



CONTACT KARATE

NORMATIVA AUTONÓMICA DE ARBITRAJE

CONTACT KARATE



Enero 2013

F.A.K. Y.D.A.



CONTENIDOS

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

ARTÍCULO 1 : ÁREA DE COMPETICIÓN DE COMBATE

ARTÍCULO 2 : UNIFORME OFICIAL

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LOS TORNEOS DE CONTACT KARATE

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN

ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

ARTÍCULO 9: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

ARTÍCULO 10: PROTESTA OFICIAL

ARTÍCULO 11: PODERES Y DEBERES

APÉNDICE 1: TERMINOLOGÍA

APÉNDICE 2: REFERENCIAS PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS Y JUECES



REGLAMENTO DE COMBATE

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE COMBATE

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
2. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami, del tipo homologado por la WKF con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con dos metros adicionales en todo el perímetro como zona de seguridad. Estos dos metros de zona de seguridad deberán estar despejados de todo obstáculo.
3. Para el posicionamiento del Árbitro se debe señalar una línea de medio metro de longitud a dos metros del centro del área de competición.
4. Para el posicionamiento de los competidores se señalarán dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una, en ángulo recto con la línea del Árbitro y situadas a metro y medio del centro del área de competición.
5. Cada Juez se sentará en las esquinas del tapiz en el área de seguridad. El Árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami, incluyendo el área de seguridad donde están sentados los Jueces.
6. El Supervisor del Encuentro se sentará justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda o a la derecha del Árbitro. Estará equipado con una señal o bandera roja, y un silbato.
7. El supervisor de la puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador.
8. Los coaches estarán sentados fuera del área de seguridad, en sus lados respectivos y hacia la mesa oficial. Cuando el área de competición esté elevada, los entrenadores serán colocados fuera del área elevada.
9. El metro del borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami.

EXPLICACIÓN:

1. No debe haber muretes, carteles publicitarios, etc. dentro del metro del perímetro exterior al área de seguridad.



II. *Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo, y por contra deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. No deben ser tan gruesas como las de Judo, pues éstas dificultan los movimientos de Kárate. El Árbitro debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Deben ser del tipo homologado por la WKF.*

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Los competidores 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.

ÁRBITROS:

3. Los Árbitros y Jueces deben vestir el uniforme oficial definido por la Comisión de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones y cursos.
4. El uniforme oficial será el siguiente:
 - Un polo oficial blanco manga corta en verano, manga larga en invierno.
 - Un pantalón color negro
 - Calcetines negros
 - Zapatillas negras o zapatos sin ninguna señal externa que la identifique con otro color.

CONTENDIENTES:

5. Los competidores deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la marcha de los combates. Está autorizado el Hachimaki (banda en la frente), debajo del casco oficial.
Si el Árbitro considera que un competidor tiene el pelo demasiado largo o sucio, puede descalificar a dicho competidor.
Están prohibidas las pinzas para el pelo, así como cualquier pieza metálica, abalorios y otros adornos.
6. Los competidores deben llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el Árbitro y el Médico del Torneo. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.



7. Los competidores deberán llevar camiseta oficial y pantalón corto (bermuda) oficial, debiendo llevar puesto antes del combate, la chaqueta del karategi y el cinturón correspondiente.

8. Son obligatorias las siguientes protecciones:

8.1. Guantes de 10 oz para menos de 75Kg y de 12 oz para más de 75Kg.

8.2. El casco y guantes oficiales, será proporcionado por la organización para cada competición. Por otro lado, las protecciones de tibia, los botines, las vendas, bucal, coquilla y peto femenino deberán ser aportados por los competidores y serán oficiales de Contact Karate.

9. Están prohibidas las gafas. Los competidores pueden llevar lentillas blandas bajo su propio riesgo.

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

11. Todos los elementos de protección deberán ser en su caso, del tipo o tipos homologados por El Departamento de Contact Karate.

12. Es obligación del Supervisor del Encuentro revisar antes de cada combate/encuentro que los competidores llevan el equipo oficial.

13. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobado por el Árbitro después de haber oído al Médico del Torneo.

ENTRENADORES:

14. El entrenador, durante todo el torneo, llevar la indumentaria oficial de su club, quedando prohibida expresamente la ropa de calle.

EXPLICACIÓN:

I. Los protectores bucales deben ajustar adecuadamente.

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

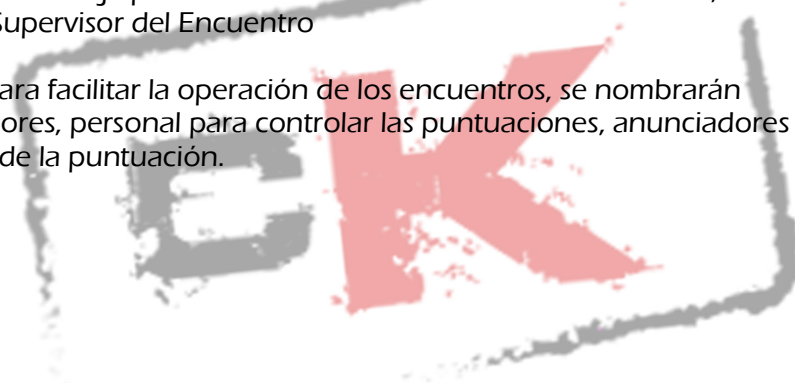


ARTÍCULO 3 : ORGANIZACIÓN TORNEO CONTACT KARATE

1. En los torneos de Contact Karate habrá categorías con diferencias de peso, siendo la edad mínima para competir 18 años y máxima 40 años
2. Ningún competidor puede ser remplazado por otro en un encuentro individual.
3. Los competidores que no se presenten al ser llamados serán descalificados
4. Los entrenadores deben presentar su acreditación en la mesa oficial, junto con la de su competidor o las de su equipo. El entrenador debe permanecer sentado en su silla y no debe interferir de palabra ni de obra en el normal desarrollo del encuentro.

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE

1. El Panel de Arbitraje para cada encuentro consistirá en un Árbitro, tres Jueces y un Supervisor del Encuentro
3. Además, para facilitar la operación de los encuentros, se nombrarán cronometradores, personal para controlar las puntuaciones, anunciadores y supervisores de la puntuación.



ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUNTROS

1. El tiempo del encuentro comienza a contar cuando el Árbitro da la señal de HAJIME (empezar) y se finaliza con la señal de YAME (parar)
2. El cronometrador hará sonar un gong, o timbre, claramente audible indicando que faltan 10 segundos o que ha finalizado el tiempo. La señal de finalización del tiempo marca el final del asalto. Solo se podrá parar el cronómetro en cada asalto cuando el árbitro lo estime oportuno.
3. Los combates se realizarán a 3 asaltos, la duración de los mismos será de 2 minutos a tiempo real.



ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN

1. Las puntuaciones son las siguientes:

- a) Dos puntos
- b) Un punto

2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

TÉCNICA EFICAZ que tenga:

- a) Buena forma
- b) Actitud deportiva
- c) Aplicación vigorosa
- d) Distancia correcta
- e) tiempo apropiado

3. **2 PUNTOS** se otorgan por:

- a) Técnica de pierna en cara y cabeza.

4. **1 PUNTO** se otorga por:

- a) Técnica de pierna en tronco y muslos.
- b) Técnica de puño en cabeza y tronco

6. Los ataques están limitados a las siguientes áreas:

- a) Cabeza
- b) Cara
- c) Tren inferior, muslo interno y externo
- d) Abdomen
- e) Pecho
- g) Zona lateral (los costados)

7. Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del encuentro. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor.

8. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el árbitro diga "STOP", dicha técnica será puntuada.

**EXPLICACIÓN:**

I. Para marcar es necesario aplicar una técnica a una zona puntuable según lo definido en el punto 6 anterior. La técnica debe ser **controlada** adecuadamente con relación a la zona atacada y debe satisfacer los 5 criterios del punto 2 anterior.

| VOCABULARIO | CRITERIOS TECNICOS |
|-------------|--|
| 2 PUNTOS | Patada alta. <i>Se define como cara y cabeza</i> |
| 1 PUNTO | 1- Patada media. <i>Se define como abdomen, pecho, y zona lateral</i> 2- Patada baja. <i>Se define muslo interno y externo. Se golpea con la tibia</i> 3- Cualquier golpe de puño. <i>Sobre cualquiera de las zonas puntuables excluyendo el tren inferior.</i> |

I. **Actitud Deportiva** es un componente de la buena forma y se refiere a una clara actitud no malintencionada de gran concentración durante la realización de la técnica puntuable.

II. **Aplicación Vigorosa** define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que ésta tenga éxito.

III. **Buen Timing (tiempo apropiado)** significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.

IV. La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el combate, aunque el Árbitro, inadvertidamente, no pare el combate inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones.

Estas pueden ser impuestas por el Panel de Arbitraje mientras los contendientes no hayan abandonado el área de competición, después de haber acabado el combate. A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte de la Comisión de Arbitraje o la Comisión Disciplinaria y Legal.



ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN:

1. El resultado de un asalto queda definido cuando un contendiente obtiene la mayoría de puntos por decisión o cuando el oponente reciba descalificación y K.O.
2. En un asalto, en caso de que al final del tiempo nadie haya puntuado, o de que las puntuaciones sean iguales, la decisión se tomará por votación final de los tres Jueces y el Árbitro. Es obligatoria una decisión a favor de uno u otro competidor, y ésta se tomará basándose en lo siguiente:
 - a) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
 - b) La superioridad de las técnicas y tácticas desplegadas.
 - c) Cual de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTOS PROHIBIDOS:

1. Ataques a la ingle articulaciones, o al empeine.
2. Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.
3. Simular o exagerar una lesión.
4. Salidas del área de competición no debidas al oponente.
5. Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas.
6. Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.
7. Pasividad-no intentar entrar en combate
8. Agarrar o empujar, o permanecer pegados el uno al otro, sin intentar ninguna acción técnica.
9. Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados.
10. Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
11. Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas de comportamiento.



EXPLICACIÓN:

I. Simular una lesión inexistente es una grave infracción del reglamento. Al competidor que simula una lesión se le debe dar descalificación, es decir, cuando hechos como caer y rodar por el suelo no pueden considerarse el motivo de lesiones proporcionadas a dicho hecho en opinión de un médico neutral.

II. Exagerar el efecto de una lesión real es menos grave pero aun así es considerado como comportamiento inaceptable y por tanto la primera exageración recibirá al menos una advertencia. Si persiste en este comportamiento será penalizado.

III. SALIDA se produce cuando los dos pies del contendiente Están fuera del área de competición. Una excepción a esto es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado fuera del área por el oponente.

IV. Pasividad se refiere a situaciones en las que uno o los dos contendientes no intentan intercambiar técnicas durante un cierto tiempo.

V. Cualquier comportamiento descortés de un miembro de un club oficial puede llevar a la descalificación del torneo de un competidor o del propio club

VI. Las advertencias solo podrán ser acumuladas hasta tres, siendo la cuarta descalificación inmediata. El arbitro tiene la potestad otorgar mas de una falta en la misma acción si la situación lo requiere

ARTÍCULO 9: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN:

1. ABANDONO es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del Árbitro o del propio Coach (tirar la toalla)
Las razones del abandono pueden incluir la lesión no atribuible a las acciones del oponente.

2. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento, si ambos tienen los mismos puntos, el resultado se dará por decisión.

3. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.

4. Cuando un contendiente se lesiona, el Árbitro debe parar el combate y simultáneamente llamar al médico, el cual está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.



5. A un competidor lesionado durante un combate que precise tratamiento médico se le darán tres minutos para recibir dicho tratamiento. Si el tratamiento no se ha completado dentro de dicho tiempo, el Árbitro decidirá si el competidor no está en condiciones para combatir

6. Cualquier competidor que caiga, sea derribado, o noqueado, y no recupere totalmente su posición en seis segundos, será considerado que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente del torneo

EXPLICACIÓN:

I. Cuando un contendiente esté lesionado y precise valoración médica, el Árbitro deberá llamar al médico levantando el brazo.

II. Caso de que pueda hacerlo físicamente, el contendiente lesionado debe salir del área para ser tratado por el doctor.

ARTÍCULO 10: PROTESTA OFICIAL:

1. Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.
2. Si una decisión de los jueces puede haber infringido el reglamento, el representante oficial del club es el único autorizado para presentar una protesta
3. La protesta se realizará en la forma de informe escrito presentado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la protesta (la única excepción a esto es cuando la protesta se refiere a una falta administrativa. La mesa oficial debe ser informada inmediatamente después de detectarse dicha falta por parte del representante del club).
4. La protesta debe ser presentada a un representante del Jurado de Apelación. En su debido momento dicho Jurado revisará las circunstancias que produjeron la protesta. Habiendo tenido en cuenta todos los hechos disponibles, emitirá un informe, y podrá tomar las acciones que considere oportunas.
6. El reclamante debe depositar la cantidad económica establecida por el Dpto. de Contact Karate, que junto con la protesta, deben ser entregadas al director de arbitraje

7. Composición del Panel de Apelación

El Jurado de Apelación está compuesto por tres Árbitros senior nombrados por la Comisión de Arbitraje. No podrá haber dos miembros de un mismo club. La Comisión de Arbitraje nombrará también dos miembros adicionales numerados del 1 al 2 que reemplazarán de forma automática a cualquiera de los tres miembros originales del Jurado de Apelación cuando estos tengan un conflicto de interés.



8. Proceso de Evaluación de Apelaciones

La parte que protesta es responsable de convenir al Jurado de Apelación y depositar la suma establecida ante el tesorero.

Una vez convenido, el Jurado de Apelación realizará las averiguaciones e investigaciones que considere oportunas para sustanciar los méritos de la protesta. Cada uno de los tres miembros está obligado a dar su veredicto sobre la validez de la protesta. No es posible abstenerse.

9. Protestas rechazadas

Si se encuentra que una protesta es infundada, el Jurado de Apelación nombrará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que su protesta ha sido rechazada, marcará el documento original con la palabra "RECHAZADA" y se firmará por cada uno de los miembros del Jurado de Apelación, antes de dar la protesta al tesorero, que a su vez se la dará al director de arbitraje.

10. Protestas Aceptadas

Si una protesta es aceptada, el Jurado de Apelación contactará con la Comisión de Organización (OC) y con la Comisión de Arbitraje (RC) para tomar las medidas prácticas posibles para remediar la situación, tales como:

- Cambiar decisiones previas que infringen el Reglamento
- Anular los resultados de los encuentros afectados en la pool desde el incidente
- Repetir los encuentros afectados por el incidente

- Recomendar al RC que se considere la sanción de los Árbitros implicados

El Jurado de Apelación tiene la responsabilidad de tomar las medidas adecuadas para no perturbar de forma significativa el programa del evento. Rehacer el proceso de eliminatorias es la última opción que debe tomarse.

El Jurado de Apelación nombrará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que su protesta ha sido aceptada, marcará el documento original con la palabra

"ACEPTADA" y se firmará por cada uno de los miembros del Jurado de Apelación, antes de dar la protesta al tesorero, quien le devolverá la cantidad depositada al reclamante, y que a su vez se la dará al Secretario General.

11. Informe de Incidente

Después de ocuparse del incidente tal como se ha descrito antes, el Jurado de Apelación se reunirá y hará un informe sencillo, describiendo sus hallazgos y estableciendo las razones para aceptar o rechazar la protesta. El informe debe ser firmado por los tres miembros del Jurado de Apelación y ser entregado al Secretario General.



12. Poderes y Limitaciones

La decisión del Jurado de Apelación es final, y sólo puede ser cambiada por decisión del Comité Ejecutivo.

El Jurado de Apelación no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar protestas e instar al RC y al OC a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.

EXPLICACIÓN:

*I. La protesta debe incluir los nombres de los contendientes, de los Jueces actuantes, y los **detalles precisos de qué es de lo que se protesta**. No se aceptarán como protesta válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar*

II. La protesta será revisada por el Jurado de Apelación y como parte de esta revisión el Jurado estudiará la evidencia proporcionada en apoyo de la protesta. El Jurado podrá estudiar también videos oficiales y preguntar a Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la protesta.

III. Si el Jurado de Apelación considera que la protesta es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. La Tesorería devolverá el depósito pagado.

IV. Si el Jurado de Apelación considera que la protesta no es válida, ésta será rechazada y el depósito se quedará en posesión de la Federación Asturiana de Karate.

V. No se demorarán los combates subsiguientes, aún cuando se esté preparando una protesta oficial. Es la responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurar que el combate ha sido conducido de acuerdo con los reglamentos de competición.



ARTÍCULO 11: PODERES Y DEBERES:

COMISIÓN DE ARBITRAJE

Los poderes y deberes de la Comisión de Arbitraje serán los siguientes:

1. Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con la Comisión de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc.
2. Supervisar y coordinar el comportamiento general de los Árbitros.
3. Nombrar oficiales sustitutos allí donde sea necesario.
4. Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no estén estipuladas en el reglamento.

ÁRBITROS

Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

1. Anunciar al ganador.
2. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta.
3. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

EXPLICACIÓN:

1. *En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el supervisor de puntuación hará sonar su silbato.*

APÉNDICE 1: LA TERMINOLOGÍA

| | | |
|-----------------|---|---|
| HAJIME | Empezar | Inicio del encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro da un paso atrás y hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano. |
| YAME | Parar | Interrupción o final del encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano. |
| A SUS PUESTOS | Posición original | Los contendientes y el Árbitro vuelven a sus posiciones de partida |
| DECISIÓN | El árbitro pide decisión al final de un encuentro | Después de un pitido corto con silbato los jueces darán su veredicto por el procedimiento ordinario |
| ADVERTENCIA | El Árbitro indica una infracción | Después señala con su dedo índice 45° hacia abajo al infractor. |
| SALIDA | Salida del área de competición no causada por el oponente | El Árbitro señala con su dedo índice al infractor para indicar a los jueces, que se ha salido del área de competición |
| DESCALIFICACIÓN | Descalificación "Abandonar el Área" | El Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio "Descalificado". Después anuncia la victoria del oponente. |
| RENUNCIA | Renuncia | El Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia abajo en la dirección de la posición inicial del contendiente. |
| AKA | Rojo | El arbitro se referirá al competidor esquina roja con este termino |
| KUROI | Negro | El arbitro se referirá al competidor esquina negra con este termino |



CONTACT **K**ARATE

