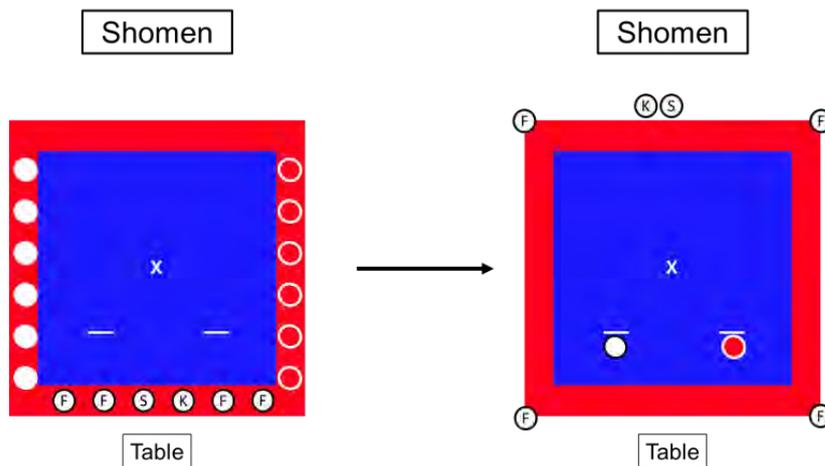
AKA MUKI RYOKU
Girar la bandera en circulo apuntando hacia abajo o al tatami

Apéndice VIII Shomen

Shomen es el lugar de respeto en cada dojo y también en las instalaciones de los torneos. En un torneo o competición es donde se sientan los invitados de honor. Al configurar el lugar, asegúrese de que todas las mesas de árbitros estén enfrentadas a:



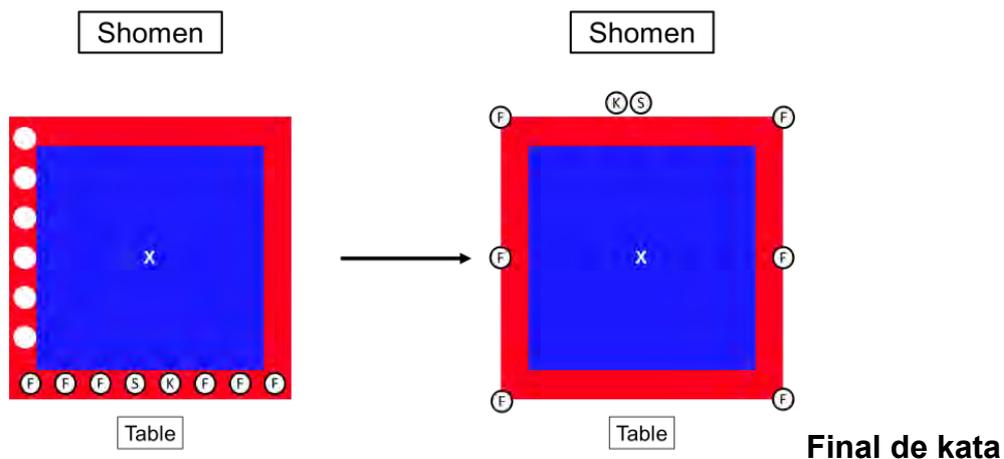
El saludo al principio y al final de la categoría se realiza de la siguiente manera:



Rondas de eliminación de kata
(KO-HAKU)

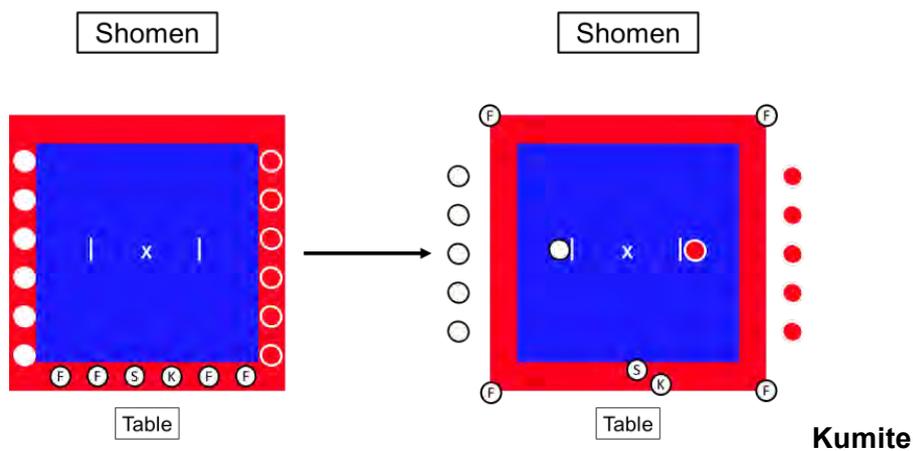
Los competidores se alinean en el lado AKA y SHIRO de acuerdo con sus nombres para la primera ronda, el panel de árbitros se enfrenta a SHOMEN.

Después del saludo, SHUSHIN y KANSA cruzan la cancha y toman su lugar de espaldas a SHOMEN, mientras que FUKUSHIN toma su lugar en las cuatro esquinas, respectivamente.



Los competidores se alinean en el lado SHIRO de la cancha, con el panel de árbitros frente a SHOMEN.

Después del saludo, SHUSHIN y KANSA cruzan la cancha y toman su lugar de espaldas a SHOMEN, mientras que FUKUSHIN toma su lugar en las cuatro esquinas (y en los dos lados si hay siete FUKUSHIN) respectivamente.



Los competidores se alinean en el lado AKA y SHIRO de acuerdo con sus nombres para la primera ronda, el panel de árbitros se enfrenta a SHOMEN.

Después del saludo, el KANSA y el FUKUSHIN se dirigen a sus respectivas sillas, mientras que el SHUSHIN toma su posición en el borde de la cancha frente a SHOMEN.