

# *International Karate Association*



## *ARGENTINA*

# SHOBU

SANBON / NIHON

**REGLAMENTO OFICIAL  
DE COMPETICIÓN  
- 2010 -**



## **ARTÍCULO 1: Modalidades de Competición**

Las modalidades del Combate serán las siguientes:

- 1) Combate individual: El combate individual se decide por “Shobu Sanbon” y “Shobu Nihon”:
  - a) Shobu Sanbon: Combate a tres puntos.
  - b) Shobu Nihon: Combate a dos puntos.
  
- 2) Combate por equipos:
  - a) El número de competidores que conforman un equipo será de 3 más 1 de reserva.
  - b) Todos los competidores del equipo, INCLUYENDO EL RESERVA, deben formar en fila al comienzo de la ronda eliminatoria. Cada equipo puede presentar y usar sólo a 1 reserva preestablecido durante toda la ronda eliminatoria. A un equipo se le permitirá participar sólo si consta de un mínimo de 2 competidores.
  - c) Antes de cada combate, un representante del equipo debe entregar a la mesa oficial una lista con los nombres y el orden de pelea de los miembros del equipo. El orden de pelea puede ser cambiado para cada ronda pero una vez notificado no puede ser corregido en esa ronda. El uso de la reserva constituye un cambio en el orden de la competición.
  - d) Los combates entre miembros individuales de cada equipo tendrán lugar en un orden preestablecido.
  - e) El ganador de una competición por equipos será decidido según los combates individuales.
  - f) El criterio para decidir el ganador de un combate por equipos se establecerá en base al número de ganadores en los combates individuales.
  
- 3) Criterios para determinar el equipo ganador (en orden descendente de importancia):
  - a) Número de victorias.
  - b) Número de Ippones y Waza-aris (puntaje total)
  - c) Combate extra.

Cuando un equipo empata con su oponente, con estos métodos de decisión mencionados anteriormente, la decisión se tomará sobre la base del resultado de un combate extra entre un representante de cada equipo. En caso de prórroga (Encho Sen) el resultado se decidirá por el que primero marque (muerte súbita). Si aún así no hay punto, la decisión deberá ser tomada por el panel de Jueces. Las victorias a través de la descalificación o retirada del oponente contarán con 3 Ippones.

## **ARTÍCULO 2: Comienzo, suspensión y final de combates**

- 1) Comienzo: Al comienzo de un combate de kumite, el árbitro estará de pie fuera del límite del área de combate. A su izquierda y derecha están los jueces. Luego del intercambio formal de saludos entre participantes y el plantel de jueces (Shomen ni Rei – Otaga ni Rei), el árbitro dará un paso hacia atrás, los jueces se dirigen adentro del área y saludan todos juntos. El combate comenzará con el anuncio hecho por el árbitro de: “Shobu Sanbon, Hajime”.
  
- 2) Suspensión: Al anunciar “Yame”, el árbitro para el combate temporalmente y ordena a los participantes volver a sus lugares. Cuando se reanuda el combate el árbitro anuncia “Tsuzukete Hajime” El encargado del tiempo dará señales con un gong o timbre indicando “Atoshibaraku” (30 segundos



para finalizar) con una señal, y tiempo finalizado con dos señales.

3) Final: Luego de parar el combate, el árbitro lo concluirá anunciando "Soremade". Después del intercambio formal de saludos por parte de los participantes y panel de árbitros (Otaga ni Rei – Shomen ni Rei) el combate se da finalizado.

### **ARTÍCULO 3: Duración del combate**

- Senior Masculino (Mayores de 18 años): 3 minutos (tiempo real)
- Senior Femenino (Mayores de 18 años): 2 minutos (tiempo real)
- Infantiles/Cadetes/Juveniles (Hasta 17 años, Femenino y Masculino): 2 minutos (tiempo real)

### **ARTÍCULO 4: Prorrogas**

- 1) En el caso de empate en un combate individual habrá una prórroga (Encho Sen).
- 2) El Encho Sen será definido por el primer punto marcado (muerte súbita).
- 3) Si en un Encho Sen no hubiera punto, se deberá decidir en base al combate y a la prórroga.
- 4) Todos los puntos o las penalizaciones siguen contando en la prórroga.
- 5) El Encho Sen tiene 1 MINUTO de tiempo real. A los 30 segundos se dará la señal de Atoshibaraku.

### **ARTÍCULO 5: Victoria o derrota.**

La victoria o la derrota serán otorgadas en base a Sanbon/Nihon, victoria por decisión (HANTEI), derrota debido a descalificación o retirada.

HANTEI: En la decisión por Hantei, después del Encho Sen, el árbitro central se sitúa en el límite del área de competición y simultáneamente con la voz Hantei, hace sonar su silbato y señala con el brazo al competidor de su preferencia (AKA/SHIRO). Con otro toque de silbato los jueces recogen sus banderas, y confirmando el resultado de la votación va a su lugar en el área de competición y anuncia al ganador.

En un Hantei después de Encho Sen, no puede darse HIKIWAKE. Todos los jueces y el árbitro central deben votar AKA/SHIRO.

### **ARTÍCULO 6: Áreas de Puntuación**

La puntuación estará limitada por lo siguiente:

- 1) Cabeza, cara, abdomen, pecho, costado y espalda (excluyendo los hombros).
- 2) Una técnica efectiva realizada simultáneamente a la señal de tiempo finalizado, será contada como válida.
- 3) Un ataque, aunque efectivo, realizado después de la señal de tiempo finalizado, no será contado como válido ni será tenido en cuenta para tomar una decisión.
- 4) Jogai: Las técnicas realizadas fuera del área de competición serán nulas. Sin embargo, si el participante que realiza la técnica estuviera dentro del área de competición, ésta será considerada válida.



Si Aka realiza una técnica válida y sale del área de combate inmediatamente después, el Yame deberá producirse en el instante después del punto. Y por lo tanto la salida se produce fuera del tiempo del combate y no será penalizada.

5) Si el intento de Aka de hacer punto no es válido, Yame no será anunciado y Jogai será registrado. Si Shiro sale del área inmediatamente después de que Aka anota punto con un ataque válido, entonces Yame será anunciado al instante y el Jogai cometido por Shiro será registrado.

6) Técnicas válidas realizadas por ambos competidores al mismo tiempo no serán contadas como punto (Aiuchi)

### **ARTÍCULO 6 "B": Áreas de Puntuación en Menores**

Los golpes a la CARA en los MENORES estarán limitados por lo siguiente:

- a) Menores de 12 años: NO HAY NINGUN TIPO DE CONTACTO A LA CARA.
- b) De 12 a 14 años: Sólo MARCACIÓN.
- c) De 15 a 17 años inclusive: Contacto mínimo, con excesivo control.

### **ARTÍCULO 7: Criterio para decidir Ippon y Wazari.**

1) Se concederá PUNTO (Ippon ó Wazari) de acuerdo con los siguientes criterios:

- a) Buena forma, buena actitud, fuerte vigor, zanshin, tiempo adecuado, distancia correcta.
- b) Combinación de ataques sucesivos y válidos.
- c) Combinación de técnicas tsuki y geri.
- d) Combinación de técnicas tsuki, geri y nage.
- e) Cuando el oponente ha perdido el espíritu de combate y da su espalda al oponente.
- f) Ataques realizados en áreas válidas no defendidas por el oponente.

2) Se concederá WAZARI

- a) En toda técnica dirigida a la zona de la cabeza.

3) Se concederá IPPON

- a) En toda técnica dirigida a la zona de la cabeza combinada con bloqueo.
- a) En toda técnica dirigida a la zona media.

### **ARTÍCULO 8: Criterios para decisión (Hantei)**

1) En ausencia de Sanbon/Nihon o derrota debido a descalificación (Hansoku) o retirada (Kiken), una decisión (Hantei) debe ser tomada en base a las siguientes consideraciones:

- a) Si ha habido Waza aris o Ippones
- b) Si ha habido amonestaciones.
- c) El número de salidas fuera del área de combate (Jogai)
- d) La actitud durante el combate.
- e) La habilidad y la destreza.
- f) El grado de vigor y espíritu de lucha.
- g) El número de ataques.



- h) La estrategia utilizada.
- i) El juego limpio.

2) En el caso de que un competidor marque un Wazari más que su oponente será automáticamente declarado ganador (Kachi).

3) En el caso de que un competidor marque un Wazari y un Chui más que su oponente se deberá pedir Hantei. La decisión podrá ser Kachi para el competidor con un Waza ari más, o también podrá ser Hikiwake.

### **ARTÍCULO 9: Actos y técnicas prohibidas**

Los siguientes actos y técnicas están prohibidos:

- a) Ataques descontrolados.
- b) Técnicas con excesivo contacto teniendo en cuenta el área puntuable atacada.
- c) Ataques a las extremidades superiores e inferiores.
- d) Técnicas con mano abierta a la cara, Empi Uchi, Hiza Geri y Atama Uchi.
- e) Ataques a las ingles.
- f) Ataques a la cadera, rodillas, empeines y tibias.
- g) Agarres (a menos que sea inmediatamente seguido por una técnica), abrazar, empujar o hacer contacto corporal innecesario al oponente.
- h) Barridos peligrosos.
- i) Pérdidas de tiempo.
- j) Cualquier comportamiento antideportivo tales como insultos, provocaciones y expresiones innecesarias.
- k) Cualquier comportamiento que desprestigie al Karate (incluyendo a entrenadores, jefes o cualquier otra persona relacionada con el competidor)
- l) Falta de cuidado en la seguridad propia (Mubobi)
- m) Cualquier acto innecesario e irrespetuoso está estrictamente prohibido.
- n) Las acciones y reacciones exageradas, tales como fingir una lesión, están prohibidas y serán penalizadas.
- o) Salir del área de competición a propósito (Jogai)

### **ARTÍCULO 10: Penalizaciones y descalificaciones**

1) Cuando un competidor está a punto de o ya ha cometido un acto prohibido, el árbitro dará una advertencia o anunciará una penalización.

2) Cuando un competidor rehúya la pelea, el árbitro le dará una advertencia o anunciará una penalización.

3) En el caso de que un competidor demuestre falta de consideración por su propia seguridad, el árbitro le dará una advertencia o anunciará una penalización.

4) En el caso de que un competidor, después de haber sido advertido repita acciones similares que infrinjan las reglas, el árbitro podrá anunciar su derrota por acumulación de penalizaciones.



5) Cuando un competidor cometa una acción dentro de los siguientes casos, el árbitro anunciará derrota del competidor infractor:

- a) No obedecer las órdenes del árbitro.
- b) En el caso de que un competidor se comporte con una sobreexcitación tal, que el árbitro considere que es un peligro para su oponente.
- c) En el caso de que las acciones de un competidor sean consideradas maliciosas, llevando a cabo acciones prohibidas intencionadamente.
- d) Otras acciones que violen las reglas de competición.

6) Las advertencias y penalizaciones son las siguientes:

A) Atenai

- a) Atenai (sin penalización)
- b) Atenai Keikoku (penalización con Wazari)
- c) Atenai Chui (penalización con Ippon)
- d) Atenai Hansoku. (Descalificación)
- e) Shikaku. (Expulsión)

B) Mubobi

- a) Mubobi (sin penalización)
- b) Mubobi Keikoku (penalización con Wazari)
- c) Mubobi Chui (penalización con Ippon)
- d) Mubobi Hansoku. (Descalificación)
- e) Shikaku. (Expulsión)

C) Jogai:

- a) Jogai (sin penalización)
- b) Jogai Keikoku (penalización con Wazari)
- c) Jogai Chui (penalización con Ippon)
- d) Jogai Hansoku. (Descalificación)
- e) Shikaku. (Expulsión)

D) Chukoku:

- a) Chukoku (sin penalización)
- b) Chukoku Keikoku (penalización con Wazari)
- c) Chukoku Chui (penalización con Ippon)
- d) Chukoku Hansoku. (Descalificación)
- e) Shikaku. (Expulsión)

7) Cualquier comportamiento contra el Reglamento de cualquier persona relacionada con el competidor, entrenador, compañero, etc., podrá comportar la descalificación del competidor o del equipo.

8) No habrá acumulación de penalizaciones entre: Atenai, Mubobi, Jogai, Chukoku.

9) Las penalizaciones nunca pueden darse en línea descendente de gravedad.



13) Ningún punto será otorgado, si el competidor lesiona a su oponente, incluso si la lesión es de carácter leve.

### IMPORTANTE

*Después de la señal de Atoshibaraku, las salidas intencionadas del área de competición (Jogai) serán penalizadas directamente con la penalización MINIMA de KEIKOKU.*

*Esta regla tiene como objeto la aplicación de las normas de conducta: LEALTAD, CARÁCTER y ACTITUD DEPORTIVA, contribuyendo a la dignidad del combate y principalmente al respeto por el competidor que está en ese momento en desventaja.*

### Lesiones

*Si los competidores se dañan entre sí o si están sufriendo por efectos de lesiones previamente ocurridas y son declarados por el medico del torneo como no apto para continuar, la pelea es ganada por el competidor que haya acumulado más puntos. Si la puntuación es la misma, entonces la votación (HANTEI) decidirá el resultado final. En la competición por Equipos el árbitro anunciará el (HIKIWAKE). Si la situación ocurre en el combate decisivo ENCHO-SEN de un Equipo de competición, entonces la votación (HANTEI) establecerá el resultado.*

### Explicación

*Si la lesión fue originada por el mismo competidor (MUBOBI), la decisión hacia él es KIKEN y KACHI para el otro competidor.*

*Si la lesión fue por una acción directa del otro competidor, deberá aplicarse HANSOKU o SHIKAKU en caso de alta gravedad, dando la victoria al competidor herido.*

*Un competidor herido que gana una pelea por descalificación debido a una lesión, no puede volver a competir sin el permiso del doctor. El mismo debería ganar una segunda pelea por descalificación, pero será inmediatamente removido de otra competencia de Kumite de ese evento.*

*Nota: Un competidor herido que ha sido declarado por el doctor del torneo como "sin condiciones de continuar" no puede competir más en esa competición.*