



REGRAS DE KUMITE CATEGORIAS INFANTIS E JÚNIORES

KWF – KYOKUSHIN WORLD FEDERATION



REGLAS PARA COMPETIDORES

Categorías: Infantiles y Júnior

Edades de los participantes por categoría:

- Infantiles: 12–13 años
- Infantiles: 14–15 años
- Júnior: 16–17 años

REGLAS GENERALES

- Todos los competidores deben usar un gi blanco y limpio.
- Un competidor llevará un cinturón rojo sobre su propio cinturón; el otro llevará su propio cinturón de grado.
- Las uñas de las manos y de los pies deben estar cortas.

PROTECCIONES OBLIGATORIAS

Infantiles – 12 a 13 años

- Obligatorias: casco, guantes, protector de pecho/tórax y espinilleras.
- Opcionales: rodilleras y protector bucal.

Infantiles y Júnior – 14–15 y 16–17 años

- Obligatorias: casco, guantes, espinilleras y protección genital para los chicos.
- Protector de pecho/tórax para las chicas.
- Opcionales: rodilleras y protector bucal.

Todas las protecciones utilizadas en el campeonato oficial deben estar homologadas y aprobadas por la KWF. El documento original establece que no está permitida la participación con otras protecciones y que cada competidor debe utilizar su propia protección.

En la página 3 del original se ilustran los siguientes equipos: protector de pecho/tórax, espinilleras, casco, guantes para 12–13 años, protector de pecho para chicas y guantes para 14–17 años.

El original añade que podrá permitirse otro tipo de protección si ofrece el mismo nivel de protección. En caso de lesión, el uso de vendajes o de cualquier otro material de protección deberá ser revisado por el médico oficial de la competición o por el Juez Supremo. La decisión será final y obligatoria para los competidores.



CATEGORÍAS DE PESO – MASCULINO

CATEGORÍA	PESOS
Infantiles 12–13 años	-50 kg; -55 kg; -60 kg; +60 kg
Infantiles 14–15 años	-55 kg; -60 kg; -65 kg; -70 kg; +70 kg
Júnior 16–17 años	-65 kg; -70 kg; -75 kg; -80 kg; +80 kg

CATEGORÍAS DE PESO – FEMENINO

CATEGORÍA	PESOS
Infantiles 12–13 años	-45 kg; -50 kg; +50 kg
Infantiles 14–15 años	-50 kg; -55 kg; +55 kg
Júnior 16–17 años	-55 kg; -60 kg; +60 kg

El número mínimo de participantes necesario para realizar una categoría es de 4 competidores. Si una categoría de peso no alcanza ese mínimo, los competidores podrán optar por subir a la categoría de peso inmediatamente superior. Ejemplo indicado en el original: en la categoría masculina de 14–15 años, un competidor podrá pasar de -55 kg a -60 kg.

ÁRBITRO Y JUECES

- Todos los combates deben contar con un mínimo de 4 Jueces y 1 Árbitro Central. El Árbitro Central dirige el combate y da las órdenes.
- Cuando se toma una decisión, cada Juez y el Árbitro tienen un voto. El Árbitro presenta su decisión al mismo tiempo que los Jueces.
- El panel de Jueces y el panel de revisión tienen la misma autoridad respecto al combate; la decisión final corresponde al Árbitro Supremo.

KUMITE (COMBATE)

Reglas básicas y duración de los combates

- Infantiles 12–13 años: 2 minutos, con decisión obligatoria.
- Infantiles 14–15 años: 2 minutos + prórroga de 1 minuto y 30 segundos en caso de Hikiwake, con decisión obligatoria.



- Júnior 16–17 años: 2 min. / 2 min. / peso (diferencia de 3 kg) / 1 min., con decisión obligatoria. En la categoría Júnior se considera una diferencia de peso de 3 kg o más. Si la diferencia de peso es inferior a 3 kg, se realiza una prórroga adicional de 1 minuto, con decisión final obligatoria. El Organizador del campeonato y el Juez Supremo pueden modificar la duración de los combates. En todas las categorías será declarado vencedor el competidor que obtenga Ippon o dos Waza-ari. Dos Waza-ari equivalen a un Ippon.

PRÓRROGAS (ENCHOSEN)

Las prórrogas solo son posibles en las categorías Infantiles y Júnior de 14–15 años y 16–17 años.

TIEMPO

La duración del combate comienza en el momento en que el Árbitro dice «Hajime».

VICTORIA POR IPPON

1. Excluyendo las técnicas consideradas faltas, un golpe de puño (tsuki), una técnica de pierna (keri), codo (hiji), etc., ejecutado en una zona reconocida del cuerpo y que derribe al adversario, o que haga que el adversario pierda la capacidad/voluntad de continuar combatiendo durante 5 segundos o más, será considerado Ippon.

El Ippon es válido cuando 3 de los 5 miembros del equipo arbitral toman esa decisión.

2. Siempre que uno de los competidores pierda la voluntad de continuar combatiendo, el otro será declarado vencedor por Ippon.

MEDIO PUNTO (WAZA-ARI)

En los siguientes casos, y siempre de acuerdo con la decisión del equipo arbitral, podrá concederse medio punto (Waza-ari).

1. Excluyendo las técnicas consideradas faltas, cualquier golpe realizado con puño, pierna o codo que produzca un efecto efectivo en el adversario, o que lo derribe durante menos de 5 segundos, tras lo cual recupere la posición de pie, podrá ser considerado Waza-ari. También podrá concederse Waza-ari cuando un competidor pierda el equilibrio tras recibir una técnica de puño o pierna, según el criterio del equipo arbitral.

Dos Waza-ari equivalen a un Ippon.



3. Cuando un competidor ejecuta una técnica de pierna a nivel jodan y esta cumple los requisitos reconocidos — actitud correcta, aplicación, control suficiente, zanshin, timing y distancia — podrá ser considerada Waza-ari según el criterio del equipo arbitral. Un contacto ligero en el casco también podrá ser considerado medio punto (Waza-ari).

VICTORIA POR HANTEI

Cuando no existe Ippon ni Waza-ari, la victoria se otorgará por decisión. La decisión es válida cuando existe una mayoría de 3 de los 5 miembros del equipo arbitral.

La decisión debe considerar, por el siguiente orden de prioridad:

- Eficacia de las técnicas.
- Desarrollo de combinaciones y variedad de técnicas de puño y pierna.
- Táctica y estrategia de combate.
- Número de técnicas ejecutadas.
- Si un competidor tiene dos faltas (Genten Ni) y un Waza-ari, el Waza-ari queda anulado por las dos faltas (Genten Ni).
- Si ninguno de los competidores tiene medio punto ni faltas, la victoria se otorgará por decisión.
- La victoria se otorgará en caso de descalificación o abandono de uno de los competidores.

La victoria puede otorgarse a un competidor cuando exista una diferencia de dos faltas.

EJEMPLOS DE DECISIÓN

SHIRO	AKA	RESULTADO POSIBLE
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



FALTAS (HANSOKU)

Las siguientes acciones se consideran faltas:

- Técnica directa sin control o dirigida directamente al rostro, por ejemplo: Jodan Mae Geri, Uchi Kakato, Jodan Yoko Geri, Tobi Geri Jodan y Jodan Ushiro Mawashi Geri.
- Contacto en el rostro o cuello, incluso leve, con manos, puños o codos.
- En las categorías Infantiles 12–13 años no están permitidas las técnicas gedan, por ejemplo Gedan Mawashi Geri.
- Atacar con puñetazos zonas no permitidas; por ejemplo, golpear intencionadamente los brazos en las categorías Infantiles.
- Técnicas a la zona genital (Kin-geri).
- Golpes con la cabeza.
- Atacar al adversario cuando se encuentra en el suelo.
- Ataques a la columna vertebral en la zona dorsal.
- Agarrar repetidamente el cuello o el cuerpo del adversario.
- Agarrar el uniforme (dogi), las piernas o los brazos.
- Empujar con los puños o con las manos.
- Repetir acciones como caer al suelo o ejecutar técnicas de fuga (kakenige).
- Salir continuamente del área de combate (Jogai).
- Ataques directos a las articulaciones y a la rodilla por delante.
- Cualquier otra acción que, según el criterio del equipo arbitral, pueda ser considerada falta o acción prohibida.

La progresión indicada en el original es: una advertencia = Chui; dos advertencias = Genten Ichi; tres advertencias = Genten Ni; cuatro advertencias = Genten San, con descalificación automática.

GENTEN

El original indica como situaciones susceptibles de penalización:

- Acumulación de dos advertencias/faltas conforme a la progresión establecida.
- Faltas deliberadas.
- Otras acciones consideradas por el Árbitro Central como actitud inadecuada durante el combate.

DESCALIFICACIÓN (SHIKKAKU)

Las siguientes situaciones se consideran motivo de descalificación:

- Genten San = Shikkaku, conforme a la progresión de penalizaciones indicada en el reglamento.



- No seguir o no obedecer las órdenes e instrucciones del Árbitro durante el combate.
- Acciones violentas o actitudes incorrectas.
- Si un competidor no demuestra voluntad de combatir durante un minuto y no ejecuta ninguna técnica, será descalificado.
- Los competidores que lleguen tarde y no estén presentes cuando deba comenzar el combate serán descalificados.
- Una incapacidad física ocurrida durante la competición puede permitir la retirada del competidor, siempre que la lesión sea examinada por el médico oficial de la competición. La decisión será final.

ACCIDENTES

Siempre que un competidor se lesione y el médico aconseje continuar el combate, pero el competidor se niegue a continuar, ese competidor perderá el combate.

Si se produce una lesión accidental durante la competición, no causada por los competidores, y un competidor no puede continuar, el original establece que ese competidor será declarado perdedor del combate.

El texto original añade que, en lesiones consideradas accidentales sin responsabilidad de ningún competidor, si uno o ambos no pueden continuar, aquel que se niegue a proseguir será declarado perdedor.

La KWF y los miembros de su Dirección no serán responsables de accidentes o lesiones ocurridos en competiciones organizadas por la KWF. Es responsabilidad exclusiva del competidor disponer de un seguro individual antes del inicio de los combates.

DISPOSICIÓN FINAL

Cualquier cuestión no contemplada en estas reglas de competición y que surja el día de la competición será analizada por el Árbitro Jefe y el Juez Supremo, siendo la decisión final.

Shihan Antonio Pereira

