



RISE · KYOKUSHIN ELITE FIGHTING SERIES

Manual de arbitraje

KYOKUSHIN KARATE

Reglas nacionales e internacionales de competición

Jonathan González Pascual

IFK Country Representative San José, Costa Rica

Guía de lectura

Toca una sección para consultarla. En cada página encontrarás un enlace para volver a este índice.

01 Criterios de evaluación

02 Reglas de combate

03 Puntuación y decisión

04 Faltas y sanciones

05 Protocolo arbitral

06 Fin de la pelea

07 Relación CHUI / WAZA-ARI

08 Tiempos y protección

Criterios de evaluación

1. Los cinco árbitros, incluido el árbitro principal, juzgarán la competición. Sin embargo, la decisión final la tiene el juez principal.
2. Dado que la decisión debe ser una decisión mayoritaria, en el caso de IPPON, WAZA-ARI, HANSOKU, JOGAI, HANTEI, etc., la decisión es válida si al menos tres de los cinco árbitros la apoyan. Una decisión que no esté respaldada por la mayoría, que sea menos de tres de los árbitros, o una decisión respaldada solo por el árbitro principal, no es válida. Sin embargo, cualquiera de los cinco árbitros tiene derecho a protestar por una decisión y reclamar más discusiones. En las discusiones, se podría utilizar un monitor (imagen de video) como referencia.
3. El pesaje se realizará con la asistencia de los árbitros y organizadores el día previo a la competición.

4. Si hay una diferencia de peso de más de 5 kg entre el peso en la solicitud y el peso comprobado antes de la competencia, el competidor será descalificado.

5. En caso de que un competidor no pueda continuar la pelea debido al YUKO WAZA (ataque efectivo) del oponente, HANSOKU WAZA (ataque de falta), etc., el médico del torneo puede dar una "parada médica" después de consultar con los cinco árbitros o con el juez jefe.

- a) En el caso de HANSOKU WAZA, el competidor que hizo el ataque de falta pierde la pelea. El oponente será el ganador de la pelea, pero no podrá continuar con la siguiente pelea.

- b) En el caso de YUKO WAZA (ataque efectivo), si el oponente está tan gravemente dañado por el ataque que no podrá continuar con la siguiente pelea, perderá la pelea.

6. El calendario del Torneo debe seguirse estrictamente, pero en caso de una situación inevitable, el Presidente del Comité Ejecutivo del Torneo puede, después de consultar con el Juez Principal, decidir cambiar el calendario del torneo.

Reglas de combate

1. La hora de los combates se proporcionará luego de comenzado el evento.
2. La victoria se otorga al competidor que ha anotado un punto completo (IPPON) o al que ha ganado por decisión (incluyendo WAZA-ARI - medio punto) o aquel cuyo oponente ha sido acusado de falta, o cuyo oponente ha sido descalificado.
3. Los competidores deberán entrar en la alfombra de competición por lados opuestos y pararse junto a dos líneas, rojas y blancas, en el centro del área de lucha, tomando posturas de FUDODACHI, mirando hacia el frente.

Mirándolos desde el frente (asientos oficiales), el competidor de AKA - Rojo - debe estar en el lado izquierdo (cuyo número de entrada es más pequeño) y el competidor de SHIRO - Blanco - debe estar en el lado derecho (cuyo número de entrada es más grande).

4. La pelea comienza con el comando HAJIME del árbitro principal y termina con el comando YAME del árbitro principal.
5. En caso de cualquier accidente durante la pelea, el árbitro principal puede detener la pelea.
6. Cuando el árbitro principal haga la señal de "Tiempo", la pelea se detendrá por un momento, y cuando haga la señal de ZOKKOU (continuar), la pelea comenzará de nuevo.

IPPON-GACHI (victoria de punto completo)

Los siguientes casos serán juzgados como IPPON-GACHI (victoria de punto completo).

- a. Un golpe directo (TSUKI), una patada (KERI), un golpe de codo (HIJI UCHI) o cualquier otra técnica, excluyendo las acciones enumeradas como faltas, que derriba vigorosamente al oponente durante tres o más segundos.
- b. Si el oponente pierde su voluntad de luchar durante tres o más segundos.
- c. Al haber obtenido dos WAZA-ARI (medio punto), lo que resulta en un IPPON (punto completo).

WAZA-ARI (medio punto)

Los siguientes casos serán juzgados como WAZA-ARI (medio punto).

- a. Cuando un golpe directo (TSUKI), una patada (KERI), un golpe de codo (HIJI UCHI), etc., excluyendo las acciones enumeradas como faltas, derriba al oponente durante menos de tres segundos, pero finalmente se pone de pie y reanuda la pelea.
- b. Si el oponente pierde la voluntad de luchar, pero reanuda la pelea en tres segundos.
- c. Si el oponente ha recibido tanto daño que pierde el equilibrio, pero no se cae.

Criterios de HANTEI (decisión)

- a. En caso de que no haya IPPON ni descalificación, la decisión respaldada por tres o más de las cinco referencias es válida.
- b. En el caso de que uno de los competidores tenga un WAZA-ARI, el WAZA-ARI será la primera prioridad en una decisión.
- c. En caso de que no haya WAZA-ARI, la cantidad de daño será la prioridad en una decisión.

d. En caso de que no haya daños, la cantidad de YUKO-DA (técnicas efectivas, pero no suficientes para ser un WAZA-ARI), será el criterio de decisión.

e. En el caso de la misma cantidad de YUKO-DA, los árbitros darán prioridad al competidor con más técnicas (golpes, patadas, etc.).

f. En el caso de la misma cantidad de técnicas, los árbitros tomarán su decisión en función de qué competidor tiene la iniciativa (espíritu de lucha, avanzar, atacar primero) en la pelea. El competidor más agresivo ganará.

g. Para la extensión final, los árbitros deben tomar una decisión basada en: el dominio de cualquiera de los luchadores.

h. Si se ha dado CHUI (advertencia) a cualquiera de los competidores, los árbitros seguirán los criterios establecidos en ('Criterios de evaluación').

JOGAI (Paso fuera del área de competición)

- a. Si alguno de los competidores ha salido de la línea de área completamente con ambos pies, será juzgado como JOGAI.
- b. JOGAI concluirá con el comando YAME del Árbitro Principal.

HANSOKU (Faltas)

Las siguientes acciones se consideran HANSOKU (Faltas)

a. Ataques con técnicas que usan manos o codos a la cara o el cuello del oponente. (Incluso un ligero toque puede resultar en HANSOKU. Sin embargo, se permite hacer desmayos en la cara.)

b. KINTEKI-GERI (patadas en la ingle).

c. ZU-TSUKI (empujes de la cabeza).

d. TSUKAMI (agarrando el dogi o la mano/pie del oponente).

e. KAKE (enganchado). (Para agarrar o enganchar el cuello, la cabeza, los hombros o el cuerpo del oponente).

f. OSHI (empujar). (No se permite empujar con las manos abiertas, las manos cerradas, la cabeza o con el cuerpo. Será considerado como HANSOKU incluso si se empuja con una sola mano.)

g. OSAE (sosteniendo). (para sostener al oponente con la mano o el brazo)

h. KAKAEKOMI (abrazando y sosteniendo). (A la persona que ponga sus brazos alrededor del otro primero se le dará una falta).

i. Atacar mientras se inclina la cabeza o el cuerpo contra el oponente.

j. Ataques desde atrás cuando el oponente da la espalda.

k. Atacar a un oponente que ya está en el suelo con más de dos puntos de apoyo.

l. KAKENIGE (ataque fugitivo). (Pretende atacar mientras huyes del oponente).

m. KANSETSU-GERI, lanzando al oponente.

n. Huir haciendo repetidamente JOGAI. (Paso fuera del área).

ñ. Cuando un competidor evita el contacto con el oponente durante más de 10 segundos, y no reanuda el contacto incluso después del comando ZOKKOU (continuar).

o. Cualquier acción que pueda considerarse como malas actitudes hacia la competencia.

p. Ataques después del comando YAME.

q. Cualquier otra acción que los árbitros puedan considerar como faltas.

MITOMEZU (Sin conteo)

Cuando no se apruebe IPPON (un punto completo), WAZA-ARI (medio punto), HANSOKU (faltas), etc., se juzgará como MITOMEZU (Sin recuento).

CHUI (advertencia)

a. Una falta se sanciona con una advertencia CHUI ICHI.

b. Cuando cualquier acción se considera una falta deliberada o maliciosa, o cuando un daño grave ha sido causado por una falta, se puede dar un CHUI NI (dos advertencias) en la primera vez.

c. CHUI YON (cuarta penalización) da como resultado SHIKKAKU (descalificación).

SHIKKAKU (Descalificación)

a. No obedecer las instrucciones del árbitro durante la pelea.

b. Llegar tarde a una pelea.

c. Enfrentarse durante más de un minuto sin participar en una pelea. Esto se considerará como una falta de voluntad para luchar y ambos competidores serán descalificados.

d. Cualquier acción considerada como pura violencia, faltas serias deliberadas o mala actitud deliberada hacia el competidor o el árbitro.

e. Cuando el competidor vomita durante la pelea (después del comando HAJIME y antes del HANTEI)

a. Cuando hay una diferencia de peso de más de 7 kg entre el peso en la aplicación y el peso comprobado antes de la competición.

b. En caso de CHUI YON.

Renunciar a la competencia

Cualquier persona que no tome parte en la pelea según lo programado sin ninguna buena razón será multada con no más de 150.000 yenes japoneses (aproximadamente 500.000 colones costarricenses), sin embargo, las siguientes circunstancias son excepciones:

a. Cuando el médico del torneo, después de un examen médico, ha tomado la decisión de que el competidor no puede continuar la pelea.

b. Si ocurre alguna desgracia imprevista para alguien estrechamente relacionado con el competidor (como miembros de la familia, etc.) inmediatamente antes o durante la pelea, se dará permiso para salir del Área de competición después de la consulta entre el juez jefe y el presidente del Comité Ejecutivo del torneo.

Acciones estándar de los árbitros

Requisitos para los árbitros

- a. Lo más importante para los árbitros es respetar la vida de los competidores y darle la máxima prioridad durante la pelea. En caso de cualquier accidente durante la pelea, el árbitro tendrá la capacidad de mantener la calma y de ver claramente la situación para tomar medidas rápidas y apropiadas.
- b. Los árbitros no deben ser sesgados al juzgar, y deben tener la capacidad de hacer juicios justos.
- c. Los árbitros deben dar señales y acciones de forma clara y rápida.

KUMITE (lucha)

Apertura de la pelea

- a. El asistente del torneo llamará a ambos competidores para entrar en la colchoneta de competición.
- b. El Árbitro Principal se colocará en el centro entre ambos competidores, y dará los comandos SHOMEN NI REI (Reverencia al frente), SHUSHIN NI REI (Reverencia al Árbitro Principal), OTAGAI NI REI (Reverencia entre competidores), y luego la pelea comenzará con sus comandos KAMAETE (Tomar posición de lucha) y HAJIME (Inicio).

Durante la pelea

1. Los árbitros de esquina mostrarán un IPPON, WAZA-ARI, HANSOKU y JOGAI haciendo sonar el silbato y mostrando su juicio con las banderas. El Árbitro Principal dará el comando YAME (parada) e instruirá a ambos competidores para que vuelvan a sus posiciones iniciales y así los árbitros de esquina y central muestren el resultado del juicio tanto verbal como físicamente.

2. Las señales que deben dar los árbitros de la esquina tanto por silbatos como por banderas, y los juicios y acciones que debe dar el árbitro principal son las siguientes:

a. IPPON

Árbitro de esquina: Debe elevar diagonalmente hacia arriba la bandera con el color correspondiente al competidor que consiguió el IPPON y al mismo tiempo sonar en una sola explosión larga y fuerte en el silbato.

Árbitro principal: Detendrá la pelea por el comando YAME, indicará el color de las banderas levantadas y las contará, incluyéndose a sí mismo en el conteo, declarará la técnica que resultó en IPPON, y levantará su brazo hacia arriba del lado del ganador y declarará IPPON.

b. WAZA-ARI

Árbitro de esquina: Levantará horizontalmente la bandera del competidor que tomó el WAZA-ARI. Dando una sola explosión corta y fuerte en el silbato.

Árbitro principal: Detendrá la pelea por el comando YAME, declarará el color de las banderas levantadas y las contará. Incluyéndose a sí mismo en el conteo, declarará la técnica que resultó en WAZA-ARI, y levantará horizontalmente su brazo del lado del competidor y declarará WAZA-ARI.

c. De WAZA-ARI a IPPON

Si el competidor no se levanta en tres segundos o no recupera su voluntad de luchar en tres segundos:

Árbitro de esquina: Detendrá la pelea por el comando YAME, declarará el color de las banderas levantadas y las contará.

Incluyéndose a sí mismo en el conteo, declarará la técnica que resultó en WAZA-ARI, y levantará horizontalmente su brazo del lado del competidor y declarará WAZA-ARI.

Árbitro principal: Declarará IPPON si la mayoría de las referencias, incluido él mismo (tres o más), ha hecho tal juicio. Si menos de tres árbitros dan IPPON, la sentencia seguirá siendo WAZA-ARI.

d. HANSOKU.

Árbitro de esquina: Ondeará diagonalmente hacia abajo la bandera con el color correspondiente al competidor que cometió una falta, y al mismo tiempo soplará varias explosiones cortas y fuertes en el silbato.

Árbitro principal: En caso de que una falta sea un CHUI, detendrá la pelea dando el comando YAME, indicará el color de las banderas ondeadas, contará el número de banderas, incluido él mismo, y luego declarará la acción que resultó en HANSOKU, señalando con el dedo índice al competidor que recibió el CHUI y declarará CHUI ICHI. Se tomará la misma medida en el caso de CHUI NI.

(En el caso de dar directamente a CHUI NI o SHIKKAKU en una falta, el árbitro principal debe consultar primero con los árbitros de la esquina).

e. TSUKAMI-AI, KAKAEKOMI-AI (agarrar y aferrarse al mismo tiempo)

Árbitro de esquina: Ondeará ambas banderas en diagonal hacia abajo y, al mismo tiempo, soplará varias explosiones cortas y fuertes en el silbato.

Árbitro principal: Detendrá la pelea dando la orden YAME, separará a ambos competidores y, de la misma manera que el artículo de HANSOKU, dará a ambos competidores CHUI ICHI.

f. JOGAI (fuera de los límites)

Árbitro de esquina: Tocando el suelo varias veces con la bandera del lado del competidor que consiguió JOGAI, soplará varias explosiones cortas y ruidosas en el silbato.

Árbitro principal: Inmediatamente dará el comando YAME y llamará a JOGAI, y luego traerá de vuelta a los competidores al centro del área de lucha, comenzará la pelea de nuevo con el comando ZOKKOU.

g. FUMEI (no claro)

Árbitro de esquina: Debe cruzar dos banderas y hacer sonar una sola explosión corta y fuerte en el silbato.

Árbitro principal: Dejará que la pelea continúe sin ninguna interrupción.

h. MITOMEZU (sin contar)

Árbitro de esquina: Cruzará las banderas y las agitará de un lado a otro y soplará una sola explosión larga y fuerte en el silbato.

Árbitro principal: Dependiendo de la situación, puede declarar MITOMEZU.

i. HANTEI-GACHI (victoria por decisión)

Árbitro de esquina: Debe levantar diagonalmente la bandera hacia arriba con el color correspondiente al competidor que se considera el ganador, y al mismo tiempo hacer sonar una sola explosión fuerte en el silbato.

Árbitro principal: Pedirá a los árbitros de la esquina su decisión indicando HANTEI O TORIMASU (tomar la decisión), HANTEI (decisión), declarar el color de la bandera del ganador, contar el número de banderas, incluido él mismo, levantar el brazo en diagonal hacia arriba y declarar el color de la bandera del ganador.

El número de banderas para un empate y para el oponente también se contará, a pesar de que el número no es suficiente para una decisión mayoritaria.

j. HIKI-WAKE (empate)

Árbitro de esquina: Cruzará las banderas frente a sus rodillas y, al mismo tiempo, soplará una sola explosión fuerte en el silbato.

Árbitro principal: Debe contar el número de banderas que indican un empate y cruzar diagonalmente hacia abajo sus brazos frente a sí mismo y declarar HIKI-WAKE. (El número de banderas levantadas también se contará, a pesar de que no son suficientes para una decisión mayoritaria).

k. SHIKKAKU (descalificado o expulsado)

Árbitro de esquina: Especialmente para faltas graves, el árbitro de esquina deberá solicitar la consulta al árbitro principal.

Árbitro principal: Levantará diagonalmente el brazo hacia arriba en el lado del competidor que ha sido descalificado, y luego señalará con el dedo en la dirección hacia fuera de la alfombra de la competencia y declarará SHIKKAKU.

3. En caso de que el dogi del competidor entre en desorden durante la pelea, el Árbitro Principal puede detener la pelea, devolver a los competidores a sus posiciones originales y ajustar el dogi del competidor o hacer que lo ajusten por su cuenta.

Fin de la pelea

1. En caso de IPPON o SHIKKAKU

Árbitro principal: Detendrá la pelea y hará que ambos competidores se volteen frente a la mesa principal y declaren IPPON o SHIKKAKU, y dará los comandos SHOMEN NI REI (Reverencia al frente), SHUSHIN NI REI (Reverencia al Árbitro Principal), OTAGAI NI REI (Reverencia entre competidores), y luego mostrará la salida a ambos competidores.

2. En caso de que no haya IPPON ni SHIKKAKU

Árbitro de esquina: Al mismo tiempo que finaliza el encuentro, soplará una sola vez el silbato de manera larga y fuerte, sin agitar ninguna bandera, manteniendo su posición neutral.

Árbitro principal: Dará el comando YAME y detendrá la pelea inmediatamente, devolverá a los competidores para sus posiciones originales, debe acomodarles el uniforme y cinturón lo más rápido posible y los pondrá viendo hacia el frente, solicitará a los árbitros de esquina su decisión diciendo HANTEI O TORIMASU, ¡HANTEI!

Árbitro de esquina: Cuando el Árbitro Principal pida la decisión, levantará diagonalmente la bandera referente al peleador considerado ganador y al mismo tiempo hará sonar su silbato fuertemente una vez. En caso de que la pelea sea un empate, cruzará las dos banderas frente a sus rodillas y al mismo tiempo soplará una sola explosión corta y aguda en el silbato.

Árbitro principal: Dejará su decisión de último empezando a contar de derecha a izquierda, contará el número de banderas levantadas, incluido él mismo, y levantará el brazo en diagonal hacia arriba.

Declarando al ganador si el número de banderas del mismo color obtiene la mayoría. (También se contará el número de banderas para un empate y para el oponente).

Ejemplo 1: "AKA (rojo) ICHI (1), NI (2) SAN (3), SHI (4) GO (5) "AKA (rojo)"

Ejemplo 2

"HIKIWAKE (empate) ICHI (1), NI (2), "AKA (rojo) ICHI (1), NI (2) SAN (3) "AKA (rojo)"

En el caso de un empate, el árbitro principal contará los números para un sorteo, cruzando los brazos diagonalmente hacia abajo en su frente y declarando HIKIWAKE (empate). Y procederá a una extensión.

Ejemplo 3: "AKA (rojo) ICHI (1)", "HIKIWAKE (empate) ICHI (1), NI (2). SAN (3) y SHI (4)"

"HIKIWAKE (empate)"

3. El árbitro principal declarará al ganador y dará los comandos SHOMEN NI REI, SHUSHIN NI REI, OTAGAI NI REI e instruirá a los competidores para que salgan de la alfombra de la competencia.

CRITERIO

A continuación se muestra una descripción de la relación entre CHUI (advertencia) y WAZA-ARI (medio punto), y cuál de esos dos será la parte decisiva en diferentes situaciones.

Descripción de los criterios

A. Un IPPON es mayor a un WAZA-ARI.

B. En caso de no haber CHUI ni WAZA-ARI y que esté cerrado el encuentro, los jueces deberán tomar como prioridad el DAÑO CAUSADO, en caso de no haber daño causado se tomará en cuenta el número de YUKO-DA (técnicas efectivas)

C. En caso de que el número de técnicas efectivas sea similar, la prioridad la tomará el número de técnicas (cantidad de puños y patadas)

D. En caso de no haber diferencia en el número de técnicas, ganará el competidor que muestre más iniciativa en el combate (espíritu de pelea, siempre va hacia adelante, ataca de primero, etc.)

E. En la extensión final, los árbitros tomarán una decisión basada en

- IPPON
- WAZA-ARI
- Daño causado
- Número de técnicas
- Iniciativa

F. En caso de que uno de los competidores tenga un CHUI más que el otro, esto no afectará la decisión tomada, solo en caso de una extensión final si no hay diferencia en los criterios de pelea antes mencionados, el que tenga más CHUI perderá el encuentro.

G. En caso de haber diferencia de dos CHUI, el que tenga los dos CHUI de más perderá el encuentro. Solo en caso de estar superando a su oponente en una escala de 8:2 será posible dar un empate.

H. En caso de haber diferencia de tres CHUI, el que tenga los tres CHUI perderá sin importar qué tanto esté liderando el combate.

I. Cuando uno de los competidores tiene WAZA-ARI y CHUI, el WAZA-ARI será priorizado y el competidor ganará. De todas formas, dependiendo del número de CHUI, será juzgado de la siguiente manera:

a. $0 < \text{WAZA-ARI} + 1 \text{ CHUI}$

b. $0 < \text{WAZA-ARI} + 2 \text{ CHUI}$

c. $0 \leq \text{WAZA-ARI} + 3 \text{ CHUI}$

En un principio el competidor con un WAZA-ARI y los tres CHUI es el ganador, pero si el oponente está liderando la pelea de manera clara, en escala de 8:2 es posible dar un empate.

d. 0 > WAZA-ARI + 4 CHUI

No importa si se tiene un WAZA-ARI, si se cometen cuatro CHUI el competidor será descalificado.

Tiempos de combate

Hombres

Combate principal / 1.^a extensión / extensión final

Preliminares · primer día

2 / 2 / 2 min

Cuartos de final en adelante

3 / 2 / 2 min

Mujeres

Combate principal / 1.^a extensión / extensión final

Preliminares

2 / 2 / 2 min

Cuartos de final en adelante

2 / 2 / 2 min

Protección

Hombres

Medias: Prohibido

Bucal: Opcional

Genitales: Obligatorio

Vendaje: Prohibido

Mujeres

Medias: Prohibido

Bucal: Opcional

Genitales y pechos: Obligatorio

Espinilleras: Obligatorio

Vendaje: Prohibido

Créditos y contacto

IFK Costa Rica

Jonathan González Pascual

Tel. (506) 71545071

ifkcostarica@gmail.com

©2020 - Jonathan González Pascual

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de este servicio sin la autorización previa por escrito de IFK COSTA RICA o de los titulares correspondientes. Los usos de logotipos y demás productos aquí presentes o mencionados son de uso exclusivo profesional para los propietarios o titulares. Usted no podrá remover o alterar ninguna leyenda de Derechos de Autor u otra que manifieste la autoría del material acá presente.