



REGLAS DE KUMITE SÉNIOR
KWF – KYOKUSHIN WORLD FEDERATION

ÍNDICE

PARTE I. OBJETIVO DE LOS CAMPEONATOS.

PARTE II. REGLAMENTO ESTÁNDAR DE LOS CAMPEONATOS POR CATEGORÍAS DE PESO Y CATEGORÍA OPEN.

(A) Equipo de Arbitraje y Responsabilidades.

(1) Equipo de Arbitraje. (2) Responsabilidades. (3) Comisión Ejecutiva del Campeonato.

(B) Reglas para Competiciones de Kumite.

(1) Decisión Final. (2) Duración del Combate. (3) Dimensiones y disposición oficial del área de combate.

(4) Equipo de protección. (5) Combates de Kumite y toma de decisiones. (6) Prórrogas.

(7) Faltas y advertencias. (8) Penalizaciones. (9) Descalificaciones. (10) No participación en el combate.

(11) Panel de Revisión y recurso de las decisiones.

(C) Reglas para Campeonatos por Categorías de Peso.

PARTE III. PROCEDIMIENTO ESTÁNDAR DE LOS OFICIALES DEL CAMPEONATO.

ANEXO: REGLAS PARA CATEGORÍAS MÁSTER.



PARTE I. OBJETIVO DE LOS CAMPEONATOS

Los objetivos de los campeonatos organizados o sancionados por la Kyokushin World Federation son:

- Difundir el espíritu y la técnica del Kyokushin por todo el mundo.
- Educar a las generaciones jóvenes y adultas según la vía del Budo y preservar la cultura y la tradición japonesas.
- Contribuir a la sociedad mediante la realización de eventos y campeonatos locales, regionales y internacionales.
- Promover la paz mundial y la amistad universal mediante la práctica común del Kyokushin.

PARTE II. REGLAMENTO ESTÁNDAR DE LOS CAMPEONATOS POR CATEGORÍAS DE PESO Y CATEGORÍA OPEN

(A) Equipo de Arbitraje y Responsabilidades

(1) Equipo de Arbitraje

(a) Juez Supremo (Saiko Shinpan-Cho)

O Juez Supremo preside ao Painel de Revisão y tem autoridade para tomar a decisão final em todos los combates. Tem o direito de seleccionar las equipas de arbitragem, decidir los quadros del campeonato y tomar a decisión final sobre recursos.

(b) Presidente de los Jueces (Shinpan-Cho)

O Presidente de los Jueces es miembro del Painel de Revisão y apoia o Juez Supremo. Atua como substituto y assume todas las responsabilidades del Juez Supremo na sua ausência.

(c) Vicepresidente de los Jueces (Fuku Shinpan-Cho)

É membro del Painel de Revisão y apoia o Juez Supremo y o Presidente de los Jueces. Assume a responsabilidade del Juez Supremo na ausência de ambos.

(d) Árbitro (Shushin)

O Árbitro atua na área de combate y supervisa una equipa de arbitragem constituída por si próprio y quatro juízes de canto. As suas responsabilidades são:

- Orientar corretamente a entrada y saída de la equipa de arbitragem y de los respetivos competidores.
- Dar início y terminar o combate.
- Manter o controlo del combate y preservar a seguridad de los competidores.
- Avaliar las indicações y decisiones de los juízes y anunciar a decisión aos espectadores.
- Tomar decisiones claras perante competidores y espectadores.
- Convocar reuniões de los juízes cuando necessário para examinar qualquer indicação o decisión de un juiz.
- Apoiar y respetar a autoridade decisória del Juez Supremo, superior à sua própria.
- Expressar a sua própria decisión ao mesmo tempo que los juízes.

(e) Juez (Fukushin)

Cada equipa de arbitragem possui quatro juízes, posicionados nos quatro cantos de la área de combate. Devem tomar decisiones claras perante competidores y espectadores, cumprir a autoridade del Juez Supremo y respetar a sua autoridade decisória.

(2) Responsabilidades del Equipo de Arbitraje

- Garantir a seguridad de los competidores.
- Tomar decisiones justas y imparciais.



- Apresentar decisiones claras aos competidores y aos espectadores.

(3) Comisión Ejecutiva del Campeonato

A Comissão Ejecutiva del Campeonato es constituída por un Vice-Presidente y por el número de membros considerado necessário. A sua função es assegurar que o campeonato decorra normalmente y termine dentro del horário previsto. O Presidente de la Comissão del Campeonato, juntamente con o Juez Supremo, puede alterar o horário cuando necessário, devendo consultar-se mutuamente y consultar o Painel de Revisão.

(B) Reglas para Competiciones de Kumite

(1) Decisión Final

El Árbitro y los Jueces tienen igual autoridad en la evaluación de los combates. Sin embargo, la decisión final corresponde al Juez Supremo.

(2) Duración del Combate

(a) Reglas Oficiais Padrão de los Campeonatos KWF. As decisiones son tomadas por la siguiente ordem:

- Primeiro combate: 3 minutos.
- Primeiro prórroga: 2 minutos.
- Diferença de peso: 3 kg o mais nas categorías de peso y 10 kg o mais na Categoria Open determinará o ganador.
- O Painel de Revisão decidirá; frequentemente, un prórroga final de 2 minutos determinará o ganador.

NOTA: El Juez Supremo puede modificar la duración de los combates según su criterio.

(b) Durações modificadas. É habitual estabelecer combates mais curtos nas eliminatórias de grandes eventos. Por exemplo, de la primera à terceira ronda: 2 minutos; primer prórroga: 2 minutos; decisión por peso; prórroga final: 2 minutos. Da quarta ronda hasta às finais (normalmente a partir de las medias-finales), aplicam-se las Reglas Padrão de los Campeonatos KWF.

(3) Dimensiones y Disposición Oficial del Área de Combate

(a) Área padrão: a área de combate debe medir 9 x 9 metros. A zona exterior de seguridad debe medir 12,5 x 12,5 metros.

(b) Cantos y líneas iniciales: debe existir un esquina roja y un esquina blanca. O blanco fica à direita de la mesa principal y o rojo à esquerda. As líneas iniciales de los competidores ficam no centro, separadas por 3 metros, y cada una es marcada por una linha de 1 metro.

(c) Cadeiras de los juízes: debe existir una cadeira em cada canto, dentro de la zona exterior y inmediatamente fora de la área de combate, para los quatro juízes de canto.

(4) Equipo de Protección

(a) Obrigatório: protección genital para hombres; protección de peito y caneleiras para mujeres.

(b) Opcional: todo o equipamento debe cumplir los regulamentos KWF. As protecciones bucais regulamentares KWF son opcionais para hombres y mujeres.

(c) Ligaduras/fixação: em maños, pies y articulaciones lesionados, apenas son permitidas después de exame por el Médico Oficial del Campeonato, con consentimiento prévio del Juez Supremo y después de a primera ronda.



(5) Combates de Kumite y Toma de Decisiones

(a) Ponto completo - Ippon Kachi: excluindo técnicas consideradas falta, un tsuki, keri, hiji uchi, etc., que derrube o adversário por 5 segundos o mais, o provoque perda de la vontade de combater durante 5 segundos o mais, vale un punto completo.

(b) Dois medios puntos - Awase Ippon Kachi: duas atribuições de medio punto constiuem victoria por punto completo.

(c) Meio-ponto - Waza-ari: una técnica válida que derrube o adversário por menos de 5 segundos o provoque perda de la vontade de combater por menos de 5 segundos, después de o que retoma o combate, vale medio punto. Também es atribuído cuando o adversário perde o equilíbrio, sin cair, em consequência de la técnica. O Waza-ari es válido cuando por el menos três de los cinco membros de la equipa de arbitragem assim o determinam.

(d) Vitória por decisão - Hantei Kachi: cuando não existe victoria por Ippon, mas foi atribuído un Waza-ari, a victoria es atribuída por decisión. A decisión es válida con por el menos três de los cinco membros de la equipa.

Crítérios, por ordem de prioridade:

- Dano causado.
- Eficácia de las técnicas utilizadas.
- Número de técnicas utilizadas.

Se un competidor tiver duas penalizaciones (Genten Ni) y também obtiver Waza-ari, o Waza-ari es anulado por el Genten Ni. Se nenhum competidor tiver penalización nem Waza-ari, a victoria será atribuída por decisión.

Genten Ichi < Waza-ari

Genten Ni = Waza-ari

Para atribuir a victoria a un competidor debe existir una diferencia de, por el menos, duas faltas.

Exemplos

SHIRO	AKA	RESULTADO
SIN PUNTUACIÓN	CHUI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
SIN PUNTUACIÓN	GENTEN ICHI	SHIRO
CHUI	GENTEN ICHI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI	SHIRO
GENTEN ICHI	GENTEN NI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
SIN PUNTUACIÓN	GENTEN ICHI / WAZA-ARI	AKA
SIN PUNTUACIÓN	GENTEN NI / WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
CHUI	GENTEN NI / WAZA-ARI	SHIRO/AKA/HIKIWAKE
GENTEN ICHI	GENTEN NI / WAZA-ARI	AKA

(e) Vitória por descalificación o desistência del competidor.

(6) Prórrogas



Quando não é possível alcançar una decisión con base em três de los cinco membros de la equipa de arbitragem, es declarado empate y concedido un prórroga.

(7) Faltas y Advertencias

Excetuando ações deliberadas y faltas graves, las faltas resultam numa advertencia (Chui). A advertencia es válida cuando por el menos três de los cinco membros de la equipa assim o determinam. São consideradas faltas (Hansoku):

- Tocar, mesmo ligeiramente, no cuello o rostro del adversário con a mão o cotovelo; son permitidas simulações ao rosto.
- Pontapies à zona genital (Kinteki Kogeki).
- Cabeçadas (Zu Tsuki).
- Técnicas perigosas, como ataques diretos à articulação del rodilla.
- Atacar un adversário que já esteja no chão.
- Atacar un adversário pelas costas.
- Agarrar o prender o cuello del adversário.
- Agarrar o segurar o do-gi, braços, pernas o cabello del adversário.
- Empurrar repetidamente y de forma intencional o adversário.
- Cair repetidamente de forma excessiva después de executar una técnica, o executar ações evidentes sin contacto que indiquem perda de vontade o força para participar (Kakenige).
- Sair frequentemente y de forma intencional de la área de combate.
- Permanecer inativo y não executar técnicas.
- Comportamento considerado inadequado à competição, como cuspir, usar linguagem ofensiva, desapertar o cinto o despir-se intencionalmente.
- Qualquer outra ação que los árbitros considerem falta.

(8) Penalizaciones

As penalizaciones son válidas cuando por el menos três de los cinco membros de la equipa de arbitragem assim o determinam. Resultam numa penalización (Genten): duas advertencias; una falta deliberada o grave; o outras ações que o Árbitro considere atitude inadequada perante a competição.

(9) Descalificaciones

As desqualificações son válidas cuando por el menos três de los cinco membros de la equipa assim o determinam. Resultam em descalificación:

- Três penalizaciones (Genten San = Shikkaku).
- Não cumprir las instruções del Árbitro durante o combate.
- Ações consideradas violência manifesta, faltas graves deliberadas o má atitude perante a competição.
- Permanecer frente a frente por más de un minuto sin combatir; considera-se falta de vontade de lutar y ambos serán descalificados.
- Interagir con entrenadores sin autorización del Árbitro, incluyendo receber una bebida.
- Sair de la área de combate por qualquer motivo sin autorización del Árbitro.
- Chegar atrasado ao combate o não comparecer.

(10) No Participación en el Combate - Shiai Hoki



São exceções: incapacidade física para continuar, determinada por exame del Médico Oficial del Campeonato; o infortúnio imprevisto del competidor o de pessoa próxima, como un familiar, imediatamente antes o durante o combate. A autorização para abandonar o retirar-se del campeonato será concedida después de consulta ao Juez Supremo y ao responsável oficial indicado no regulamento.

A. Nas técnicas ilegais, a forma de anunciar é:

O primer aviso por una falta leve será comunicado diretamente ao competidor.

1. Chui
2. Genten Ichi
3. Genten Ni
4. Genten San / Shikkaku.

B. Em saídas ilegais o repetidas de la área de competição, recusando combater:

1. Yogai-Chui
2. Yogai-Genten Ichi
3. Yogai-Genten Ni
4. Yogai-Genten San / Shikkaku.

(11) Panel de Revisión y Recurso de las Decisiones

O Painel de Revisão es composto por el Juez Supremo, Presidente de los Jueces y Vicepresidente de los Jueces. A sua função es decidir recursos relativos às decisiones del Árbitro o de la equipa de arbitragem. A arbitragem y decisión final cabem ao Juez Supremo.

Quando a decisión de la equipa for claramente cuestionável, o competidor pode, después de o combate, apresentar recurso ao Painel através del seu treinador. A decisión del Painel será anunciada inmediatamente después de a revisão y será final. O próprio Painel puede también interrromper o combate y rever una decisión cuando esta for claramente cuestionável.

(C) Reglas para Campeonatos por Categorías de Peso

(1) Categorías de Peso

Categorias KWF padrão:

Masculino: -70 kg; -75 kg; -80 kg; -90 kg; +90 kg.

Feminino: -55 kg; -60 kg; -65 kg; +65 kg.

Os mesmos pesos y categorías aplicam-se a hombres y mujeres no Kumite de los 18 aos 21 años.

El número mínimo para realizar una categoría es de cuatro competidores. Si no hay cuatro, los competidores pueden optar por subir a la categoría siguiente; por ejemplo, de -75 kg a -80 kg.

(2) Pesaje Oficial

Quando a pesagem oficial es realizada no dia del campeonato, cada competidor debe estar dentro del limite máximo de la sua categoría, sob pena de descalificación automática. Quando a decisión es feita por diferencia de peso, nos campeonatos por categorías a victoria es atribuída ao competidor que seja 3 kg o mais leve. As restantes reglas seguem las reglas padrão KWF para campeonatos Open.

PARTE III. PROCEDIMIENTO ESTÁNDAR DE LOS OFICIALES DEL CAMPEONATO

(A) Vestimenta y Conducta



Árbitros y Jueces deben usar pantalones de vestir azul-oscuro y camisa de vestir azul-oscuro de manga corta con el emblema KWF en el bolsillo izquierdo del pecho. Deben usar pajarita blanca. Todos los oficiales de la área de combate deben estar descalzos.

Árbitros y Jueces deben mantener comportamiento adecuado dentro y fuera del tatami y ejemplificar la integridad del Kyokushin. Deben ser honestos e imparciales; se considerará que no consiguen cumplir las funciones completa y justamente, deben retirarse.

(B) Procedimiento Oficial

(1) Entrada y Salida del Área de Combate

Entrada: cuatro Jueces, liderados por el Árbitro, entran por la zona próxima a la derecha de la mesa principal. Al entrar en el tatami, cada oficial hace saludo 'Osu' a la mesa principal. El Árbitro posiciona-se en el centro y los Jueces en la zona exterior. El Árbitro da los comandos 'Shomen ni rei', 'Mawatte' y 'Shushin ni rei'; los Jueces siguen los comandos y hacen el saludo. Después dirigen-se a las sillas de los cantos.

Salida: concluido el turno, el equipo dirige-se al lado opuesto de la zona y repite el ritual. Si no es substituída, sale por el lado izquierdo de la mesa principal después de saludar. Cuando un nuevo equipo substitui al anterior, ambos se posicionan conforme indicado y el Árbitro de la zona que sale da el comando 'Otagai ni rei'; las dos equipos saludan-se con 'Osu'.

Entrada de los competidores: cuando llamados, entran por los respectivos cantos, colocan-se en las líneas iniciales de frente a la mesa principal y aguardan el comando del Árbitro. El Árbitro queda en el centro entre ambos.

(2) Procedimiento del Árbitro

Procedimiento básico para iniciar y terminar el combate:

- Shomen ni rei: volver-se a la mesa principal y saludar.
- Shushin ni rei: volver-se para el Árbitro y saludar.
- Otagai ni rei: volver-se uno para el otro y saludar.
- Kamaete: asumir posición de combate, atrás de las líneas iniciales.
- Hajime: iniciar el combate.
- Yame: parar el combate y regresar a las líneas iniciales.

Después de la decisión: 'Shomen ni rei', 'Shushin ni rei', 'Otagai ni rei'; en seguida, el Árbitro instruye a los competidores a apretar las manos y a salir.

Durante el combate: Yame = parar inmediatamente; Kamaete = posición de combate; Zokko = retomar el combate o atacar cuando no hay acción; 'Jikan wo tomete kudasai' = parar el cronómetro. Sin este comando, la contagem continúa.

Si el uniforme se desabrocha, el Árbitro debe parar el cronómetro y mandar al competidor regresar a la línea inicial para ajustarlo. Si acontecer a los dos, ambos deben sentarse en las líneas iniciales volcados para los respectivos cantos y corregir los uniformes.

Procedimiento para Técnicas Ilegales

Cuando es ejecutada una técnica ilegal, el Árbitro debe colocarse entre los competidores y parar el combate, confirmando la decisión de las banderas de los jueces. Puede atribuir advertencia cuando la decisión tiene el apoyo de por lo menos tres de los cinco miembros.



- Ganmen Ouda: ataque ao rosto con mão o cotovelo.
- Tsukami: agarrar o prender o adversário.
- Shotei Oshi: empugar con a mão aberta o bordo de la palma.
- Zutsuki: cabeça.
- Kinteki Kogeki: patada à zona genital.
- Kakenige: ações repetidas de cair después de executar una técnica.

Classificação de las faltas: Chui = primera advertencia; Genten Ichi = segunda advertencia / primera penalización; Genten Ni = tercera advertencia / segunda penalización; Genten San = cuarta advertencia / tercera penalización / Shikkaku (descalificación).

Procedimiento Relativo a las Faltas

O Árbitro manda los competidores regresar às líneas iniciales, frente a frente, y anuncia a técnica ilegal. O anúncio começa por el canto del competidor que cometeu a infração (rojo o blanco), seguido de la contagem de las banderas de los jueces, nome de la técnica y respetiva classificação.

Exemplos:

- Shiro, ichi, ni, san, tsukami, Chui = blanco, 1, 2, 3, agarrar, primera advertencia.
- Shiro, ichi, ni, san, shi, Ganmen Ouda, Genten Ichi = blanco, 1, 2, 3, 4, golpe ao rosto, segunda advertencia / primera penalización.
- Shiro, ichi, ni, san, shi, go, Kinteki Kogeki, Genten Ni = tercera advertencia / segunda penalización.
- Shiro, ichi, ni, san, shi, go, Ganmen Ouda, Genten San = cuarta advertencia / tercera penalización / descalificación.

Procedimiento para Knockouts y Medios Puntos

Ippon Kachi, Awase Ippon Kachi y Waza-ari: o Árbitro debe primer verificar o estado del competidor antes de anunciar a decisión, debido a lesión o dano grave. Depois manda o competidor para a línea inicial y anuncia o canto que pontuou, a contagem de las banderas, a técnica y a pontuação.

Exemplos: 'Aka, ichi, ni, san, Jodan Geri, Waza-ari'; 'Shiro, ichi, ni, san, shi, Chudan Tsuki, Waza-ari, awasete Ippon'; 'Aka, ichi, ni, san, shi, go, Ushiro Geri, Ippon'.

Procedimiento para la Decisión de los Jueces

Quando não foi marcado un punto completo claro, a victoria es atribuída por decisión. O Árbitro manda los competidores para las líneas iniciales de frente para a mesa principal y chama a decisión: 'Hantei onegaishimasu', pausa, y depois 'Hantei'.

Os Jueces levantan inmediatamente a bandera apropiada. Ao mesmo tempo, o Árbitro indica a sua decisión: braço esquerdo horizontal para Shiro, braço direito horizontal para Aka, o braços cruzados à frente para Hikiwake. Depois conta las banderas a partir de la sua retaguarda direita, no sentido contrário ao de los ponteiros del relógio, y anuncia verbalmente a decisión, indicando claramente o lado ganador.

(3) Procedimiento de los Jueces

Durante o combate, los Jueces indican las decisiones utilizando banderas y silbato y deben seguir las orientações del Árbitro. Devem manter boa postura sentados, ter o silbato na boca para uso imediato y segurar cada bandera na mão correspondente ao canto que representa.

Procedimento padrão:



- Ippon Kachi: bandera levantada acima del ombro; un silbato forte.
- Waza-ari: bandera horizontal à altura del ombro; un silbato forte.
- Hansoku: bandera agitada em ângulo baixo para fora del corpo; vários silbatos curtos.
- Jogai: a bandera toca o chão junto à linha limite; vários silbatos curtos.
- Mitomezu: no reconocido; banderas agitadas horizontalmente à frente de los rodillas.
- Miezu: no observado; banderas cruzadas à frente del rostro.
- Hikiwake / Churitsu: empate / situación poco clara; banderas cruzadas à frente de los rodillas y un silbato forte.
- Shiro Yusei / Hantei Kachi: victoria del blanco por decisión; bandera branca levantada acima del ombro y un silbato forte.
- Aka Yusei / Hantei Kachi: bandera vermelha levantada acima del ombro y un silbato forte.

Quando o combate es decidido por decisión, o Árbitro anuncia 'Hantei onegaishimasu', pausa y ordena 'Hantei'. Os Jueces indicam imediatamente a decisión. Devem agir con confiança y concentração, usando movimientos de braço claros y significativos, y manter a posição de las banderas hasta o Árbitro reconhecer y declarar o resultado.

ANEXO: REGLAS PARA CATEGORÍAS MÁSTER

Se aplican las reglas sénior, excepto en lo relativo a las categorías, protecciones y duración de los combates, según se especifica a continuación.

Categorías

M40: de los 40 aos 49 años, inclusive - masculino y femenino.

M50: 50 años o mais, inclusive - masculino y femenino.

Pesos

Masculino: hasta 80 kg y más de 80 kg.

Feminino: hasta 65 kg y más de 65 kg.

Diferença de peso em todas las categorías Master: 3 kg.

Proteções

M40 MASCULINO - Obrigatório: caneleiras con protección del peito del pé, luvas finas y protección genital. Opcional: joelheiras y protección bucal.

M50 MASCULINO - Obrigatório: caneleiras con protección del peito del pé, luvas finas, protección genital y capacete. Opcional: joelheiras y protección bucal.

M40 FEMENINO - Obrigatório: caneleiras con protección del peito del pé, luvas finas y protección de peito. Opcional: joelheiras, protección bucal y protección genital feminina.

M50 FEMENINO - Obrigatório: caneleiras con protección del peito del pé, luvas finas, protección de peito y capacete. Opcional: joelheiras, protección bucal y protección genital feminina.

TABLA DE PROTECCIONES – CATEGORÍAS MÁSTER

	MASCULINO +40		MASCULINO +50		FEMENINO +40		FEMENINO +50	
	OBLIGATORIO	OPCIONAL	OBLIGATORIO	OPCIONAL	OBLIGATORIO	OPCIONAL	OBLIGATORIO	OPCIONAL

Espinilleras con protección del empeine	Sí		Sí		Sí		Sí	
Guantes finos	Sí		Sí		Sí		Sí	
Protección genital	Sí		Sí					
Casco			Sí				Sí	
Protección de pecho					Sí		Sí	
Rodilleras		Sí		Sí		Sí		Sí
Protector bucal		Sí		Sí		Sí		Sí
Protección genital femenina						Sí		Sí

O equipamento de protecção (luvas finas, caneleiras, capacete, protecção de peito, colete, joelheiras, etc.) deve ser aprovado por la KWF. Cada competidor deve fornecer o seu próprio equipamento.



Duración de los Combates

+40 (masculino y femenino): 2 minutos (peso) + 1 minuto, decisión obligatoria.

+50 (masculino y femenino): 2 minutos (peso) + 1 minuto, decisión obligatoria.

Diferença de peso: 3 kg.

FINAL

Cualquier otra cuestión no contemplada en este manual y que pueda surgir durante el Campeonato será discutida entre los Árbitros de la competición y el Juez Supremo.

Ossu!

Shihan Antonio Pereira

