
REGLAMENTO KATA Y KUMITE

KARATE KYOKUSHINKAI

06 DE ABRIL DE 2024

FEDERACIÓ CATALANA DE KARATE Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
C/. CASTILLEJOS, 387, 08025 BARCELONA

NORMATIVA KATA KYOKUSHINKAI	2
INTRODUCCIÓN:.....	2
ARTÍCULO 1: AREA DE COMPETICIÓN DE KATA	2
ARTÍCULO 2: CATEGORÍAS.....	2
ARTÍCULO 3: UNIFORME OFICIAL.....	3
ARTÍCULO 4: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA	4
ARTÍCULO 5: EL PANEL DE JUECES	5
ARTÍCULO 6: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN.....	5
ARTÍCULO 7: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS	6
ARTÍCULO 8: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA	8
ARTÍCULO 9: LISTA DE KATAS OFICIALES.....	8
ARTÍCULO 10: MODIFICACIONES	8
NORMATIVA KUMITE KYOKUSHINKAI	9
INTRODUCCIÓN:.....	9
ARTÍCULO 11: AREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE.....	9
ARTÍCULO 12: CATEGORÍAS.....	10
ARTÍCULO 13: UNIFORME OFICIAL.....	10
ARTÍCULO 14: PANEL DE ARBITRAJE	12
ARTÍCULO 15: JEFE DE TAPIZ.....	12
ARTÍCULO 16: ÁRBITROS	13
ARTÍCULO 17: JUECES.....	13
ARTÍCULO 18: ANOTADORES Y CRONOMETRADORES.....	13
ARTÍCULO 19: DURACIÓN DE LOS COMBATES	14
ARTÍCULO 20: PROTECCIONES	14
ARTÍCULO 21: PUNTUACIONES	15
ARTÍCULO 22: DECISIÓN EN LOS COMBATES	16
ARTÍCULO 23: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN	17
ARTÍCULO 24: COMPORTAMIENTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS	17
ARTÍCULO 25: DESCALIFICACIONES.....	19
ARTÍCULO 26: ADVERTENCIAS Y SANCIONES	19
ARTÍCULO 27: RECLAMACIÓN OFICIAL.....	21
ARTÍCULO 28: PROCEDIMIENTO Y TERMINOLOGÍA ARBITRAL	22
ARTÍCULO 29: PROCEDIMIENTO PARA UTILIZAR LAS BANDERAS Y LOS SILBATOS.....	25

NORMATIVA KATA KYOKUSHINKAI

INTRODUCCIÓN:

El objetivo de esta Normativa es contemplar un marco competitivo en kata para los competidores que quieran participar en los campeonatos de katas de la “Federació Catalana de Karate” organizada por la FCK y DA, que se regirá, como Normativa de Competición de la FCK y D.A. mediante el siguiente articulado. En el caso de que se diera alguna circunstancia y/o situación no contemplada en la Normativa se determinará y decidirá por el Comité de Competición del evento.

ARTÍCULO 1: AREA DE COMPETICIÓN DE KATA

1. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami homologado por la FCK Y DA, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), Habrá una zona de seguridad de dos metros despejada de todo obstáculo alrededor. Cuando el área de competición esté elevada, el área de seguridad deberá tener un (1) metro adicional en cada lado.
2. Las piezas de tatami deben ser de color uniforme, exceptuando el metro exterior a los 8 x 8 metros, que deberá ser de un color distinto.
3. No debe haber muretes, vallas, carteles publicitarios, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.
4. Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo y, por el contrario, deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. El organizador o director de competición debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Las piezas del tatami deben estar homologadas por la FCK Y DA.

ARTÍCULO 2: CATEGORÍAS

Individual

- | | |
|-------------|---|
| a. BENJAMÍN | 6 o 7 años el día de la competición. |
| b. ALEVIN | 8 o 9 años el día de la competición. |
| c. INFANTIL | 10 o 11 años el día de la competición. |
| d. JUVENIL | 12 o 13 años el día de la competición. |
| e. CADETE | 14 o 15 años el día de la competición. |
| f. JUNIOR | 16 o 17 años el día de la competición. |
| g. SENIOR | 18 años o más el día de la competición. |

Equipos

- | | |
|---------------------|---|
| a. INFANTIL-JUVENIL | 10, 11,12 o 13 años el día de la competición. |
| b. CADETE-JUNIOR | 14, 15,16 o 17 años el día de la competición. |
| c. SENIOR | 18 años o más el día de la competición. |

ARTÍCULO 3: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y sus entrenadores deben vestir el uniforme oficial tal como se define aquí.
2. La Comisión de Arbitraje puede descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumpla con esta norma.
3. Si un participante se presenta en el área de competición vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.

JUECES

4. Los Jueces deben vestir el uniforme oficial definido por la Comisión de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones, sesiones informativas y cursos.
5. El uniforme oficial será el siguiente:
 - Una chaqueta azul marino no cruzada.
 - Una camisa blanca de manga corta.
 - Una corbata oficial sin sujeta corbata.
 - Un silbato.
 - Un cordón para el silbato.
 - Pantalón gris claro sin vueltas.
 - Calcetines azul oscuro o negro, sin estampados, y zapatos negros sin cordones para el tatami.
 - Prenda de carácter religioso aprobada por la FCK Y DA.
 - Los Jueces y juezas pueden llevar una alianza sencilla.
 - Los Jueces y juezas pueden llevar horquillas/pinzas y unos pendientes discretos.
6. Si la Comisión de Arbitraje lo acuerda así, los Jueces se podrán quitar la chaqueta.

COMPETIDORES

7. Los contendientes deben llevar un Kárate-gi blanco sin franjas, ni ribetes, con la insignia del estilo en el pecho; (Kyokushinkai, Kyokushinkan o Shinkyokushin) además de aquellos que permita la FCK Y DA de forma específica. El escudo del club debe encontrarse en la manga izquierda y su tamaño no puede exceder 12 cm por 8 cm. En el Kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además, podrá llevarse un dorsal identificativo suministrado por el Comité de Organización. Los contendientes deben llevar un cinturón rojo o azul, dependiendo si salen de AKA o AO. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5 cm y tener la longitud suficiente para que sobren 15 cm a cada lado del nudo y que caigan máximo a tres cuartos de la longitud del muslo.
8. No obstante lo citado en el párrafo 8 anterior, la Junta Directiva de la FCK Y DA puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.
9. Los contendientes deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la realización del Kata. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el Juez considera que un contendiente tiene el pelo demasiado largo, o sucio, puede descalificar a dicho contendiente. Está prohibido utilizar pasadores o pinzas para el pelo metálicas. Están prohibidas las cintas, los abalorios y otros adornos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas para sujetar el pelo en una única coleta.

10. Los contendientes podrán usar una prenda de carácter religioso aprobada por la FCK Y DA: un pañuelo negro liso que cubra el pelo, dejando la zona de la garganta al descubierto.
11. Los contendientes no deben llevar objetos metálicos o de otra índole.
12. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.
13. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobada por el Jefe según la recomendación del médico del torneo.
14. Es deber del jefe de Tapiz (Kansa) asegurarse, antes de cada encuentro de que los contendientes llevan la uniformidad apropiada.
17. El Árbitro debe aprobar el uso de vendajes, almohadillas o soportes debido a una lesión, siguiendo el consejo del Doctor del Torneo.
18. Las mangas de la chaqueta no se pueden remangar.
19. Los pantalones deben ser lo suficientemente largos para cubrir al menos dos tercios de la espinilla, los pantalones no se pueden remangar.
20. Las gafas están prohibidas. Los lentes de contacto blandos se pueden usar por cuenta y riesgo del competidor.

ENTRENADORES

15. El entrenador deberá vestir durante todo el torneo chándal o ropa deportiva y llevar visible su identificación oficial, Además, el entrenador (hombre o mujer) podrá llevar una prenda de carácter religioso aprobada por la RFEK para Árbitros y Jueces.

ARTÍCULO 4: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA

1. La competición de Kata será individual y por equipos de 3 contendientes. La competición consiste en la ejecución individual o por equipos en categorías separadas de hombres y mujeres.
2. Se aplicará el sistema de eliminación con repesca, por banderas.
3. Se permiten variaciones de acuerdo a todas las escuelas internacionales existentes al estilo kyokushin.
4. Antes de cada vuelta se notificará a la mesa de anotadores el Kata elegido y se comprobará si es conforme a la lista oficial.
5. Todos los participantes en las diferentes categorías deberán realizar Katas correspondientes al estilo Kyokushin, cuya relación se encuentra en el Artículo 9 de la presente normativa y según lo especificado más abajo para cada Categoría.
6. Los participantes en las Categorías Benjamín, Alevín e Infantil deberán realizar Katas Básicos en todas las rondas. Podrán repetir kata, pero nunca el realizado en la ronda anterior. Excepto la categoría Benjamín que si podrá repetir el kata.
7. Los participantes en la Categoría Juvenil deberán realizar Katas Básicos en todas las rondas. El Kata de la primera ronda no se podrá volver a repetir. En las rondas posteriores, podrán repetir kata, pero nunca el realizado en la ronda anterior. En los encuentros para medallas podrán realizar Katas básicos o superiores I.

8. Los participantes en la categoría cadete realizarán Katas Básicos o Superiores I desde la primera ronda, El Kata de la primera ronda no se podrá volver a repetir en las rondas posteriores, podrán repetir kata, pero nunca el realizado en la ronda anterior. En los encuentros para medallas, podrán realizar Katas básicos, superiores I y superiores II.

9. Los participantes del resto de Categorías, a partir de Junior, realizarán Katas básicos o superiores I y II en primera ronda. El kata de la primera ronda no se podrá volver a repetir. En las rondas posteriores podrán realizar Katas básicos o superiores de la Lista Oficial. En estas rondas podrán repetir kata, pero nunca el realizado en la ronda anterior. En los encuentros para medallas, deberán realizar Katas superiores I o II.

10. Los contendientes que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del contendiente en dicha categoría, no obstante, esto no afectará a su participación en otra categoría.

ARTÍCULO 5: EL PANEL DE JUECES

1. Los jueces convocados para cada evento serán designados por la FCK y DA.
2. El panel de tres o cinco Jueces para cada encuentro, será designado por el jefe de Tatami.
3. También se nombrarán, anotadores de la puntuación y anunciadores. Asimismo, los organizadores tienen que suministrar para cada área de competición enlaces que estén familiarizados con la lista de Katas (para ello tendrán una relación con los nombres de los katas válidos para todas las categorías) para recoger y registrar el Kata elegido por el contendiente antes de cada vuelta.
4. Los Jueces para cada encuentro, se colocan uno en cada esquina, y el juez principal en el centro del tapiz alineado con los jueces de esquina al lado opuesto a la mesa de anotadores.
5. Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul para determinar el vencedor de cada encuentro.

ARTÍCULO 6: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

Valoración:

1. Al valorar a un contendiente los Jueces evaluarán su actuación en base a los siguientes criterios:

- Conformidad: En la forma en sí mismo y en los estándares del estilo Kyokushin.
- Posiciones
- Técnicas
- Movimientos de transición
- Timing / Sincronización
- Respiración correcta, no sonora
- Kiai apropiado
- Concentración (Kime)
- Dificultad Técnica del Kata
- Fuerza
- Rapidez

- Equilibrio
- Ritmo

2. El KATA debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en lo que se refiere al combate y demostrar concentración e impacto potencial en sus técnicas. Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad, así como armonía, ritmo y equilibrio.

3. Es responsabilidad exclusiva del entrenador o del contendiente que el Kata, tal como ha sido comunicado a la mesa de puntuación, es el apropiado para la vuelta de la que se trate.

4. En los katas por equipos tendremos en cuenta como principal valoración para determinar el equipo ganador la sincronización de todos los miembros del mismo.

5. **Descalificación:** Un contendiente puede ser descalificado por cualquiera de los siguientes motivos:

- a. Ejecución del Kata equivocado o anuncio del Kata equivocado.
- b. Detención en la ejecución del Kata.
- c. Caída del cinturón durante la ejecución.
- d. Mala conducta o no seguir las instrucciones del Juez Principal.
- e. Celebrar la victoria tras el resultado en el área de competición.

6. **Faltas:** De acuerdo con los criterios anteriores, las siguientes faltas deben tenerse en cuenta en la evaluación:

- a. Una pequeña pérdida de equilibrio.
- b. Realizar un movimiento de forma incorrecta o incompleta, tal como fallar un bloqueo de forma completa o ejecutar un golpe de puño fuera del objetivo.
- c. Movimiento no sincronizado, tal como realizar una técnica antes de completar la transición del cuerpo.
- d. Soltarse el cinturón en la medida que se desprende de las caderas durante la ejecución.
- e. La utilización de comandos acústicos o acciones tales como golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos o el karate-gi, o una respiración inadecuada, se considerarán faltas graves por los Jueces en su evaluación de la realización del kata.

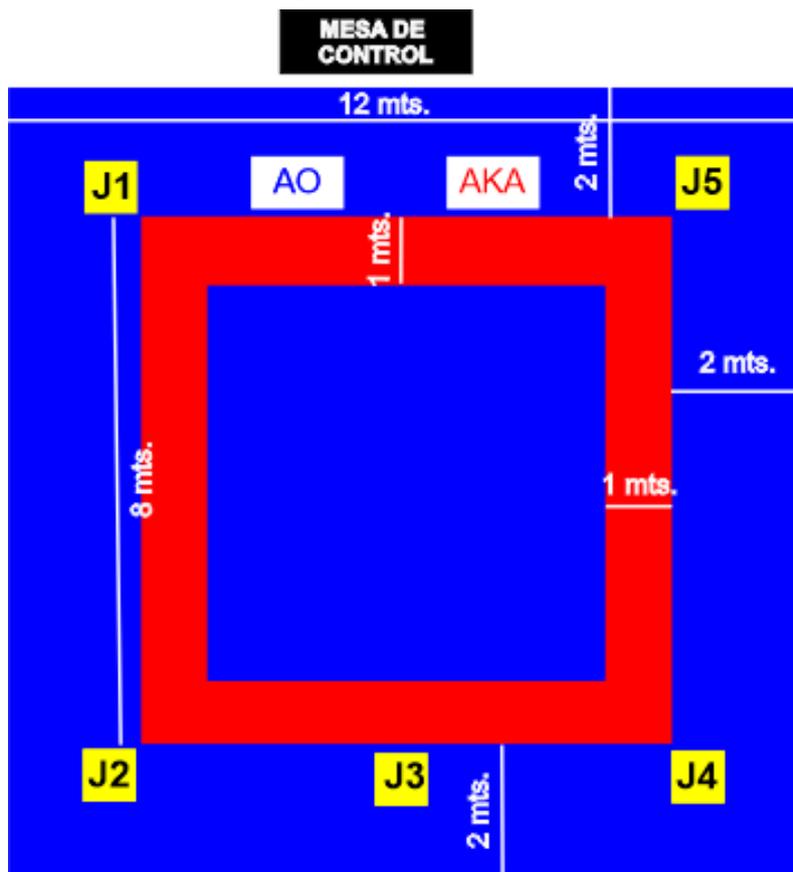
ARTÍCULO 7: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada eliminatoria y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición frente a la Juez Principal. Después de saludar al Panel de Arbitraje y después el uno al otro, AO se retirará del área de competición. Después de moverse a la posición de partida saludará y anunciará claramente el nombre del Kata que va a ejecutar, y comenzará. Al completar el Kata, AKA después de saludar al final del kata, abandonará el área y esperará la actuación de AO. Después de que el Kata de AO haya sido completado, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.

2. El punto de comienzo de la ejecución del Kata debe estar dentro del perímetro del área de ejecución del kata y hacia el Juez Principal.

3. Si el Juez Principal es de la opinión de que un competidor debería ser descalificado, él puede llamar a los otros jueces con el fin de llegar a un veredicto.
4. Si un contendiente es descalificado, el Juez Principal cruzará y descruzará las banderas y luego levantará la bandera que indica el ganador.
5. Caso de que un contendiente no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente al oponente sin necesidad de ejecutar el Kata notificado previamente. En ese caso el contendiente podrá realizar el Kata anunciado en una ronda posterior.
6. En el caso de que un competidor se retira después de que su oponente ha comenzado su ejecución, este competidor podrá volver a utilizar el kata realizado en cualquier ronda posterior, ya que en esta situación se considera que ha ganado por Kiken.
7. Después de haber completado los dos Katas, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Principal pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su decisión.
8. El Juez Principal pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán sus banderas de forma simultánea. Después de dar tiempo suficiente como para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) bajarán las banderas después de un nuevo pitido corto con el silbato.
9. La decisión será para AKA o para AO. No puede haber empates. El contendiente que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador. Levantando el juez principal la bandera del competidor ganador.
10. Los contendientes se saludarán entre sí, después al Panel de Jueces, y abandonarán el área.

ARTÍCULO 8: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA



ARTÍCULO 9: LISTA DE KATAS OFICIALES

KATAS BÁSICOS	KATAS SUPERIORES I	KATAS SUPERIORES II
TAIKYOKU SONO ICHI	GEKISAI-DAI	SEIENCHIN
TAIKYOKU SONO NI	SAIFA O SAIHA	KANKU
TAIKYOKU SONO SAN	TENSHO	SEIPAI
PINAN SONO ICHI	SANCHIN NO KATA	GARYU
PINAN SONO NI	TSUKI NO KATA	SUSHI-HO
PINAN SONO SAN	YANTSU	
PINAN SONO YON	GEKISAI-SHO	
PINAN SONO GO		

ARTÍCULO 10: MODIFICACIONES

La Comisión Técnica de la FCK Y DA, podrá efectuar las modificaciones que estime necesarias en la presente Normativa.

NORMATIVA KUMITE KYOKUSHINKAI

INTRODUCCIÓN:

El objetivo de esta Normativa es contemplar un marco competitivo en kumite para los competidores que quieran participar en los campeonatos de kumite de la “Federació Catalana de Karaté” organizada por la FCK y DA, que se regirá, como Normativa de Competición de la FCK y D.A. mediante el siguiente articulado. En el caso de que se diera alguna circunstancia y/o situación no contemplada en la Normativa se determinará y decidirá por el Comité de Competición del evento.

ARTÍCULO 11: AREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

1. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami homologado por la FCK Y DA, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con un metro adicional en todo el perímetro hasta la zona de seguridad. Habrá una zona de seguridad de dos metros despejada de todo obstáculo alrededor. Cuando el área de competición esté elevada, el área de seguridad deberá tener un (1) metro adicional en cada lado.
2. Las piezas de tatami deben ser de color uniforme, exceptuando el metro exterior a los 8 x 8 metros, que deberá ser de un color distinto.
3. No debe haber muretes, vallas, carteles publicitarios, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.
4. Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo y, por el contrario, deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. El Tatami Manager debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Las piezas del tatami deben estar homologadas por la FCK Y DA.
6. Se invertirán dos colchonetas (de un color diferente) a un metro de distancia desde el centro del tatami para formar un límite entre los Competidores. Al iniciar o al reanudar el combate, los Competidores estarán de pie en la parte delantera y central de la colchoneta uno frente al otro.
7. El Árbitro (SHUSIN) se posicionará justo entre las dos piezas en las que están situados los contendientes uno frente al otro, a dos metros de la zona de seguridad.
8. Cada Juez se sentará en las esquinas del área de seguridad. El Árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami, incluyendo el área de seguridad donde están sentados los Jueces. Cada Juez contará con una bandera azul y otra roja.
9. El supervisor del encuentro (KANSA) o jefe de Tapiz, se sentará justo fuera del área de seguridad, detrás y hacia la izquierda o derecha del Árbitro. Estará equipado con un silbato.
10. El Supervisor de la Puntuación se sentará en la mesa oficial de puntuación al lado del Anotador/Cronometrador.

3. Si un contendiente se presenta en el área de competición vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.

JUECES

4. Los Jueces deben vestir el uniforme oficial definido por la Comisión de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones, sesiones informativas y cursos.

5. El uniforme oficial será el siguiente:

Una chaqueta azul marino no cruzada.

Una camisa blanca de manga corta.

Una corbata oficial sin sujeta corbata.

Un silbato negro.

Un cordón blanco discreto para el silbato.

Pantalón gris claro sin vueltas.

Calcetines azul oscuro o negro, sin estampados, y zapatos negros sin cordones para el tatami.

Prenda de carácter religioso aprobada por la FCK Y DA.

Los Jueces y juezas pueden llevar una alianza sencilla.

Las Jueces y juezas pueden llevar horquillas/pinzas y unos pendientes discretos.

6. Si la Comisión de Arbitraje lo acuerda así, los Jueces se podrán quitar la chaqueta.

CONTENDIENTES

7. Los contendientes deben llevar un Kárate-gi blanco sin franjas, ni ribetes, con la insignia del estilo en el pecho; (Kyokushinkai, Kyokushinkan o Shinkyokushin) además de aquellos que permita la FCK Y DA de forma específica. El escudo del club debe encontrarse en la manga izquierda y su tamaño no puede exceder 12 cm por 8 cm. En el Kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además, podrá llevarse un dorsal identificativo suministrado por el Comité de Organización. Los contendientes deben llevar un cinturón rojo o azul, dependiendo si salen de AKA o AO. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5 cm y tener la longitud suficiente para que sobren 15 cm a cada lado del nudo y que caigan máximo a tres cuartos de la longitud del muslo.

8. No obstante lo citado en el párrafo 8 anterior, la Junta Directiva de la FCK Y DA puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.

9. Los contendientes deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la realización del combate. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el Juez considera que un contendiente tiene el pelo demasiado largo, o sucio, puede descalificar a dicho contendiente. Está prohibido utilizar pasadores o pinzas para el pelo metálicas. Están prohibidas las cintas, los abalorios y otros adornos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas para sujetar el pelo en una única coleta.

10. Los contendientes podrán usar una prenda de carácter religioso aprobada por la FCK Y DA: un pañuelo negro liso que cubra el pelo, dejando la zona de la garganta al descubierto.

11. Los contendientes no deben llevar objetos metálicos o de otra índole.

12. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.

13. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobada por el Juez jefe según la recomendación del médico del torneo.

14. Las gafas están prohibidas. Los lentes de contacto blandos se pueden usar por cuenta y riesgo del competidor.

15. Es deber del Supervisor del Encuentro (Kansa) asegurarse, antes de cada encuentro de que los contendientes llevan el equipo homologado. Todo el equipo de protección debe ser aprobado por la FCK Y D.A.

16. Las mangas de la chaqueta no se pueden remangar.

17. Los pantalones deben ser lo suficientemente largos para cubrir al menos dos tercios de la espinilla, los pantalones no se pueden remangar.

ENTRENADORES

20. El entrenador deberá vestir durante todo el torneo chándal o ropa deportiva y llevar visible su identificación oficial, Además, el entrenador (hombre o mujer) podrá llevar una prenda de carácter religioso aprobada por la FCK Y DA.

ARTÍCULO 14: PANEL DE ARBITRAJE

1. Los árbitros convocados para cada evento serán designados por la FCK y DA.
2. El panel de arbitraje para cada combate consistirá de un Árbitro (Shushin), cuatro Jueces (Fukushin), un jefe de Tapiz (Kansa), así como un juez anotador y un juez cronometrador.
3. El árbitro, los jueces, y el jefe de tapiz, no deben pertenecer al mismo club si es posible. Es deber de cualquier oficial de informar sobre cualquier posible conflicto de intereses antes de que comience el encuentro.
4. Si no hubiera suficientes árbitros podremos variar el número de árbitros y jueces para adaptarnos al número de árbitros existentes.
3. Asimismo, los organizadores tienen que suministrar para cada área de competición los enlaces de tatami para tener localizados a los participantes de los combates correspondientes a cada tapiz.
4. Los Jueces (Fukushin) para cada encuentro, se colocan uno en cada esquina, y el juez principal (Shushin) en el centro del tapiz en frente de la mesa de control.
5. Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul para determinar el vencedor de cada encuentro.

ARTÍCULO 15: JEFE DE TAPIZ

Los poderes y obligaciones del jefe de tapiz son:

1. Delegar y nombrar a los árbitros y jueces, en cualquier combate de las áreas bajo su control.
2. Supervisar la actuación de los árbitros y jueces en sus respectivas funciones.
3. Ordenar al árbitro principal que detenga el combate ante cualquier anomalía del reglamento de arbitraje.
4. Si fuera necesario, preparar un informe por escrito de los diferentes miembros de arbitraje que componen el panel.

ARTÍCULO 16: ÁRBITROS

Los poderes y obligaciones de los árbitros son:

1. El árbitro tendrá el poder de dirigir los combates, incluyendo el indicar el momento de inicio, suspensión y final del combate, con el fin de asegurarse de que las decisiones se registran correctamente.
2. Añadir su voto junto con el de los jueces para puntuar, sancionar y emitir avisos.
3. Detener el combate.
4. Solicitar la confirmación de un veredicto a los jueces.
5. Explicar al director de arbitraje las base de haber emitido un juicio.
6. Recoger la votación de los jueces, incluyendo su propio voto para anunciar el resultado.
7. El árbitro debe de dar todas las instrucciones y emitir todos los avisos.

ARTÍCULO 17: JUECES

Los poderes de los jueces son:

1. Señalar los puntos observados, avisos y penalizaciones.
2. Ejercer su derecho a voto en cualquier decisión que se deba tomar.
3. Observar las acciones de los competidores y señalar al árbitro las siguientes situaciones:
 - Cuando se observe un punto.
 - Cuando se observe un acto prohibido y/o una técnica prohibida.
 - Cuando se observe una herida, enfermedad o incapacidad del competidor para continuar el combate.
 - Cuando ambos o cualquiera de los competidores hayan salido del área de competición.
 - En los casos en que se considere necesario reclamar la atención del árbitro.
4. Cada juez debe indicar su opinión de manera clara, marcándola con el gesto apropiado y dando un toque de silbato.
5. Un juez debe ser rápido para apartarse él y su silla en cualquier momento en que su posición sea peligrosa para los competidores.

ARTÍCULO 18: ANOTADORES Y CRONOMETRADORES

1. Los anotadores y cronometradores deberán tener una edad mínima de 18 años y un buen conocimiento del reglamento de arbitraje.
2. El comité organizador se debe asegurar que los anotadores y cronometradores han sido ampliamente instruidos en las normativas de arbitraje.

3. El cronometrador inicia el tiempo al escuchar la voz de “hajime” y lo para al escuchar la voz de “yame” por orden del árbitro o jefe de tapiz.
4. Cuando se alcanza el tiempo designado para el combate, el cronometrador deberá notificar este hecho al árbitro mediante una señal claramente audible y el lanzamiento en dirección a los pies del mismo de una pequeña bolsa de color rojo.
5. El anotador deberá asegurarse de estar completamente informado de los signos y señales que se utilizan para indicar el resultado de un enfrentamiento.

ARTÍCULO 19: DURACIÓN DE LOS COMBATES

- | | | |
|-------------|-----------------------------|---------------------------------------|
| a. ALEVIN | 1'30" Decisión obligatoria. | |
| b. INFANTIL | 1'30" Decisión obligatoria. | |
| c. JUVENIL | 2' Decisión obligatoria. | |
| d. CADETE | 2' Decisión obligatoria. | |
| e. JUNIOR | 2' Decisión obligatoria. | Final 2' + 1,5" Decisión obligatoria. |
| f. SUB-21 | 2'+2' Decisión obligatoria | |
| g. SENIOR | 2'+2' Decisión obligatoria | |

1. Todos los combates serán a tiempo real parándose el cronometro cada vez que el árbitro pare el combate a la voz de yame.
2. Todo competidor tiene derecho a descansar un mínimo de 5 minutos entre combates en las categorías a partir de cadete 14 y 15 años en las categorías inferiores el descanso será de 3 minutos.

ARTÍCULO 20: PROTECCIONES

Protecciones Obligatorias.

- | | |
|------------------------|--|
| a. Categoría Alevín: | Guantillas, Espinilleras con empeine, Casco integral, Peto. |
| b. Categoría Infantil: | Guantillas, Espinilleras con empeine, Casco integral, Peto. |
| c. Categoría Juvenil: | Guantillas, Espinilleras con empeine, Casco integral, Peto.
Coquilla masculina, Peto interior femenino. |
| d. Categoría Cadete: | Guantillas, Espinilleras con empeine, Casco integral, Peto.
Coquilla masculina, Peto interior femenino. |
| e. Categoría Junior: | Guantillas, Espinilleras con empeine, Casco integral,
Coquilla masculina, Peto interior femenino. |
| f. Categoría Sub21: | Guantillas, Espinilleras con empeine, Coquilla masculina, Peto
interior femenino, Bucal. |
| g. Sénior: | Guantillas, Espinilleras con empeine, Coquilla masculina, Peto
interior femenino, Bucal. |

Protecciones Opcionales.

- a. Categoría Alevín: Antebrazos, Coquilla masculina, Coquilla femenina, Bucal, Peto interior femenino, Rodilleras.
- b. Categoría Infantil: Antebrazos, Coquilla masculina, Coquilla femenina, Bucal, Peto interior femenino, Rodilleras.
- c. Categoría Juvenil: Antebrazos, Coquilla femenina, Bucal, Rodilleras.
- d. Categoría Cadete: Coquilla femenina, Bucal, Rodilleras.
- e. Categoría Junior: Coquilla femenina, Bucal, Rodilleras.
- f. Categoría Sub21: Rodilleras.
- g. Sénior: Rodilleras.

ARTÍCULO 21: PUNTUACIONES

Categoría Alevín, Infantil y Juvenil.

Waza-ari: (Un punto)

1. Técnicas de pierna media (Chudan), que impacten en el peto, con la potencia adecuada según la edad, distancia y actitud correcta.
2. No se puntuará la técnica de pierna Hiza-geri chudan, pero tampoco se penalizará por ejecutarla.

Ippon: (Dos puntos)

1. Técnicas de pierna alta (Jodan), que toquen el casco, con la potencia adecuada según la edad, distancia y actitud correcta.
2. Técnicas de pierna media con salto que impacten en el peto, con la potencia adecuada según la edad, distancia y actitud correcta.

Ippon-Waza-ari: (Tres puntos)

1. Técnicas de pierna alta con salto que toquen el casco, con la potencia adecuada según la edad, distancia y actitud correcta.
2. Técnica de pierna ushiro mawashi jodan que toque el casco, con la potencia adecuada según la edad, distancia y actitud correcta.

Categoría Cadete, Junior, Sub-21 y Sénior

Waza-ari

1. Golpe de puño, codo o pierna, dirigida a cualquier zona permitida por las reglas que derriba al oponente durante menos de 3 segundos, (el oponente se levantó en 3 segundos).
2. Golpe de puño, codo, o pierna lanzada a cualquier zona permitida por las reglas, después del cual el oponente se mantuvo en pie, pero perdió temporalmente su deseo de luchar hasta 3 segundos o perdió el equilibrio.
3. Técnicas de pierna alta que toquen el casco, con la potencia adecuada según la edad, distancia y actitud correcta. (Solo para Cadetes y Juniors)
4. En el caso de que un competidor consiga un segundo Waza-ari durante el combate, se le declarará ganador.

5. Se considerará válida una técnica efectiva lanzada al mismo tiempo que se está señalando el final del combate.

6. Cualquier técnica, incluso efectiva, lanzada tras la orden del árbitro de parar, podrá derivar en una sanción hacia el infractor.

7. No se puntuará ninguna técnica, ni aun resultando efectiva, si es lanzada cuando ambos competidores están fuera del área de combate. En todo caso, si uno de los competidores lanza una técnica efectiva cuando todavía está dentro del área de competición y antes de que el árbitro pare el combate, la técnica será puntuada.

Ippon

1. Golpe de puño, codo o pierna, dirigida a cualquier zona permitida por las reglas que derriba al oponente durante más de 3 segundos.

Si es por técnica de pierna Jodan será descalificación del competidor que ejecuta la técnica siempre y cuando haya sido un golpe con una potencia desmesurada. (Solo para Cadetes y Juniors)

2. Golpe de puño, codo, o pierna lanzada a cualquier zona permitida por las reglas, después del cual el oponente se mantuvo en pie, pero perdió temporalmente su deseo de luchar o perdió el equilibrio durante más de 3 segundos.

3. En los dos casos los jueces siempre empezaran señalizando Waza-ari y después de los tres segundos marcaran Ippon.

ARTÍCULO 22: DECISIÓN EN LOS COMBATES

1. Utilizaremos siempre un marcador manual o electrónico para todas las categorías.

2. Un competidor siempre será declarado vencedor cuando consiga más puntuación que su oponente y también por decisión arbitral cuando estén empatados a puntos.

3. En las categorías Alevín, Infantil y Juvenil, cuando no podamos decidir por diferencia de puntos o faltas, decidiremos obligatoriamente a favor del competidor con mayor número de combinaciones bien enfocadas.

4. El número de faltas también se tendrá en cuenta y será decisivo en algunos casos, según la tabla siguiente

Tabla de decisión según puntuaciones y faltas

Marcador Competidor AO	Marcador competidor AKA	Decisión de los Jueces
Waza-ari	Nada	Vencedor Competidor AO
Waza-ari + Chui	Nada	Vencedor Competidor AO
Waza-ari + Genten Ichi	Nada	Vencedor Competidor AO
Waza-ari + Genten Ni	Nada	Competidor con mayor número de combinaciones bien enfocadas.
Nada	Chui	Competidor con mayor número de combinaciones bien enfocadas.
Nada	Genten Ichi	Vencedor Competidor AO
Waza-ari	Waza-ari + Genten Ichi	Vencedor Competidor AO
Waza-ari	Waza-ari + Chui	Competidor con mayor número de combinaciones bien enfocadas.

ARTÍCULO 23: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. Si transcurrido el tiempo del combate no hay puntos, o las puntuaciones son las mismas, la decisión (HANTEI) se tomará por el voto final de los cuatro jueces y el Árbitro, basados en los siguientes criterios adicionales que se enumeran en su orden de importancia:

Daño al oponente: se considerará daño al oponente el efecto de un golpe que, pese a que no se ha considerado de igual calidad que un golpe estimado como punto de WAZA-ARI, está cerca de ello. También por la acumulación de golpes que han mermado más al competidor contrario.

La superioridad en tácticas y técnicas mostradas: Se dará preferencia a los ataques que se hayan lanzado claramente que alcancen su objetivo que utilicen el movimiento correcto de caderas y cuerpo; Golpes de pierna utilizando un mayor grado de habilidad dirigidas al cuerpo o la cabeza, en un claro intento de dañar o conseguir IPPON, o a los contraataques lanzados al evitar el golpe del contrario que falló al alcanzar su objetivo.

Mayor número de ataques: Mayor número de golpes lanzados con ambos brazos y piernas, el hecho de avanzar sin lanzar golpes no se considerará una actividad de ataque.

ARTÍCULO 24: COMPORTAMIENTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS

Alevín, Infantil y Juvenil

1. Golpes de pierna altura baja (Gedan), por debajo de la cintura.
2. Acosar al contrincante con técnicas de puño continuas sin pausa y sin dejar distancia para la combinación con la pierna, a criterio del equipo arbitral.

Alevín, Infantil y Juvenil, Cadete y Junior

3. Técnicas de pierna alta (Jodan) pasadas, sin control.
4. Golpes de pierna directos altura alta (Jodan).

5. Golpes de pierna descendentes (estén enfocados o no).

6. Técnicas de barrido.

Alevín, Infantil y Juvenil, Cadete, Junior, Sub21 y Senior.

7. Cualquier ataque a la cabeza, cara o cuello del oponente con la mano abierta, puño u otra parte del brazo.

8. Golpes a la Ingle o genitales.

9. Ataques a las articulaciones.

10. Golpes con la cabeza.

11. Ataques desde la posición de cabeza apoyada en la cabeza del oponente.

12. Cualquier tipo de golpe a la zona de la espalda del oponente.

13. Golpear al oponente que está en el suelo.

14. Golpear desde el suelo.

15. Cualquier tipo de agarre o sujeción del oponente.

16. Dejar de obedecer las instrucciones del árbitro durante el combate.

17. Cualquier técnica o ejecución que el equipo arbitral de la competición decida que es injusta, incorrecta o indisciplinada para el buen desarrollo de la misma.

18. Empujar, (no confundir con la técnica de Shotei).

19. Retirarse con frecuencia fuera del área de competición, rehuendo del combate.

20. Fingir o exagerar una lesión recibida debido a técnicas prohibidas.

21. JOGAI hace referencia a la situación en que uno o los dos pies de un competidor están fuera del área de competición. Es una excepción cuando el competidor es expulsado o lanzado físicamente fuera del área por el oponente. Del mismo modo, cuando en una maniobra rápida ambos pies salen del área de combate, tras lo cual el competidor vuelve o intenta volver inmediatamente al área de combate, la maniobra no se considerará JOGAI.

22. El competidor que constantemente se retira sin contrapeso efectivo, realiza múltiples tentativas de lanzar patada con caída deliberada que no produce resultados, se detiene para recolocarse la ropa, o sale de la zona antes de permitir que el oponente tenga una oportunidad de anotar, debe ser advertido o penalizado. Sin embargo, el retroceso y las maniobras combinadas con contraataques no se estimarán como evitando el combate y no se darán avisos ni serán penalizadas.

23. Pasividad- no intentar participar en combate.

24. Hablar con el oponente, o incitarlo, desobedecer las órdenes del Árbitro, comportamientos descorteses hacia los Árbitros o ayudantes, u otras violaciones de la etiqueta.

25. Cualquier comportamiento descortés de un miembro de un club, representante del equipo o un coach, puede suponer la descalificación de un competidor o equipo entero.

ARTÍCULO 25: DESCALIFICACIONES

1. Los competidores que lleguen tarde al combate o no se presenten, después de haber sido llamados por megafonía desde la mesa central dos veces.
2. La incapacidad física que surja durante un combate, después del examen y la verificación de la lesión por el médico de la competición. Esta decisión será final.
3. Mal comportamiento o violencia.
4. Celebración de una victoria o puntuación de una técnica, si la celebración es por parte del coach este será expulsado el resto de la competición.

ARTÍCULO 26: ADVERTENCIAS Y SANCIONES

1. Los Árbitros y jueces están autorizados a sancionar según la intención o la situación, siempre buscando el mayor beneficio del deporte.
2. Si el Árbitro decide penalizar a un competidor, deberá detener el combate, devolver a los competidores a sus posiciones iniciales y anunciar la sanción mientras señala a los competidores que cometieron el comportamiento o técnica prohibida.
3. Cuando ambos competidores infringen las normas al mismo tiempo, cada uno de ellos deberá ser sancionado con una penalización acorde a su gravedad.
4. La primera infracción leve será sancionada como (KEIKOKU).
5. La primera infracción grave o segunda leve idéntica a la anterior serán sancionadas con el aviso oficial (CHUI).
6. La segunda infracción grave será sancionada con el primer punto de penalización (GENTEN-ICHI).
7. La tercera infracción grave será sancionada con el segundo punto de penalización (GENTEN-NI).
8. La cuarta infracción grave será sancionada con el tercer punto de penalización (GENTEN-SAN) y con la descalificación del competidor (SHIKKAKU).
9. Las infracciones especialmente peligrosas y maliciosas podrán ser penalizadas directamente con el primer punto de penalización (GENTEN-ICHI), o superior sin necesidad de haberles marcado previamente KEIKOKU o CHUI, o faltas anteriores.
10. Las sanciones no son acumulativas. Cada sanción debe ser otorgada por su propio valor. La concesión de una segunda o posterior sanción automáticamente cancela una sanción anterior. Siempre que un competidor ya haya sido penalizado, cualquier penalidad posterior para ese competidor debe ser siempre otorgada por lo menos en el siguiente valor de su sanción actual.
11. Cada vez que un Árbitro impone una sanción, debe demostrar con una simple acción el motivo de la misma.
12. Una sanción puede ser impuesta después del anuncio de (YAME) Por cualquier acto prohibido cometido durante el tiempo asignado para el combate o, en algunas situaciones excepcionales, por actos graves cometidos después de la señal que pone fin al combate, siempre que no se haya dictado la decisión.

Keikoku

1. KEIKOKU se impone a cualquier competidor la primera vez que comete una infracción leve.
2. El derecho de marcar un KEIKOKU corresponde únicamente al Árbitro, que no necesita el apoyo de los jueces y no necesita contar sus votos para ello.
3. Sólo se puede imponer una vez KEIKOKU para un mismo tipo de infracción, pero puede volverse a marcar para otro tipo de infracciones.

Chui

1. CHUI se impone a cualquier competidor que ha cometido una infracción grave o ha sido penalizado por segunda vez con una infracción leve idéntica a la anterior.
2. Sólo se puede imponer CHUI cuando coincidan, al menos, tres de los Jueces, incluyendo al Árbitro central.
3. Cuando se impone CHUI (y también al marcar GENTEN ICHI, GENTEN NI, y GENTEN SAN) el Árbitro está obligado a contar los votos de los jueces.

Genten Ichi

1. Se impondrá GENTEN ICHI a cualquier competidor que, habiendo sido penalizado con un CHUI, vuelva a cometer una infracción.
2. Se podrá penalizar también GENTEN ICHI a cualquier competidor que cometa una infracción especialmente grave, independientemente de si ha sido penalizado anteriormente con CHUI o no.

Genten Ni

1. Se impondrá GENTEN NI a cualquier competidor que, habiendo sido penalizado con GENTEN ICHI, vuelva a cometer una infracción.
2. GENTEN NI equivale a WAZA-ARI, por lo tanto, si un competidor tiene ambas cosas, WAZA-ARI y GENTEN NI, su puntuación equivale a cero solo a la hora de la decisión, no cuantitativamente.

Genten San

1. GENTEN SAN se impone a cualquier competidor que, habiendo sido penalizado con GENTEN NI, vuelve a cometer una infracción.
2. La imposición de GENTEN SAN lleva a la descalificación del competidor (SHIKKAKU).

Shikkaku

1. SHIKKAKU es la descalificación total para la modalidad en que se esté participando.
2. Se puede imponer SHIKKAKU directamente, sin avisos previos.
3. Si el competidor no diera el peso correspondiente a su categoría, con una tolerancia máxima de 0,2 Kg. Para las categorías masculinas y 0,5 kg. Para las categorías femeninas, la misma tolerancia se aplica a los límites inferior y superior de una categoría de peso.

4. Si la descalificación fuera por una causa relacionada con mala conducta, faltas de respeto, desobedecer las ordenes del árbitro, por detectarse por parte de los servicios médicos el uso de doping, en definitiva, por cometer un acto deshonesto por parte del competidor o cualquier miembro de su equipo, pudiera conllevar acciones disciplinarias contra el competidor o el club por parte de la Dirección Técnica y/o junta de Gobierno de la FCK y DA.

Kiken

1. La decisión de retirada por KIKEN es tomada cuando un competidor o competidores no se presentan al ser llamados, o por lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.

2. Si tras un examen por parte del médico de la competición se decide que es recomendable no continuar compitiendo.

3. Por alguna contingencia tipo desgracia familiar o similar que ocurra antes del comienzo de la competición o durante la misma.

ARTÍCULO 27: RECLAMACIÓN OFICIAL

1. Como norma general, no se aceptarán ni evaluarán las reclamaciones en las competiciones de la FCK Y DA. No obstante, si el Comité de Arbitraje y la dirección de la FCK deciden aceptar la presentación y evaluación de las reclamaciones, así como tomar medidas sobre los resultados de la evaluación, deberá hacerse de conformidad con las disposiciones de este artículo. En tal caso, el Comité Organizador está obligado a notificar previamente a los participantes de las competiciones acerca de la posibilidad de presentar reclamaciones.

2. Nadie puede protestar sobre una sentencia a los miembros del Panel Arbitral.

3. La reclamación se hará en forma de informe escrito, remitido inmediatamente después del combate sobre el que se genera. En la reclamación deben constar los nombres de los competidores, los Jueces que oficiaban y los detalles precisos acerca de qué se está reclamando. No se admitirán como reclamaciones válidas las referidas sobre las normas generales. La carga de la prueba de la validez de la reclamación recaerá sobre la parte reclamante.

4. La única excepción será cuando la reclamación haga referencia a un error administrativo. En caso de un error administrativo durante el transcurso de una competición, el coach podrá notificarlo directamente al Jefe de tapiz y a su vez este lo notificará al árbitro.

5. La reclamación debe ser presentada al director de arbitraje y este revisará las circunstancias que llevaron a la decisión protestada. Habiendo examinado todos los hechos disponibles, elaborará un informe y la junta de gobierno de la FCK tomará las medidas oportunas al respecto.

6. Cualquier reclamación referente a la aplicación de la normativa debe hacerse de acuerdo con el procedimiento de reclamaciones definido por el Comité Ejecutivo de la FCK. Debe ser presentada por escrito y firmada por el representante oficial del equipo o competidor/es.

7. El reclamante debe depositar una cuota de reclamación según lo acordado por el Comité Ejecutivo de la FCK, dicha cuota, junto con la reclamación, debe ser presentada ante un representante de la junta de gobierno de la FCK.

8. Los siguientes encuentros no se retrasarán, incluso aunque se haya presentado una reclamación oficial. Es responsabilidad del jefe de tapiz, asegurar que el combate se ha llevado

de acuerdo con el reglamento de arbitraje y las normas de la competición especificadas en la circular del torneo.

ARTÍCULO 28: PROCEDIMIENTO Y TERMINOLOGIA ARBITRAL

Entradas al tatami

1. El árbitro en primer lugar y los cuatro Jueces, entrarán al tatami por la parte frontal derecha (visto el tatami desde la mesa principal).
2. Cuando se entre en el tatami, cada oficial saludará primero al entrar al tatami y después hacia la mesa principal con "Osu".
3. Si no hubiese ningún otro equipo arbitral en el tatami en ese momento, el equipo entrante deberá ir directamente a la parte más lejana del tatami y quedarse de cara hacia la mesa oficial.
4. El árbitro se situará en el centro de los jueces y ligeramente adelantado de la línea que limita la zona de competición.
5. El árbitro dará la orden de saludos de la forma siguiente: "Shomen ni rei", "Mawatte", "Rei", "Mawatte" y "Shushin ni rei". Los Jueces seguirán las órdenes del Árbitro, y saludarán "Osu" después de que el árbitro diga "Rei".
6. Los Jueces ocuparán los lugares asignados en las sillas de las esquinas.

Salidas del tatami

1. Cuando el equipo arbitral haya completado su turno, se situarán en la parte más lejana del tatami y mirando hacia la mesa oficial realizarán los saludos descritos anteriormente.
2. Si estos no son reemplazados por un nuevo equipo arbitral, entonces saldrán del tatami por la parte frontal izquierda (visto el tatami desde la mesa principal), saludando primero hacia la mesa oficial y después al salir del tatami, en ambos casos con "Osu".
3. Cuando el equipo arbitral vaya a entrar para reemplazar al equipo ya existente en el tatami, cuando entren en el tatami tras realizar los saludos, se dirigirán hacia el lado derecho visto desde la mesa oficial, con el Árbitro en el centro y dentro de la zona de competición y los Jueces en la línea que limita el área de competición, todos de cara al lado izquierdo (aka).
- . El equipo saliente, después de saludar en la parte más lejana del tatami, se situará en el lado izquierdo visto desde la mesa oficial y mirando hacia el lado derecho con el Árbitro situado en el centro con los Jueces colocados en la línea que limita la zona de competición, todos mirando hacia el lado derecho (Ao).
5. El Árbitro central del equipo saliente, dará el saludo "Rei", entonces los dos equipos saludarán "Osu" unos a otros.
6. El equipo saliente abandonará el tatami de la forma que se ha descrito anteriormente, saludando primero hacia la mesa principal y después hacia el tatami.

Empezar el combate

1. Cuando los competidores sean llamados, entrarán en el tatami por sus respectivos lados, primero entra Aka y después Ao (a la orden del árbitro central). Aka es el competidor del combate que va primero en la liguilla.
2. Los competidores ocuparán sus lugares mirando hacia la mesa oficial y esperarán las órdenes del árbitro.
3. El árbitro se colocará en el centro de los competidores mirando hacia la mesa oficial y dará las siguientes órdenes:
 - a. “Shomen ni rei”: saludo a la mesa oficial.
 - b. “Shushin ni rei”: saludo al Árbitro.
 - c. “Otagai ni rei”: saludo entre los competidores.
 - d. “Kamaete”: posición de combate (los competidores se situarán detrás de sus líneas).
 - e. “Hajime”: comienzo del combate.

Terminar el combate

1. A la voz del árbitro de “yame”, los dos competidores cesarán de combatir y volverán a su posición lineal. El Árbitro les indicará si es necesario arreglarse los uniformes.
2. Después de que el árbitro pida decisión, dará las órdenes siguientes:
 - a. “Shomen ni rei”: saludo a la mesa oficial.
 - b. “Shushin ni rei”: saludo al Árbitro.
 - c. “Otagai ni rei”: saludo entre los competidores.
 - d. “Akushu”: el Árbitro les dirá a los competidores que se den la mano y saldrán del tatami.

Durante el combate

1. “Yame”: parar el combate inmediatamente (el árbitro se interpone entre los competidores y para el combate, llevándolos a las líneas de comienzo del combate).
2. “Kamaete”: Adoptar la posición de combate para comenzar el mismo.
3. “Zokko”: Reanudar el combate después de haber sido parado.
4. “Zokko”: Atacar (si los competidores no realizan ninguna acción).
5. Cuando el uniforme de los competidores se les abre, el Árbitro parará el combate y dirigirá a los competidores a sus posiciones de comienzo. Cuando los dos competidores estén fuera, el Árbitro les indicará que se sitúen en sus lugares de comienzo y de espaldas el uno al otro para arreglarse los uniformes.

Señalizar comportamientos y técnicas prohibidas

1. El árbitro se situará entre los dos competidores y parará el combate.
2. El árbitro colocará a los competidores en su lugar correspondiente (en Fudo Dachi uno frente al otro), contando el número de banderas indicadas por los jueces, nombrando la técnica no permitida y su clasificación.

3. Ejemplo de cómo anunciar comportamientos y técnicas prohibidas:

- a. Ao; ichi, ni, san, Tsukami, (Agarrar o sujetar al oponente) Chui
- b. Ao; ichi, ni, san, shi, Ganmen Ouda, (Ataques en la cara con la mano o codo) Genten ichi
- c. Ao, ichi, ni, san, shi, Shotei Oshi, (Empujar al oponente con las manos o puños) Genten ni
- d. Ao, ichi, ni, san, shi, go, Kinteki kogeki, (Golpe a los genitales) Genten san, Shikkaku

4. El competidor que ha cometido la falta debe decir “osu “cuándo oiga la declaración del Árbitro central.

Señalizar Ippon y/o Waza-ari

1. En estas circunstancias, el Árbitro deberá de comprobar primeramente el estado del competidor, antes de pedir una decisión como consecuencia de una posible lesión o daño producido en un combate.
2. El árbitro colocará a los competidores en su lugar de comienzo de la competición y pedirá decisión (en Fudo Dachí uno frente al otro).
3. La forma de contar comenzará por la esquina derecha y se contarán las banderas de los jueces en sentido antihorario con su mano derecha, nombre de la técnica y el resultado. Ejemplos de la forma de anunciar una decisión el Árbitro:
 - a. “Aka, ichi, ni, san, Jodan mawashi geri, Wazaari”.
 - b. “Shiro, ichi, ni, san, shi, Shita tsuki, Wazaari, Awasete Ippon”.
 - c. “Aka, ichi, ni, san, shi, go, Ushiro mawashi geri, Ippon.”

Señalizar victoria sin puntuación

1. Cuando no se haya conseguido un punto claro, se concederá la victoria por decisión, el árbitro colocará a los competidores en la línea de comienzo y de cara a la mesa oficial, cuando los competidores lleven los kimonos mal puestos, el árbitro les pedirá que se los coloquen bien (previamente a pedir decisión).
2. Entonces el Árbitro pedirá decisión de la siguiente forma;
“Hantei onegaishimasu” (Jueces por favor prepararse para su decisión) una pequeña pausa y después dar la orden de “Hantei”, Decisión. Los Jueces entonces y de forma inmediata mostrarán sus decisiones levantando la bandera que corresponda.
3. El Árbitro entonces contará las banderas, comenzando por su lado derecho en dirección antihoraria y con su mano derecha desde la posición que se encuentra. En el caso que no haya decisión final por mayoría, el árbitro contará las otras banderas, primeramente, antes de indicar la decisión final.

Ejemplos;

En el caso que haya dos banderas de cada color, el Árbitro declarará su decisión en último lugar.

El Árbitro indicará verbalmente la decisión al mismo tiempo que señala el lado (rojo o azul) con la mano adecuada y claramente elevada.

- a. Ao, ichi, ni. Aka, ichi. Hikiwake, ichi, ni: Hikiwake.
- b. Ao, ichi. Hikiwake, ichi. Aka, ichi, ni, san: Aka.
- c. Hikiwake. Ichi, ni, san, shi, go: Hikiwake.
- d. Aka, ichi, ni. Ao, ichi, ni, san: Ao.
- e. Ao, ichi, ni. Aka, Ichi, ni, Sushin: Hikiwake.

ARTÍCULO 29: PROCEDIMIENTO PARA UTILIZAR LAS BANDERAS Y LOS SILBATOS

1. IPPON KACHI: Levantar la bandera directamente en alto y al mismo tiempo hacer sonar fuertemente el silbato.
2. WAZA-ARI: Se levanta la bandera horizontalmente y a la altura del hombro y se hace sonar fuertemente el silbato.
3. COMPORTAMIENTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS: Mover la bandera correspondiente en pequeños golpes y hacer sonar el silbato repetidas veces (el silbato se utiliza igualmente para hacer saber al Árbitro técnicas no permitidas)
4. JOGAI: (Salida de la zona de competición), golpear ligeramente con la bandera en el suelo (los jueces que estén en la esquina del lado por el que sale el competidor) 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), cruzar las balderas delante de las rodillas y hacer sonar el silbato una vez.
8. AO YUSEI HANTEI KACHI (Azul gana por decisión), Elevar la bandera azul recta hacia arriba y hacer sonar el silbato fuertemente.
9. AKA YUSEI HANTEI KACHI (Rojo gana por decisión), Elevar la bandera roja recta hacia arriba y hacer sonar el silbato fuertemente.
10. Cuando el combate deba decidirse por decisión, el árbitro dirá “Hantei onegaishimasu”, (pequeña pausa) y dirá Hantei. Los Jueces entonces mostrarán 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 Árbitro claramente reconozca y declare el resultado.