

REGLAS DE KUMITE

REGLAMENTO INTERNACIONAL.

EUROPEAN KYOKUSHIN KARATE ORGANIZATION

ESPAÑA
(Enero 2004)

CONTENIDO.

PARTE I . El Propósito de los Campeonatos.

PARTE II. Reglas para las Campeonatos por Pesos y Categoría Open.

(A) Equipo Arbitral y sus Responsabilidades.

- (1) Equipo Arbitral
- (2) Responsabilidades
- (3) Comité Ejecutivo del Campeonato.

(B) Reglas para las Competiciones de Kumite.

- (1) Decisiones Finales
- (2) Duración de los combates.
- (3) Dimensiones del ring y su correcta formación.
- (4) Protecciones.
- (5) Combates y Decisiones
- (6) Extensiones
- (7) Faltas y Amonestaciones
- (8) Penalizaciones
- (9) Descalificaciones
- (10) No tomar parte en el combate
- (11) Panel de Revisión y Decisiones.

(12) Tameshiwari (Reglas de rompimientos)

- a. Materiales
- b. Técnicas
- c. Numero de tablas y puntos
- d. Otros criterios.

(13) Reglas de competición por Pesos

(1)IKO Categorías de pesos

PARTE III. Procedimientos para los Oficiales del Campeonato.

(A) Actitud y Conducta

- (1) Actitud
- (2) Conducta

(B) Procedimientos Oficiales

- (1) Entradas y salidas del ring
- (2) Procedimiento de los Arbitros
- (3) Procedimiento de los Jueces

(C) Procedimiento de los Oficiales en Tameshiwari

- (1) Equipo Oficial
- (2) Acciones y Procedimientos

Parte I. El Propósito de los Campeonatos

Los propósitos de los campeonatos presentados o permitidos por IKO, EKKO y Kyokushin Karate España son:

- El difundir el espíritu y las técnicas del karate Kyokushin en todo el mundo.
- El educar a los jóvenes y mayores en el camino del Budo.
- Contribuir a la sociedad realizando campeonatos locales, nacionales y internacionales.
- Promover la paz mundial y la amistad universal mediante la práctica del Kyokushin Karate.

Parte II Reglas y Normas para la Categoría Open.

(A) Equipo de Oficiales y Responsabilidades.

(1) Equipo de Oficiales:

(a) Juez Supremo (Saiko Shinpan-Cho)

El Juez Supremo representa el Panel de Revisión y él, tiene la autoridad de tomar la decisión final en todos los combates. El/ella tiene el derecho de seleccionar los equipos oficiales de la competición, decide las líneas del campeonato, y toma la decisión final en las reclamaciones.

(b) Jefe de Arbitros, (Shinpan-Cho)

El Jefe de Arbitros es uno de los miembros del Panel de Revisión y asiste al Juez Supremo.

El/ella actuará como segundo y asumirá todas las responsabilidades del Juez Supremo en su ausencia.

(c) El Juez Vice-Presidente(Fuku Shimpan-Cho)

El Juez Vice-Presidente es un miembro del Panel de Revisión y apoya al Juez Supremo y al Jefe de Arbitros. El Vice- Presidente asumirá la responsabilidad del Juez Supremo y del Jefe de Arbitros en sus ausencias.

(d) Arbitro (Shushin)

El Arbitro lleva el control en el ring y supervisa al equipo de jueces formado por el/ella y cuatro jueces de esquina. Las responsabilidades del Arbitro son las siguientes:

(i) El hacer entrar y salir correctamente al ring al equipo arbitral al igual que a los competidores.

(ii) Comenzar y finalizar el combate.

(iii) Mantener la compostura del combate y proteger la seguridad de los competidores.

(iv) Atender las llamadas de los jueces y sus decisiones y mostrar las decisiones a los espectadores.

(v) Mostrar claramente las decisiones a los competidores y espectadores.

(vi) Llamar a los jueces cuando sea necesario para examinar o tomar decisiones.

(vii) Apoyar y respetar la decisión tomada por el Juez Supremo, por encima de la suya propia.

(e) Jueces (Fukushin).

Cada equipo arbitral contará con cuatro jueces. Estos juzgarán el combate desde las cuatro posiciones del ring. Las responsabilidades del Juez son:

- (i) Tomar decisiones claras para los competidores y espectadores.
 - (ii) Cumplimentar con absoluta autoridad la decisión del Juez Supremo cuando sea necesario.
 - (iii) Respetar y apoyar la decisión tomada por el Juez Supremo por encima de la suya propia.
- (2) Responsabilidades del Equipo Arbitral:
- (a) Cuidar de la seguridad de los competidores.
 - (b) Tomar decisiones justas e imparciales.
 - (c) Deberán de mostrar decisiones claras para los competidores y espectadores.
- (3) Comité Ejecutivo del Campeonato.
- (a) El Comité Ejecutivo del Campeonato estará formado por un Presidente y un Vice-Presidente y un número indeterminado de Miembros del Comité.
 - (b) Las obligaciones de este Comité serán, el asegurar el buen funcionamiento de la competición y su terminación en el tiempo correcto.
 - (c) El Presidente de este Comité, junto con el Juez Supremo, tiene la autoridad de alterar el tiempo previsto en caso necesario, y lo consultará con el Panel de Revisión.

(B) Reglas para Competiciones (Kumite)

- (1) Decisión Final:
- (a) El Arbitro y los Jueces tienen la misma autoridad en juzgar los combates. Sin embargo la decisión final será del Juez Supremo.
- (2) Duración de los combates
- (a) Para los Campeonatos Oficiales
Las decisiones se tomarán de la forma siguiente:
 - (i) Primera ronda : tres minutos
 - (ii) Primera Extensión: dos minutos
 - (iii) Segunda Extensión: dos minutos
 - (iv) Diferencia de peso (10 kg o más determinarán al ganador) en la categoría open sin peso.
 - (v) Tameshiwari (número de rompimientos).
 - (vi) El Panel de revisión decidirá (algunas veces una extensión final de dos minutos determinará, el ganador).

Nota: El Juez Supremo podrá cambiar la duración de los combates bajo su discreción.

- (b) Modificación de la duración de los combates.
Es una costumbre el acortar la duración de los combates de eliminación en los Campeonatos importantes.

Entonces éstos quedarán de la forma siguiente:

- (i) 1ª ronda: dos minutos
- (ii) 1ª extensión: dos minutos
- (iii) Decisión por peso: (10kg o más determinarán, el ganador).
- (iv) Extensión Final: dos minutos
- (v) A partir de cuartos de final se aplicarán las normas generales.

(3) Medidas oficiales del Ring y su formación.

(a) Medidas Standar del Ring:

- (i) El ring deberá medir 9x9 metros cuadrados
- (ii) El área de seguridad alrededor será de 12,6 x 12,6 metro, incluido el ring. La zona de seguridad se reservará para salvar la integridad de los competidores.

(b) Esquinas y líneas de comienzo:

- (i) El ring deberá tener una esquina roja y otra blanca.
- (ii) El blanco esta a la derecha de la mesa oficial y el rojo a la izquierda.
- (iii) Las líneas de comienzo para los competidores deberán de estar en el centro del ring, y separadas por una distancia de 3 metros y cada una de ellas marcadas por una línea de 1 metro.

(c) Posición de los Jueces de esquina:

- (i) Deberá de haber una silla en cada una de las esquinas del ring para los cuatro Jueces.

(4) Protecciones

(a) Las coquillas son obligatorias para los hombres.

(b) Otras protecciones opcionales: (deberán ser aprobadas por IKO y EKKO).

- (i) Las protecciones bucales son opcionales tanto para mujeres como para hombres.
- (ii) Los protectores de pecho serán obligatorios para las mujeres.
- (iii) Vendajes, cintas:
Para las lesiones de manos, pies o articulaciones sólo se permitirán bajo la supervisión médica efectuada por el Medico Oficial del Campeonato y el Arbitro Supremo.

(5) Combates (kumite) y decisiones:

Se concederá la victoria a uno de los competidores en los casos siguientes:

(a) Punto (Ippon Kachi):

- (i) Excluyendo las técnicas consideradas como faltas, un golpe de puño (tsuki) golpe de pie (keri) codo (hiji uchi), etc, él cual derribe a su oponente durante

tres segundos o más, o como resultado de que un oponente pierda el deseo de continuar el combate se otorgará un punto (ippon).

- (ii) La consecución de un punto será válido, cuando al menos tres de los cinco componentes del equipo arbitral toman tal decisión.

(b) Dos Medios puntos (awase Ippon Kachi):

La consecución de dos medios puntos determinarán la victoria final por punto (ippon).

- (i) Medio Punto (Waza-ari):
- (ii) Cuando un competidor es derribado con una técnica, incluyendo los barridos (ashi-barai) y completada con otra de no contacto bien enfocada ej. (gedan tsuki), podrá ser concedido medio punto, bajo los criterios de distancia, timing y otros criterios.
- (iii) Medio punto será válido cuando al menos tres de los cinco componentes del equipo arbitral toman tal decisión.

(c) Victoria por decisión "A" (Yusei Kachi):

- (i) Cuando no se haya marcado ningún punto (Ippon) pero si un medio punto (waza-ari), se concederá la victoria por decisión.
- (ii) La decisión será válida cuando al menos tres de los cinco componentes del equipo arbitral, toman tal decisión.

(d) Victoria por decisión "B" (Hantei-Kachi):

- (i) Cuando no se haya marcado ningún punto o medio punto, se concederá una victoria por decisión.
- (ii) La decisión será válida cuando al menos tres de los cinco componentes del equipo arbitral toman tal decisión.

El criterio para tomar una decisión será :

- (a) Daños causados.
- (b) Efectividad de las técnicas usadas.
- (c) Cantidad de técnicas empleadas.

Si un competidor tiene dos penalizaciones (Genten ni) y tiene medio punto (waza-ari), el medio punto iguala la Penalización. Si un competidor no tiene penalizaciones ni medio punto, la victoria se concederá por decisión.

$$\begin{aligned} \text{Genten Ichi} &< \text{Wazaari} \\ \text{Genten Ni} &= \text{Wazaari.} \end{aligned}$$

(6) Extensiones:

- (a) Cuando no se pueda tomar una decisión basada en el criterio por mayoría de los jueces del equipo arbitral (tres de cinco) se declarará empate y se concederá una extensión.
- (b) Si no se puede alcanzar una decisión después de dos extensiones, se concederá la victoria al competidor que pese :
En Categoría Open sin Peso 10 kg. De diferencia.

Por pesos tres kilos de diferencia.
Si todavía no se puede decidir el vencedor bajo estos criterios, se tomará en consideración el número de tablas rotas para conceder la victoria .

(7) Faltas y Amonestaciones:

FALTAS(HANSOKU)

Las acciones siguientes serán consideradas faltas(Hansoku)

- (i)El contacto a la cara o cuello (incluso ligero) con manos o codos, no obstante, el realizar fintas esta permitido.
- (ii)Golpes a los testículos (kin-geri).
- (iii)Golpes con la cabeza (zu-tsuki).
- (iv)El atacar a un oponente cuando esta tumbado.
- (v)Ataques a la espina dorsal.
- (vi)El agarrar o sujetar a un oponente por el cuello o por el cuerpo.
- (vii)El agarrar o sujetar el uniforme(dogi) brazos o piernas.
- (viii)El empujar con manos y puños.
- (ix)Las acciones repetidas de dejarse caer después de golpear con piernas o puños a su oponente.(kakenegi).
- (x)Las salidas frecuentes del área de competición.(Jogai).
- (xi)Los ataques directos a las articulaciones de las rodillas, desde el frente..
- (xii)Otras acciones que los árbitros puedan considerar faltas excluidas, las acciones deliberadas, el resultado de las faltas serán un aviso (chui) amonestación, dos faltas serán una penalización oficial (genten-ichi)..Tres amonestaciones serán dos oficiales (genten-ni).Cuatro amonestaciones equivalen a (genten-san) y la descalificación automáticamente

(8)PENALIZACIONES (GENTEN)

Las Penalizaciones serán validas cuando haya una decisión basada en el criterio de mayoría de jueces del equipo arbitral (tres de cinco).

Las situaciones siguientes constituirán una penalización(Genten)

- a) Dos amonestaciones.
- b) Faltas deliberadas.
- c) Otras acciones que el árbitro principal considere como mala actitud en el combate.

(9)DESCALIFICACION (SHIKKAKU).

Las siguientes situaciones constituirán la descalificación:

- (i)Tres penalizaciones(Genten-san= Shikkaku)
 - (ii)No obedecer las instrucciones del árbitro durante el combate.
 - (iii)Acciones consideradas violentas, las faltas o actitudes incorrectas.
 - (iv)El estar más de un minuto un competidor enfrente del otro sin deseo de competir, ambos competidores serán descalificados.
 - (v)Los competidores que lleguen tarde a los combates o no se presenten.
- La incapacidad física que surja durante el combate permitirá al competidor retirarse del mismo siempre y cuando su lesión sea examinada y comprobada por el doctor de la competición.
Esta decisión será final.

(10) No tomar parte en la Competición.

- (a) Todo aquel que rehúse a participar en la competición habiéndose inscrito en la misma, podrá ser sancionado.
- (b) Las siguientes circunstancias serán excepciones:
 - (i) Incapacidad física para continuar determinada por el médico de la competición.
 - (ii) Causa familiar ocurrida al participante o familiar en el momento de celebrarse la competición. El permiso para retirarse del campeonato será concedido por el Juez Supremo.

11) Panel de Revisión y Decisiones .

- (a) El panel de revisiones está formado por el Juez Supremo, el Jefe de Arbitros y el Vice –Presidente.
 - (i) Su trabajo consistirá en adjudicar las decisiones sobre las reclamaciones dadas por el equipo arbitral.
 - (ii) La decisión final la tendrá el Juez Supremo.
- (b) Procedimientos de revisión para los competidores:
 - (i) Cuando una decisión dada por el equipo arbitral es altamente o claramente cuestionada, cualquier competidor puede, después de completar el combate, efectuar una reclamación por vía de su coach.
 - (ii) El Panel de Revisión anunciará inmediatamente la decisión y su decisión será final.
- (c) Procedimientos de revisión del Panel de Revisión:
 - (i) Cuando una decisión del equipo arbitral es altamente o claramente cuestionable, el Panel de Revisión, podrá parar el combate y revisar la decisión. (igualmente podrá hacerlo al finalizar el combate).
 - (ii) El Panel de revisión anunciará inmediatamente después de revisar tal decisión y esta será final.

(12) TAMESHIWARI (Rompimientos), Reglas.

(1) Materiales:

Los materiales usados para los rompimientos serán tablas de madera de 33 centímetros de largo por 21 de ancho por 24 de grueso. Los Arbitros y el panel de revisión controlarán los materiales de acuerdo a las normas de la organización.

(2) Cada competidor usará cuatro técnicas para el test de rompimientos:

- (i) Puño (Seiken)
- (ii) Canto del pie (sokuto)
- (iii) Codo (Empi)
- (iv) Canto de la mano (Shuto)

(3) Requisitos para los rompimientos y Puntos:

- (a) Cada competidor deberá de romper un mínimo de 2 tablas con cada técnica . No hay límite máximo de número en el intento inicial.
- (b) Los competidores podrán intentar el rompimiento cuando el Arbitro dé la orden.

- (d) Si en el intento inicial, el competidor que intenta romper no lo logra, no se concederán ningún punto.
 - (e) En caso de fallo, (Shippai) se permitirá un segundo intento pero, el numero de tablas se limitará a dos.
 - (f) En caso de no romper por esta segunda vez, se otorgará 0 puntos.
- (4)Otros Criterios.
- (a) Las tablas para los rompimientos se colocarán sobre dos bloques seguros de acuerdo a las normas de IKO.
 - (b) Los competidores no podrán tocar o mover los bloques ni las tablas, se les permitirá un test de distancia de las mismas sin contacto, y si podrán colocar una pieza fina de tela sobre las mismas (pañuelo, toalla, etc.) que previamente habrá sido revisada por el Panel de Revisión.
 - (c) Los rompimientos se realizarán de acuerdo a las instrucciones dadas por el Arbitro.
 - (d) El test de rompimientos se limitará a dos minutos.
 - (e) El exceder el tiempo se considerará fallo.
- El numero total de tablas rotas constituirán el resultado.

(13)REGLAS PARA LAS CATEGORIAS POR PESOS.

Categorías de Pesos:

(a) Masculino:

- De 70 kg.
- De 80 kg.
- De 90 kg
- + De 90kg.

(b)Femenino:

- De 55 kg.
- De 65 kg.
- + De 65kg.

(a) Pesaje Oficial.

1. Cuando se realice el pesaje oficial para el campeonato, cada competidor deberá de estar en el peso máximo permitido en sus diferentes categorías, si se excede el mismo será descalificado de forma inmediata.
2. Cuando se tome una decisión basada en la diferencia de pesos, el competidor con tres kg. (o más), ligero será declarado ganador.

El resto de las reglas serán iguales que para la categoría de Open.

Parte III. Oficiales del Campeonato y Procedimientos Standar.

(A) Trajes y Conductas

(1) Trajes

- (a) Los Arbitros y Jueces deberán de vestir con pantalones azul oscuro y camisa de manga corta del mismo color con el emblema de IKO en el bolsillo izquierdo de la camisa.

- (b) Los Arbitros llevarán pajarita de color blanco y los Jueces de color amarillo.
 - (c) Todos los oficiales deberán de ir descalzos en el tatami.
 - (b) Conductas.
 - (b) Los Arbitros y Jueces mantendrán una actitud y decoro correcto dentro y fuera del tatami, ejemplarizando la integridad del Kyokushin.
 - (c) Los Arbitros y Jueces serán explícitos en otorgar las decisiones y no dudar en sus conclusiones.
 - (d) Los Arbitros y Jueces deberán de ser honestos e imparciales hacia los competidores. Si ellos sienten que no pueden realizar sus tareas completamente e imparcialmente, deberán de retirarse.
- (B) Procedimientos de los Oficiales.
- (1) Entradas y salidas del Tatami
 - (a) Entradas
 1. El Arbitro en primer lugar y los cuatro Jueces, entrarán al ring por el lugar más cercano a la mesa oficial (lado izquierdo).
 2. Cuando se entre en el tatami, cada oficial saludará con “Osu” hacia la mesa oficial.
 3. Si no hubiese ningún otro equipo arbitral en el ring en ese momento, el equipo entrante deberá de ir directamente a la parte más lejana del ring y quedarse de cara hacia la mesa oficial.
 4. El Arbitro se situará en el centro de los jueces y ligeramente adelantado de la línea que limita la zona de competición.
 5. El Arbitro dará la orden de saludo de la forma siguiente: “Shomen ni rei”, “Mawatte”, “Rei”, “Mawatte” y “Shushin ni rei”.(Los Jueces seguirán las ordenes del Arbitro, y saludarán “Osu” después de que el Arbitro diga “Rei”.
 6. Los Jueces ocuparán los lugares asignados en las sillas de las esquinas.
 - (b) Salidas
 - (i) Cuando el equipo arbitral haya completado su turno, se situarán en la parte más lejana del ring y mirando hacia la mesa oficial y repetirán el mismo ritual.
 - (ii) Si estos no son reemplazados por un nuevo equipo arbitral, entonces se situarán en la parte más cercana, a la izquierda (lado rojo) de la mesa oficial, se pararán saludando “Osu” hacia la mesa oficial y saldrán del ring.
 1. Cuando el equipo arbitral vaya a entrar para reemplazar al equipo ya existente en el ring, cuando entren en el ring saludarán, “Osu” hacia la mesa oficial, y se dirigirán hacia el lado derecho de la mesa oficial, con el Arbitro en el centro y dentro del ring y los Jueces en la línea que limita el área de competición, todos de cara al lado izquierdo (rojo).

2. El equipo saliente, después de saludar en la parte más lejana del ring, se situarán en el lado izquierdo de la mesa oficial y mirando hacia el lado derecho con el Arbitro situado en el centro con los Jueces colocados en la línea que limita la zona de competición, todos mirando hacia el lado derecho (blanco).
3. El Arbitro del equipo saliente, dará el saludo “Otagai Ni Rei” entonces los dos equipos saludarán “Osu” unos a otros.
4. El equipo saliente abandonará el ring de la forma que se ha descrito en el apartado (ii).

(c)Entrada de los Competidores en el Ring.

- (i) Cuando los competidores sean llamados, entrarán en el ring por sus respectivas esquinas, saludarán “osu” mirando hacia la mesa oficial
- (ii) Los competidores ocuparán sus lugares mirando hacia la mesa oficial, y esperarán las órdenes del Arbitro.
- (iii) El Arbitro se colocará en el centro de los competidores mirando hacia la mesa oficial.

(2) Procedimientos de los Arbitros.

Kumite, Procedimientos de Empezar y Terminar los combates.

- i. La persona encargada llamará a los competidores. Estos entrarán en el ring por sus respectivas entradas.
- ii. El Arbitro principal, se situará en el centro a 3 metros de la línea central.
- iii. “Shomen ni rei” mirando hacia la mesa oficial saludar.
- iv. “Shushin ni rei” mirando hacia el Arbitro saludar.
- v. “Otagai ni rei” mirándose uno al otro saludar.
- vi. “Kamaete” Posición de combate(los competidores se situarán detrás de sus líneas.
- vii. “Hajime”Comienzo del combate.
- viii. A la voz del Arbitro de “yame” los dos competidores cesarán de combatir y volverán a sus lugares. El Arbitro les indicará si es necesario ajustarse los uniformes.
- ix. Después de que el Arbitro pida decisión, él / ella dará las ordenes siguientes:
 - (i) “Shomen ni rei” mirando hacia la mesa oficial saludar.
 - (ii)”Shushin ni rei” mirando al Arbitro saludar.
 - (iii)“Otagai ni rei” mirándose uno al otro saludar.

- (v) El Arbitro les dirá a los competidores que se den la mano y saldrán del ring.

- **Forma de proceder durante el Combate:**

- (a) “Yame”: Parar el combate inmediatamente.(El Arbitro se interpone entre los competidores y para el combate,. Luego, los lleva a las líneas de comienzo del combate)
- (b) “Kamaete” Adoptar la posición de combate para comenzar el ,mismo.
- (c) “Zokko” Reanudar el combate después de haber sido parado el mismo.
- (d) “Zokko” Atacar, (si los competidores no realizan ninguna acción.
- (e) “Jikan wo tomete kudasai”, parar el cronometro, dirigido a los oficiales de la mesa. Sin esta orden el tiempo continúa.
- (f) Cuando el uniforme de los competidores se descompone, el Arbitro parará el combate y dirigirá a los competidores a sus posiciones de comienzo. Cuando los dos competidores estén fuera, el Arbitro les indicará que se sienten en sus lugares de comienzo y de espaldas el uno al otro para arreglarse los uniformes.

- **Procedimiento para Técnicas ilegales.**

- (a) Cuando se realicen técnicas ilegales., el Arbitro se situará entre los dos competidores y parará el combate. El/ella confirmará la decisión de los Jueces(banderas).
- (i) El Arbitro puede dar avisos para técnicas ilegales basadas en la decisión de que al menos tres de los cinco componentes del equipo arbitral opinen igual.
- (b) Lo siguiente son ejemplos de la forma de declarar técnicas ilegales por el Arbitro:

- (i)“Ganmen ouda” Ataques a la cara con la mano o codo.
- (ii)“Tsukami”. Agarrar o sujetar a un oponente.
- (iii)“Shotei oshi”: Empujar al oponente con las manos o puños.
- (iv)“Kinteki kogeki: Golpe a los testículos.
- (v)“Zutsuki”: Golpe con la cabeza.
- (vi)“Kakenige”: Acciones repetidas de tirarse al suelo después de realizar técnicas a su contrario.
- (b) Términos utilizados por el Arbitro para clasificar las faltas:
 - (1) “Chui” Primera amonestación
 - (2) “Genten-Ichi” Dos amonestaciones (Primera penalización).
 - (3) “Genten-ni” Tres amonestaciones
 - (4) “Genten-san” Cuatro amonestaciones, descalificación automática.

- **Formas de Proceder en caso de faltas**

- (a) El Arbitro colocará a los competidores en su lugar correspondiente, y anunciará la técnica ilegal.
- (b) Se empezará contando por el lado del competidor que haya cometido la falta (rojo o blanco) contando el número de banderas indicadas por los jueces, nombre de la técnica ilegal y su clasificación.

- (c) **Ejemplo de como anunciar las faltas, advertencias o penalizaciones:**

- (i) “Shiro, ichi, ni, san, Tsukami, Chui = Blanco, 1,2,3, Agarre primera amonestación.
- (ii)“Shiro, ichi, ni, san, shi, Ganmen Ouda, awasete Genten ichi”
= “Shiro, ichi, ni, san, shi, golpe a la cara, primera penalización.

(iii) “Shiro, ichi, ni, san, shi, go, Kinteki kogeki, Genten san, Shikaku.= Blanco 1,2,3,4,5, tercera penalización, descalificado.

***Procedimientos para knockouts y medios puntos:**

Ejemplos:”Ippon kachi” “awase Ippon Kachi”, y Wazaari”.

- (a) En estas circunstancias, el Arbitro deberá de comprobar primeramente las condiciones del competidor, antes de pedir una decisión como consecuencia de una posible lesión o un daño producido en un combate.
- (b) El Arbitro colocará a los competidores en su lugar de comienzo de la competición y pedirá decisión.
- (c) La forma de contar comenzará por la esquina del competidor (rojo o blanco) el cual haya marcado, el punto, seguido de la cuenta de las banderas de los jueces, nombre de la técnica y el resultado.

(d) Ejemplos de la forma de anunciar una decisión el Arbitro:

- (i) “Aka, ichi, ni, san, Jodan mawashi geri, Wazaari”.
- (ii) “Shiro, ichi, ni, san, shi, Shita tsuki, Wazaari, Awasete Ippon”.
- (iii) “Aka, ichi, ni, san, shi, go, Ushiro mawashi geri, Ippon.”

***Procedimientos para la decisión de los Jueces:**

Ejemplos: Yusei Kachi y Hantei Kachi”.

Cuando no se haya conseguido un punto claro, se concederá la victoria por decisión.

- (a) El Arbitro colocará a los competidores en la línea de comienzo y de cara a la mesa oficial. Cuando los uniformes de los competidores los lleven mal puestos, el Arbitro les pedirá que se los coloquen bien (primeramente).
- (b) Entonces el Arbitro pedirá decisión.
 - (i) “Hantei onegaishimasu”(Jueces por favor prepararse para su decisión) una pequeña pausa y después dar la orden de “Hantei”, Decisión.
 - (ii) Los Jueces entonces y de forma inmediata indicaran sus decisiones levantando la bandera que corresponda.
 - (iii) El Arbitro entonces contará las banderas, comenzando por su lado derecho y con su mano derecha desde la posición que se encuentra.
 - a. Si en el caso de que no haya mayoría (y final) decisión, el Arbitro, contará las otras banderas primeramente, antes de indicar la decisión por mayoría.
 - b. En el caso de que haya dos banderas de cada color, el Arbitro declarará su decisión en último lugar.
 - c. El Arbitro indicará verbalmente la decisión al mismo tiempo que señala el lado (rojo o blanco) con la mano adecuada y claramente elevada.

Ejemplo: (1) Shiro, ichi, Aka, ichi, Hikiwake, ichi, ni, Hikiwake.

(2) “Shiro, ichi, Hikiwake, ichi, Aka ichi, ni, san, Aka.

(C) “Hikiwake. Ichi, ni, san, shi, go, Hikiwake.

(D) “Aka, ichi, ni, Shiro, ichi, ni, san, Shiro.

(E) Shiro, ichi, ni, Aka, Ichi, ni, Shushin, Hikiwake.

(a) Forma de Proceder de los Jueces

- Durante el combate, los Jueces indicarán sus decisiones usando las banderas y silbatos.
- Seguirán las indicaciones del Arbitro en el ring.

(b) Conductas:

- (1) Los Jueces adoptarán una buena postura mientras están sentados.
- (2) Tendrán los silbatos en la boca durante el combate.

- (3) Las banderas en sus manos y cada una de ellas hacia el lado que le corresponda (La roja hacia el lado rojo y la blanca hacia el lado blanco).
- (4) Ambas banderas se situarán sobre las rodillas y estarán preparadas para ser utilizadas.
- (c) Procedimientos para utilizar las Banderas y los Silbatos:
 - (1) “Ippon kachi”: Levantar la bandera directamente en alto, y al mismo tiempo hará sonar fuertemente su silbato.
 - (2) “Wazaari” (Medio punto), se levanta la bandera horizontalmente y a la altura del hombro y se hace sonar fuertemente su silbato.
 - (3) “Hansoku”: Falta, Mover la bandera correspondiente en pequeños golpes y hacer sonar el silbato repetidas veces. (el silbato se utiliza igualmente para hacer saber al Arbitro técnicas ilegales. Los Jueces no pitarán los silbatos cuando el Arbitro pida decisión).
 - (4) “Jogai” (Salida de la zona de competición): golpear ligeramente con la bandera en el suelo y hacer sonar el silbato repetidas veces.
 - (5) “Mitomezu”: nada: Cruzar las banderas horizontalmente por delante de las rodillas.
 - (6) “Miezu”: No he visto, Banderas cruzadas y mantenidas delante de la cara.
 - (7) “Hikiwake”: Empate”Churitsu”: banderas cruzadas delante de las rodillas y hacer sonar el silbato, (una vez)
 - (8) “Shiro yusei. Hantei kachi” (Blanco gana por decisión). Elevar la bandera blanca recta hacia arriba y hacer sonar el silbato fuertemente.
 - (9) “Aka yusei. Hantei kachi”, Rojo gana por decisión proceder de igual forma que lo anterior pero levantando la bandera roja.
 - (10) Cuando el combate deba decidirse por decisión, el Arbitro dirá “Hantei onegaishimasu”, (pequeña pausa) y dirá Hantei. Los Jueces entonces indicarán de forma inmediata su decisión con la bandera apropiada.
 - (11) Los Jueces deberán usar sus banderas y silbatos con confianza, y utilizar signos ilustrativos con sus brazos (no con las muñecas).
 - (12) Las acciones mostradas con las banderas deberán ser mantenidas en su posición hasta que el Arbitro claramente reconozca y declare el resultado.

*** Forma de Proceder por la Competición de Tameshiwari (Arbitros)**

(1) Equipo Oficial:

- (a) El equipo oficial consistirá en cinco miembros incluido el Arbitro, cuando el número de competidores sea de 32 o menos.

(2) Acciones y Procedimientos:

- (a) El Arbitro deberá de confirmar la posición de los competidores y hacer que se coloquen mirando hacia la mesa oficial.

- (b) El Arbitro deberá de asegurarse confirmando con los competidores las correspondientes regulaciones en sus lados respectivos.
- (c) El Arbitro dará las ordenes siguientes:
 - (i) “Shomen ni rei”
 - (ii) “Mawatte”
 - (iii) “Rei”
 - (iv) “Ichini tsuite” Tomar sus posiciones y quedarse de pie.
 - (v) “Kamaete”
 - (vi) “Hajime”
- (d) A partir de la segunda técnica, las ordenes del Arbitro serán:
 - (1) “Kamaete”
 - (2) “Hajime”
- (e) Después de la finalización de cada técnica, El Arbitro y los Jueces ordenarán a los competidores a sentarse a aquellos que hayan roto, y ha quedarse de pie a aquellos que no lo hayan logrado.
- (f) Los Jueces anuncian el resultado de los competidores correspondientes a sus lados del ring.
- (g) Se anunciarán de la forma siguiente:
 - (i) En caso de romper, ejemplo: “Zekken” decir el número del competidor, “rokku maiKansui” (seis tablas rotas)
 - (ii) En el caso de fallo, ejemplo. “Zekken” decir el número del competidor) “Shippai” Fallo.
- (h) Cuando el competidor que no haya roto en su primer intento y realice el segundo, se seguirá el procedimiento anunciado en el apartado (d) hasta el (g).
- (i) Al finalizar los rompimientos, el Arbitro, pedirá a los competidores, levantarse, y dará las ordenes siguientes:
- (j) “Shomen ni rei” “Mawatte”, Rei
 - (ii) A continuación, pedirá a los competidores la salida del ring.

Reglas Generales para los Competidores.

La edad mínima será de 18 años.

Los miembros de EKKO deberán de ostentar en principio como mínimo cuarto kyu, para poder competir.

Cada competidor deberá de llevar un karate-gi limpio y blanco con el distintivo de kyokushin karate.

Uno de los dos competidores añadirá a su cinto un a cinta roja.

En ningún caso, tanto la EKKO como los directivos del campeonato se responsabilizarán de las lesiones o accidentes que puedan ocurrir durante el campeonato.

Los seguros individuales corren por su cuenta propia.

