

International Karate Association



ARGENTINA

KUMITE

REGLAMENTO OFICIAL
DE COMPETICIÓN
- 2010 -



ARTÍCULO 1: Jueces y Árbitros

1) Se designará un Jefe de Árbitros por el Comité Técnico de IKA Argentina, el cual seleccionará para su Plantel Arbitral al árbitro, al juez, a los jueces de esquina y los integrantes de la mesa arbitral. Éste plantel es previamente designado para cada combate o durante el mismo por el Jefe de Árbitros.

ARTÍCULO 2: Deberes de Árbitro y Jueces

El Jefe de árbitros, árbitro, juez, jueces de esquina y mesa arbitral deben tener en cuenta los siguientes puntos:

- a) Deben ser objetivos, imparciales y justos.
- b) Deben comportarse con dignidad y demostrar respeto por los competidores y por el equipo arbitral.
- c) Sus acciones realizadas durante el combate deben ser ágiles, veloces y precisas.
- d) El árbitro, jueces de esquina y mesa arbitral deben concentrar toda su atención en el combate, observar a cada participante con precisión y juzgar cada acción de los participantes correctamente. Durante el combate no deben conversar con nadie más que con el jefe de árbitros, los otros jueces y/o los competidores.

ARTÍCULO 3: Poderes y deberes del Jefe de Árbitros

- 1) Tiene la máxima responsabilidad de decisión.
- 2) Será responsable de velar por el desarrollo del combate de acuerdo con estas reglas de competición y si algún incidente inusual ocurriera, basará su decisión en ellas.
- 3) Designará al árbitro, jueces de esquina y mesa arbitral antes del combate. Si fuera necesario reemplazar alguno de ellos durante un combate, el jefe de árbitros inmediatamente parará el combate y nombrará un sustituto en el menor tiempo posible.
- 4) Será consultado siempre que un árbitro tenga dificultad en sus decisiones. Para cada área de combate será designado un Árbitro Principal por el Comité Técnico de IKA Argentina.

ARTÍCULO 4: Poder y deber del Árbitro

El árbitro tendrá el poder de:

- a) Conducir los combates incluyendo su comienzo y su fin.
- b) Anunciar la decisión del panel de Jueces.
- c) Explicar, cuando sea necesario, las bases sobre las cuales fueron tomadas las decisiones.
- d) Anunciar faltas.
- e) Dar advertencias (antes, durante o después del combate)
- f) Tomar medidas disciplinarias (descalificar o suspender a un competidor de un combate).
- g) Pedir opinión de los Jueces de Esquina.
- h) Decidir la victoria por mayoría basada en el cuadro de decisión.
- i) Prolongar la duración del combate.



ARTÍCULO 5: Poder y deber de los Jueces de Esquina y Juez Espejo

- 1) Los Jueces de Esquina tendrán el deber de:
 - a) Asistir al árbitro.
 - b) Dar su opinión acerca de diferentes situaciones.
 - c) Señalar su juicio sobre de la conducta y el desarrollo de los combates mediante banderas, manos y/o silbato.
 - d) Ejercer su derecho de voto en la decisión de un combate.

- 2) Los jueces observarán cuidadosamente las acciones de los participantes dentro del alcance de su visión. En los siguientes casos indicarán inmediatamente su juicio al árbitro mediante silbato o bandera:
 - a) Cuando se observe lesión o malestar por parte de un competidor.
 - b) Cuando perciba una acción que consideren deba ser premiada como Ippon o Waza-ari.
 - c) Cuando un participante esté a punto de cometer o haya cometido una acción y/o técnicas prohibidas.
 - d) Cuando uno o ambos competidores hayan salido del área de competición.
 - e) En todos los casos que sea necesario llamar la atención del árbitro.

- 3) Cada juez evaluará la deportividad de los participantes y formará su propia opinión independientemente.

- 4) Cuando el árbitro dice “Hantei”, cada uno de los jueces debe dar su opinión de la manera prescrita. En el caso de haber diferencia de opiniones entre el árbitro y los jueces en una cuestión determinada, el árbitro con el apoyo de los otros jueces puede oponerse al juicio de los anteriores. En cualquier caso, la decisión se tomará por mayoría.

ARTÍCULO 6: Mesa arbitral, anotador, cronometrador y anunciador

- 1) Se designarán jueces para: anotador, cronometrador y anunciador de la mesa arbitral.
- 2) La mesa arbitral es responsable del resultado oficial del combate.

ARTÍCULO 7: Terminología y señales

Los términos y señalizaciones usados por los árbitros y jueces durante un combate se especifican en el Anexo correspondiente.

ARTÍCULO 8: Señales

- 1) Las señalizaciones de banderas y/o silbato de jueces de esquina se especifican en el Anexo II.
- 2) Las señalizaciones de silbato usadas por los árbitros tendrán los siguientes significados:
 - a) Largo/normal + corto/fuerte = Hantei.
 - b) Corto/fuerte = orden de bajar banderas o marcadores.



ARTÍCULO 9: Decisiones

- 1) Cuando un árbitro premia una decisión basándose en las señalizaciones dadas por los jueces de esquina, esta decisión se tomará de acuerdo a las reglas del Anexo correspondiente.
- 2) Aquellas materias relativas a decisiones no señaladas en estas reglas serán discutidas entre los jueces y la decisión alcanzada se remitirá al Árbitro Jefe del combate y al Comité Directivo de IKA Argentina para su aprobación. Esta decisión será notificada a todos los Oficiales y anunciada públicamente.

ARTÍCULO 10: Heridas o accidentes durante la competición:

- 1) En caso de que un competidor resulte herido, el Árbitro deberá detener inmediatamente el combate y llamar al médico oficial. El tratamiento de la herida no deberá retrasar significativamente el combate.
- 2) Cuando un competidor sufra una herida menor que le permita continuar, y de todos modos decida no continuar el combate, será declarado perdedor.
- 3) En caso de que una o varias lesiones producidas durante el combate, por razones ajenas a los dos competidores, impidiera continuar a uno de ellos, o en caso de que ambos se lesionaran al mismo tiempo por motivos imputables a los dos como responsables, el competidor que abandone el combate será declarado perdedor. En caso de que ambos abandonen y las causas de las heridas no sean imputables a ninguno, el combate se decidirá por Hantei.
- 4) En caso de que un competidor sea declarado no apto para continuar el combate, debido a una lesión o cualquier otra razón física basándose en el consejo del Médico del Torneo, el Árbitro concluirá el combate y suspenderá la participación del competidor lesionado. Si la lesión puede ser imputada al oponente, el competidor lesionado será declarado vencedor, si el oponente no es el responsable de la lesión, entonces el lesionado será declarado perdedor.
- 5) Un competidor que es lesionado y gana un combate por la descalificación de su oponente, no podrá competir nuevamente sin permiso del Médico del Torneo.
- 6) Sólo el Médico del Torneo puede tomar decisiones concernientes a cualquier tema relacionado con lesiones, accidentes o condición física de los participantes.

ARTÍCULO 8: Abandono

- 1) Un competidor incapaz de continuar compitiendo o participando, por razones ajenas a una lesión y que pida permiso para abandonar, será declarado perdedor.