

Kyokushin-kan Internacional

Kumite por Categorías de Peso y Categoría Abierta Reglas del torneo

Índice

Criterios de evaluación (Shinpan Kijun)	2
Duración de los partidos (Shiai Jikan)	5
Categorías de peso (Kaikyu)	7
Determinación de los criterios del ganador de Kumite (Kumite y Shouhai)	8
Conceder una victoria clara (Ippon Gachi)	10
Conceder medio punto (Waza-ari)	10
Infracciones de las normas (Hansoku)	11
Advertencia verbal (Keikoku)	13
Punto de penalti (Genten)	13
Descalificación (Shikkaku)	14
Vigilancia constante (Zanshin)	15
Negativa a participar en un combate (Shiai Hoki)	15
Falta de espíritu de lucha (Mukiryoku Shiai)	16

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (SHINPAN KIJUN)

1. Cuando los jueces determinan el ganador por decisión (hantei), el árbitro (shushin shinpan) y los jueces de esquina (fukushin shinpan) tienen los mismos derechos; durante un combate, el árbitro estará obligado a prestar atención y reaccionar responsablemente a las señales de los jueces de esquina.
2. Normalmente, los encuentros son dirigidos por un panel de jueces compuesto por 1 árbitro (shushin), 4 jueces de esquina (fukushin) y 2 asistentes de árbitro (shushin hosa). Sin embargo, los organizadores de torneos tienen derecho a no asignar árbitros asistentes (shushin hosa) para el torneo.
3. Si dos jueces de esquina muestran señales de una clara victoria (ippon gachi), medio punto (waza-ari).
o cualquier violación de las reglas (hansoku), el árbitro puede añadir su voto y, por mayoría de votos, conceder una victoria clara (ippon gachi), medio punto (waza-ari) o penalizar a un competidor por violar las reglas (hansoku).
4. Incluso si más de tres jueces ven una violación de las reglas (hansoku) por parte de un competidor, el árbitro, a menos que la situación del combate evolucione a favor del offender, tiene derecho a no detener el combate y gritar "¡Mitomezu!" ("¡No hay cuenta!"). ("¡No cuenta!"). Al mismo tiempo, si el árbitro no detiene el combate, debe hacer un gesto a los jueces de esquina y pedir a los competidores que continúen con la orden "Zokko!" ("¡Continuar!").
5. Si tres jueces, incluido el árbitro, determinan que se ha producido una infracción del reglamento (hansoku), y si el árbitro detiene el partido, pueden, dependiendo de la gravedad de la infracción, dar una advertencia verbal (keikoku), una advertencia formal (chui) o un punto de penalización (genten).
6. Si el árbitro determina una infracción de las reglas (hansoku) y detiene el encuentro, pero no recibe el apoyo de los jueces de esquina y no puede penalizar al offender con una advertencia formal (chui), el árbitro puede dar al offender una advertencia verbal (keikoku).
7. Si tres o cuatro jueces de esquina muestran la señal de victoria clara (ippon gachi) o medio punto (waza-ari), pero el árbitro tiene dudas en el juicio de la situación, puede detener el combate, reunir a los jueces de esquina para debatir, consultar con el Árbitro Superior (saiko shinpancho), el Árbitro del Torneo (taikai shinpancho) o el Subárbitro del Torneo (taikai fukushinpancho), y tras consultar, puede declarar una clara victoria (ippon gachi),

dar medio punto (waza-ari), dar la orden "¡Mitomezu!" ("¡No cuenta!"), o dar una advertencia formal (chui). En el caso de que el árbitro anuncie "Mitomezu!" ("¡No cuenta!") o dar una advertencia formal (chui), deberá explicar con precisión a los competidores las razones de tal decisión.

8. Un juez de esquina debe expresar claramente su juicio de la situación en respuesta a las señales de otros jueces de esquina y del árbitro, y mostrar si apoya su juicio de la situación, o si no, mostrando "¡Mitomezu!" ("¡No cuenta!") ("¡No cuenta!") o "¡Miezu!" ("¡No pude ver!").

9. Si un juez de esquina cree que el árbitro ha cometido un claro error al juzgar una situación, debe aclararlo inmediatamente con el árbitro, sin limitarse a dejar pasar el episodio.

10. Una decisión de los jueces (hantei) será válida si cuenta con el apoyo de al menos tres jueces. El tiempo de los encuentros principales (honsen) será de 3 minutos (2 minutos para los encuentros clasificatorios);el

La prueba de tameshiwari será de 2 minutos. No obstante, en caso necesario, el árbitro superior (saiko shinpancho) tendrá derecho a modificar el tiempo de duración de los encuentros y de la prueba de tameshiwari.

11. La Junta Consultiva (shingi-iin) tomará decisiones sobre las presentaciones de solicitudes especiales.

premios ("Por la mejor técnica", "Por la voluntad de ganar", etc.), y consultar con los jueces en caso de protesta contra una decisión o, en caso de que se produzca una situación cuya resolución no esté expresamente estipulada en el Reglamento, en el transcurso de los torneos;en tales casos, el derecho de

La decisión final corresponde al Jefe de la Junta Consultiva (shingi-iincho) y al Árbitro Superior (saiko shinpancho).

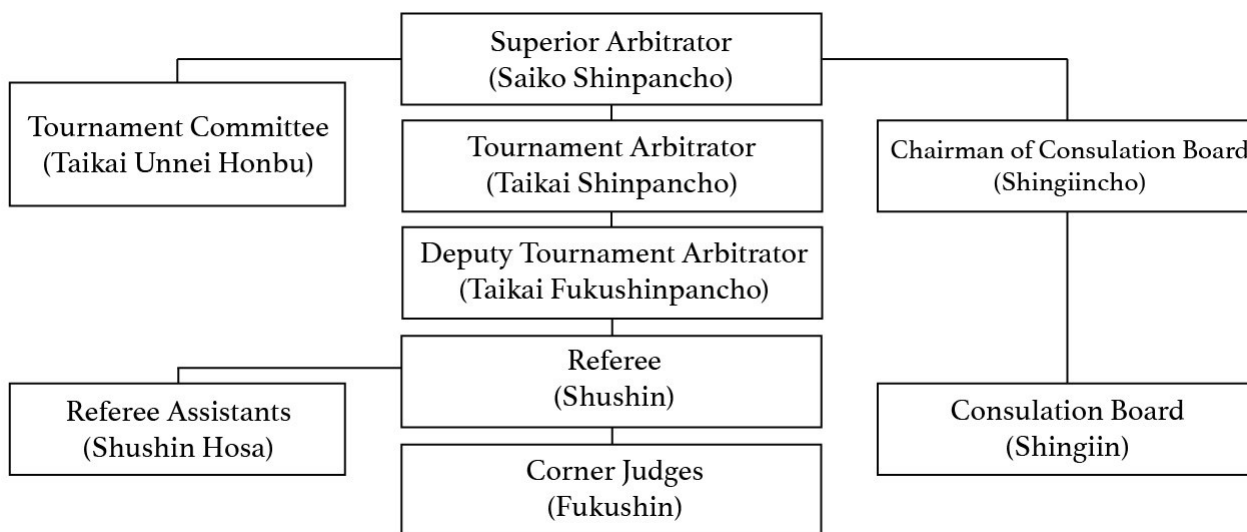
12. Está prohibido envolver piezas de tela o llevar equipo de protección, además del karate dogi, el protector inguinal, el protector bucal y el protector de pecho (para las mujeres). Las mangas del karate dogi deben tener una longitud tal que el borde de las mangas cubra los codos con los brazos doblados.

13. Si un competidor se lesiona y necesita vendarse, el vendaje será realizado por el médico del torneo, y el vendaje deberá estar respaldado por el sello del médico del torneo. Está prohibido vendar para mejorar la eficiencia de combate.

14. Los asistentes del árbitro (shushin hosa) inspeccionarán a los competidores especificados en los puntos 12 y 13 del Reglamento antes de que entren en el área del torneo. Si los competidores pertenecen al mismo dojo o país al que pertenecen los jueces de esquina, los asistentes de árbitro también podrán sustituir a los jueces de esquina (temporalmente para el encuentro en cuestión). Sin embargo, dependiendo de los organizadores del torneo, puede que no nombren asistentes de árbitro (shushin hosa) para el torneo. En este caso, el propio árbitro inspeccionará a los competidores directamente en el área del torneo antes de

que comience el partido.

15. Los torneos se registrarán según el esquema que figura a continuación.



16. El Árbitro Superior (saiko shinpancho) tiene la evaluación final y la palabra para decidir los encuentros. En ausencia del Árbitro Superior, el Árbitro del Torneo (taikai shinpancho), seguido del Árbitro Adjunto del Torneo (taikai fukushinpancho) del torneo, puede ejercer la decisión final en nombre del Árbitro Superior.

17. El área de torneo estándar es un cuadrado de 9 metros de lado, pero puede cambiar dependiendo de las condiciones del lugar del torneo.

18. La longitud estándar alrededor del área de torneo (jougai) tiene una anchura de 1,8 metros, pero puede modificarse en función de las condiciones del lugar del torneo. Por la seguridad de los competidores, si el área de torneo está elevada 5 cm o más sobre el suelo, la anchura alrededor del área de torneo (jougai) no debe ser inferior a 1 metro.

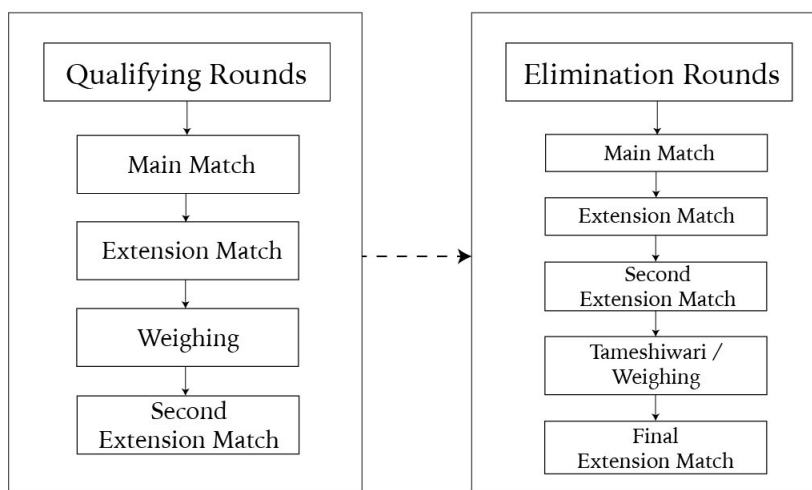
19. Las líneas de salida para los competidores (shiai kaishi sen) se colocan en el centro del área del torneo con una distancia de 3 metros entre ellas. Vista desde la mesa del Cuartel General, la línea de la derecha es de color blanco y la de la izquierda es de color rojo. La longitud de cada línea es de 1 metro.

DURACIÓN DE LOS PARTIDOS (SHIAI JIKAN)

1. Por lo general, si hay una gran participación en un torneo, se celebrarán rondas clasificatorias. Sin embargo, los organizadores del torneo pueden optar por celebrar o no rondas clasificatorias, en función del número de participantes en el torneo.

2. En las rondas clasificatorias (yosen), el partido principal (honsen) durará 2 minutos. En caso de empate, se asignará un combate de prórroga (enchousen) de 2 minutos. Si se repite un empate, se anunciará la decisión por peso, y el competidor más ligero, en 3 kg o más, será declarado vencedor. Si el ganador no se determina también por los resultados de peso, se asignará un segundo combate de prórroga (saienchousen) de 2 minutos.

Tournament Flow



3. En las rondas eliminatorias (ikkaisen), el partido principal (honsen) durará 3 minutos. En caso de empate, se asignará un partido de prórroga (enchousen) de 2 minutos. Si se repite el empate, se asignará un segundo partido de prórroga (saienchousen) de 2 minutos. Si no se determina un ganador después del segundo partido de prórroga, si hay tameshiwari (dependiendo del torneo), se anunciará la decisión por tameshiwari. Si todavía no se ha determinado un ganador por tameshiwari, se anunciará la decisión por peso, y el competidor más ligero, por 3 kg o más, será declarado ganador. Si no se puede decidir un ganador por tameshiwari y resultados de peso, se asignará un combate final de extensión (saigo no enchousen) de 2 minutos.

4. En general, los partidos anteriores a la ceremonia de apertura se considerarán rondas clasificatorias (yosen), y los partidos posteriores a la ceremonia de apertura se considerarán rondas eliminatorias (ikkaisen). Teniendo en cuenta el número de competidores y las condiciones del torneo, los organizadores del torneo podrán acortar el tiempo del partido principal (honsen) y cambiarlo a 2 minutos.

5. El tiempo de un partido comenzará en el momento en que el árbitro dé la orden.

"¡Hajime!" ("¡Comienza!"). La duración de un combate es medida por el cronometrador (tokeigakari), que es un miembro del comité del torneo. Incluso si un competidor pierde el conocimiento durante el combate, o el combate se detiene por cualquier otra razón, el cronometrador no puede dejar de medir el tiempo del combate por decisión propia sin una señal del árbitro.

6. Además del árbitro, el coordinador del torneo, responsable de la celebración de los partidos, podrá interrumpir el tiempo de juego por los motivos que se indican a continuación:

a) si el árbitro olvidó señalar la interrupción del tiempo en una situación en la que el partido está en pausa debido a

a una lesión de un competidor; al ajuste del dogi de kárate; o por cualquier otra razón que requiera un poco de tiempo. En este caso, el representante responsable anunciará "Parada del tiempo!" ("¡Jikan o tomete kudasai!") para informar de esta decisión a todos los competidores e invitados.

b) si el árbitro adjunto (taikai fukushinpancho) o superior—solicita detener el combate. En este caso, el representante responsable anunciará "¡Paren el partido!" ("¡Shiai o tomete kudasai!").

7. Todos los medios puntos (waza-ari), puntos de penalización (genten), infracciones de las reglas registradas (hansoku) se anularán al expirar el tiempo del partido y anunciarse la decisión de los jueces (hantei), y no serán válidos en el siguiente partido (partido de prórroga, etc.). Sólo se excluyen las advertencias verbales (keikoku), que se transfieren al 1er partido de prórroga (enchousen) y al 2º partido de prórroga (saienchousen).

CATEGORÍAS DE PESO (KAIKYU)

1. Para los torneos por categorías de peso, se ~~preverán~~^{prevén} las siguientes categorías de peso:

- a) ligeros (70 kg o menos).
- b) peso medio (80 kg e inferior).
- c) peso semipesado (90 kg e inferior).
- d) peso pesado (más de 90 kg).

2. Los competidores se pesarán el día del torneo. Si el peso de un competidor excede el límite superior para su categoría de peso, el competidor será descalificado. Si el peso de un competidor es inferior al límite inferior para su categoría de peso, se considerará que el peso del competidor es igual al límite inferior para esa categoría de peso. El peso registrado se utilizará para las decisiones de peso cuando haya un empate tras los combates de extensión.

3. Los organizadores de los torneos tendrán derecho a modificar el sistema de categorías de peso por decisión propia, teniendo en cuenta el número de competidores y las condiciones de celebración de los torneos.

CRITERIOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE KUMITE (KUMITE & SHOUHAI)

1. Las acciones de un competidor en los combates deberán ajustarse al espíritu del budo y a los principios de un combate real. El competidor debe tener en mente defenderse de cualquier ataque, incluidos los ataques dirigidos a partes vulnerables del cuerpo que estén prohibidos por el reglamento.
2. En los torneos de karate-do, la etiqueta debe observarse rigurosamente. Por lo tanto, no se permitirán comportamientos poco éticos e irrespetuosos con los oponentes en la zona del torneo. Está estrictamente prohibido expresar el triunfo debido a la victoria, como hacer una pose de agallas (lanzar las manos/puños al aire), o causar conmoción por las decisiones tomadas por los jueces de cualquier manera.
3. El vencedor del combate se determinará concediendo una victoria clara (ippon gachi); obteniendo dos medios puntos (waza-ari) que en total den una victoria clara (awasete ippon gachi); por decisión de los jueces (hantei gachi); debido a la descalificación de un competidor (shikkaku); o debido a la ausencia de un competidor en el combate (kiken).
4. Si el ganador de un encuentro no se determina por una victoria clara (ippon gachi); descalificación (shikkaku); o ausencia de un competidor del encuentro (kiken), entonces el ganador del encuentro se determinará por decisión de los jueces (hantei).
5. Una decisión (hantei) entra en efecto en caso de que sea apoyada por tres o más jueces (1 árbitro y 4 jueces de esquina).
6. Si ambos competidores no recibieron medio punto (waza-ari) o un punto de penalización (genten), se tendrán en cuenta los siguientes factores, enumerados por orden de importancia, a la hora de determinar el ganador por decisión (hantei):
 - a) Daño al oponente (dameji)

"Daño al oponente (dameji)" se considerará un golpe efectivo que aunque no es igual en calidad a un golpe por medio punto (waza-ari), pero se le aproxima.
 - b) Técnica eficiencia (yuukouwaza)

"Efficient techniques delivered (yuukouwaza)" se considerará un golpe que, aunque no derribe al oponente, haya sido asestado limpiamente, haya dado en el blanco y haya sido asestado con un movimiento correcto de la cadera y el cuerpo; o un contraataque que golpee al evadir el golpe del oponente que no haya dado en el blanco; técnicas cualitativas mostradas durante el combate.
 - c) Agresión (kosei)

"Agresión (kosei)" se refiere al estado en el que un competidor lanza más golpes o patadas

que el oponente. Avanzar sin asestar golpes no se considera un acto de agresión.

7. Una advertencia formal (chui ichi) no se tendrá en cuenta cuando los jueces tomen su decisión (hantei) al finalizar el combate principal (honsen). Pero una advertencia formal (chui ichi) durante los partidos de prórroga (enchousen) se tendrá en cuenta cuando los jueces emitan su decisión tras el partido de prórroga (enchousen). Sin embargo, independientemente de la advertencia formal (chui ichi), se dará prioridad al competidor que haya tenido ventaja durante el combate.

8. Si no se determina el ganador al final del partido, entonces se determinará el ganador en el orden prescrito a continuación:

- el competidor que haya roto más tablas durante la prueba de tameshiwari será declarado vencedor.

- en caso de igualdad en el número de tablas rotas durante la prueba de tameshiwari, el competidor más ligero, en 3 kg o más, será declarado vencedor.

* Para los torneos **OPEN WEIGHT**, el orden se invierte. El competidor que sea más ligero que el adversario en peso, por 10 kg o más, será declarado vencedor. En el caso del competidor que no tenga un peso inferior en 10 kg o más, el competidor que rompa más tablas durante la prueba de tameshiwari será declarado vencedor.

9. Para las rondas clasificatorias, en caso de que el ganador no se determine por la diferencia de peso, se asignará un segundo combate de extensión (saienchousen) igual a 2 minutos, y al finalizar el combate, los jueces están obligados a determinar un ganador levantando una bandera.

10. Para las rondas eliminatorias, en caso de que el ganador no se determine ni por la comparación del número de tablas rotas durante la prueba de tameshiwari, ni por la diferencia de peso, se asignará el combate final de extensión (saigo no enchousen) de 2 minutos de duración, y al finalizar el combate, los jueces están obligados a determinar un ganador levantando una bandera.

11. El número de acompañantes de los competidores, que pueden acompañarles a la zona del torneo, está limitado a 10 personas. Los organizadores del torneo tendrán derecho a reducir el número de segundos por razones de seguridad, pero en este caso los organizadores deberán obtener el consentimiento del Árbitro Superior (saiko shinpancho) con antelación. Los segundos deberán observar la etiqueta y comportarse con respeto.

CONCEDER UNA VICTORIA CLARA (IPPON GACHI)

1. Se declarará una victoria clara (ippon gachi) por un puño efectivo, un golpe de codo o un patada asestada a cualquier parte del cuerpo permitida por el reglamento, que derribe al adversario, que no se levante, o que haga que su adversario pierda la voluntad de seguir luchando, durante más de 3 segundos.

CONCESIÓN DE MEDIO PUNTO (WAZA-ARI)

1. Por un golpe de puño, codo o patada a cualquier parte del cuerpo permitida por el reglamento, que derribe al adversario, y si éste se levanta en menos de 3 segundos tras el golpe, o por un golpe que haga perder el equilibrio a su adversario debido a una pérdida temporal de conocimiento sin que caiga al suelo.

2. Incluyendo un barrido de pierna (ashikake), lanzar un puñetazo descendente hacia un oponente derribado en el momento correcto contará como medio punto (waza-ari). Para mostrar claramente la indicación de un puñetazo hacia abajo (gedanzuki) al oponente derribado, el competidor debe parar momentáneamente, sin hacer contacto, para que los jueces confirmen antes de retirar su puñetazo. Retirar el puñetazo antes de la confirmación no otorgará medio punto (waza-ari).

* La distancia entre el puñetazo y el adversario derribado debe ser inferior a 30 cm.

* Dependiendo del momento del golpe, y también si el oponente bloquea en el momento correcto, puede que no cuente como medio punto (waza-ari).

3. Lanzamiento de un puñetazo descendente (gedanzuki) en el momento adecuado hacia el adversario que no se mueve tras asestar una patada con caída deliberada (sutemiwaza). En este caso, los requisitos para el gedanzuki son los mismos que en el punto 2;

4. Ataques como una patada frontal (mae-geri), una patada trasera (ushiro-geri), hacer que el oponente caiga de espaldas resulta en medio punto (waza-ari), incluso sin un puñetazo hacia abajo (gedanzuki).

5. Una acumulación de dos medios puntos (waza-ari) resultará en una clara victoria (awasete ippon gachi).

INFRACCIONES DE LAS NORMAS (HANSOKU)

1. Se considerarán infracciones de las normas

A) Golpes con la mano o el codo en la cara. En algunos casos, incluso si un dedo toca la cara, puede considerarse una infracción. Sin embargo, está permitido fingir golpes en la cara.

B) Golpes con la mano y el codo en la garganta, los costados o la nuca.

C) Golpes en la ingle.

D) Cabezazo (zutsuki).

E) Atacar a un oponente caído.

F) Golpes en la columna vertebral.

G) Atacar con la cabeza al adversario.

H) Enganchar el cuello, la cabeza y/o el hombro del adversario; enganchar partes por encima del codo y utilizar golpes de rodilla (hiza-geri), toda parte por encima del codo se considera un hombro;

I) Agarrar al adversario por los dogos, las manos o las piernas.

J) Empujones (oshi) al cuerpo y los hombros con las palmas de las manos, los antebrazos o los puños.

De los subpuntos K a M, enumerados a continuación, en sentido amplio pueden interpretarse como una violación

de empujar (oshi) al adversario. Es necesario asestar golpes al avanzar. Avanzar hacia el adversario sin golpear no se considerará agresión (kosei). No se permite al competidor avanzar hasta el punto de tocar al oponente, pero avanzar hacia un oponente en retirada no se considerará una violación del reglamento.

K) Dar una serie de golpes inferiores (shitazuki) con los pies paralelos entre sí, como si cayera sobre el adversario y lo empujara.

L) Acercarse al adversario sin golpes; presionarse contra el adversario o mantener las manos sobre las manos y/o el cuerpo del adversario sin golpear; cualquier técnica de ataque o defensa mientras se presiona contra el adversario o se mantienen las manos sobre las manos y/o el cuerpo del adversario.

M) Acercarse al adversario con golpes, pero pasar a la misma situación estipulada en subpunto L. Presionar apretando su cuerpo contra el adversario y/o empujando al adversario después de avanzar con golpes. Sin embargo, tocarse momentáneamente al intentar crear distancia no se considera una infracción del reglamento.

N) Ataques hacia las articulaciones de la rodilla con patadas directas a la pierna: mae-geri (patada frontal), sokuto-geri (patada al borde del pie) o kakato-geri (patada de talón).

O) Si los segundos que acompañan a un competidor en la zona del torneo utilizan abusivo lenguaje y/o mostrar gestos abusivos a los oponentes o jueces del competidor, el

árbitro o el Comité Ejecutivo del Campeonato (comité de gestión del torneo) darán al competidor una advertencia verbal (keikoku). Si sus segundos no cambian y continúan realizando actos abusivos, se le dará una advertencia formal (chui).

competidor, y en caso de actos abusivos especialmente malintencionados, se les dará un punto de penalización (genten). En torneos internacionales, si se da una advertencia formal (chui) o un punto de penalización (genten) a un competidor por el comportamiento deshonesto de sus segundos, cuando los siguientes representantes del mismo país al que pertenece el competidor castigado (en torneos locales - de la misma rama o club) entren en el área del torneo para participar en un partido, sus segundos estarán limitados a 1 sola persona.

P) Está prohibido abusar de las normas.

Ejemplo: Luchar de forma que sólo se protejan los ataques medios, ignorando la protección de la cara.

Q) Aparte de lo mencionado anteriormente, los jueces también pueden considerar la evitación del combate (kakenige) como una violación del reglamento (hansoku):

i) Después de que un competidor que haya recibido medio punto (waza-ari) o haya obtenido ventaja debido a que su oponente ha sido penalizado con un punto de penalización (genten), realice intencionadamente múltiples intentos de dilatar el tiempo dando patadas con caídas deliberadas (sutemiwaza) que no producen ningún resultado, saliendo de los límites (jogai), parándose para ajustarse la ropa, etc., se puede considerar que está evitando el combate (kakenige). Si un competidor comete actos similares 3 veces, el árbitro penalizará al competidor con una advertencia verbal (keikoku).

ii) Si el competidor, habiendo recibido una advertencia verbal (keikoku), continúa cometiendo actos similares, que pueden considerarse como evasión del combate (kakenige), puede ser penalizado con una advertencia formal (chui).

2. Las infracciones de las normas se castigarán con amonestaciones formales (chui) en el siguiente orden:

- i) la primera infracción se sancionará con el primer apercibimiento formal (chui ichi),
- ii) la segunda infracción se sancionará con el segundo apercibimiento formal (chui ni)

Con 2 advertencias formales (chui), el competidor será penalizado con el primer punto de penalización (Genten ichi).

- iv) la tercera infracción se sancionará con el tercer apercibimiento formal (chui san)
- v) la cuarta infracción se sancionará con el cuarto apercibimiento formal (chui yon)

Con 2 advertencias formales más (chui), el competidor será penalizado con el segundo punto de penalización (genten ni). 2 puntos de penalización suponen la descalificación del competidor. Las infracciones especialmente peligrosas y malintencionadas pueden ser penalizadas con un punto de penalización (genten) inmediatamente, sin dar a los competidores primero una advertencia verbal (keikoku) o una advertencia formal (chui).

3. No se tendrán en cuenta ni se concederán puntos cuando se ataque después de empujar al adversario.

ADVERTENCIA VERBAL (KEIKOKU)

1. Si el árbitro percibe una violación de las Reglas (hansoku) en las acciones del competidor y detiene el combate pero no recibe el apoyo de los jueces de esquina; o si tres o cuatro jueces de esquina muestran "¡Hansoku!" ("¡Violación del reglamento!") y el árbitro detiene el combate pero la violación se considera menor y no merece ser castigada con una advertencia formal(chui), el árbitro puede dar al offrendador una advertencia verbal (keikoku).
2. Si un competidor, tras haber recibido una advertencia verbal (keikoku) por una infracción, sigue cometiendo infracciones similares de forma reiterada, puede recibir una advertencia formal (chui), aunque la infracción haya sido leve.
3. Las advertencias verbales (keikoku) no se tendrán en cuenta cuando los jueces tomen su decisión sobre el resultado de los combates (hantei).
4. Si un competidor recibió una advertencia verbal (keikoku) debido al comportamiento abusivo de sus segundos, y si éstos no siguen comportándose, el competidor podrá recibir una advertencia formal (chui).

PUNTO DE PENALTI (GENTEN)

1. Se concederá el primer punto de penalización (genten ichi) en los siguientes casos:
 - a) si un competidor recibe la segunda advertencia formal (chui ni).
 - b) en caso de infracción grave de las normas.
 - c) si el árbitro considera que el comportamiento de un competidor durante el partido es irrespetuoso con el adversario o con los jueces;el competidor también será responsable de los actos de sus segundos.
 - d) el punto de penalización (genten) se correlaciona con medio punto (waza-ari) donde: punto de penalización (genten) + advertencia formal (chui) = medio punto (waza-ari).

Ejemplo: Si un competidor recibe medio punto (waza-ari), pero también recibe un punto de penalización + una advertencia formal (chui), anulará el medio punto (waza-ari) durante la decisión de los jueces (hantei).

2. Si un competidor recibe el segundo punto de penalización (genten ni), supondrá su descalificación (shikkaku).

DESCALIFICACIÓN (SHIKKAKU)

1. La descalificación de un competidor se anunciará en los siguientes casos:

- a) si un competidor recibe el segundo punto de penalización (awasete genten ni).
- b) si un competidor no obedece las órdenes de los jueces durante un partido.
- c) en caso de comportamiento grosero e irrespetuoso o violación extremadamente grave de las normas.
- d) en caso de demostración de triunfo (incluida la pose Guts) tras la declaración de La victoria por decisión de los jueces (hantei gachi), por una victoria clara (ippon gachi) o medio punto (waza-ari), puede considerarse una falta de etiqueta y una demostración de falta de respeto al adversario.
- e) si un competidor llega más de 1 minuto tarde a la zona del torneo o no se presenta.
- f) en caso de que el peso de un competidor supere el límite establecido para su categoría de peso.

2. El dopaje está estrictamente prohibido. En caso de resultado positivo en un control antidopaje, se anunciará la descalificación del competidor y se anularán los resultados de los partidos en los que haya participado.

VIGILANCIA CONSTANTE (ZANSHIN)

1. Los competidores deben escuchar el silbato de los jueces de esquina que señala una infracción del reglamento (hansoku) o un fuera de límites (jogai), sin tomar en ningún caso sus propias decisiones de detenerse, y bajando la guardia o la vigilancia.
2. Los competidores deben obedecer siempre las órdenes y señales del árbitro.
3. Los competidores tienen que mantener la vigilancia incluso después de que el árbitro dé la orden de "Yame!". ("¡Alto!") del árbitro. Si un competidor pierde la vigilancia (zanshin), permitiendo al oponente asestar un golpe y es noqueado por éste, los jueces pueden declarar su clara derrota (ippon make).
4. Si un competidor asesta un golpe a su oponente después de que el árbitro haya dado la orden de "Yame!" ("¡Alto!"), y el oponente puede continuar el combate, dependiendo del daño causado al oponente, el competidor puede ser castigado con la descalificación (shikkaku), un punto de penalización (genten), una advertencia formal (chui) o una advertencia verbal (keikoku):
 - a) si un competidor ha sido derribado por un golpe, pierde temporalmente el conocimiento o sufre una lesión grave que pueda afectar a su capacidad en el combate, pero se levanta, el competidor atacante será descalificado (shikkaku).
 - b) si un competidor fue derribado por un golpe pero no perdió el conocimiento, sufre una lesión o temporalmente incapaz de moverse, el competidor *offending* se le da un punto de penalización (genten).
 - c) si un competidor recibe un golpe pero no se ha hecho mucho daño, el competidor agresor recibe una advertencia formal (chui).
 - d) si el golpe no alcanza al oponente, el competidor atacante recibe una advertencia verbal (keikoku).

NEGATIVA A PARTICIPAR EN UN PARTIDO (SHIAI HOKI)

1. Por lo general, en los torneos de gran envergadura, como los Campeonatos del Mundo, si un competidor se niega a participar en un partido sin una razón válida, debe pagar una indemnización de hasta 150 mil yenes japoneses (en los torneos fuera de Japón, los organizadores fijarán una cantidad de penalización adecuada). A continuación se enumeran las excepciones a esta regla:
 - a) si, tras un examen médico, el médico del torneo determina que el competidor es incapaz de seguir luchando.
 - b) si se produce cualquier circunstancia imprevista (por ejemplo, desgracia en la familia del concursante, etc.)se produzcan antes del comienzo del torneo o durante el mismo, el competidor podrá abandonar los torneos previa autorización concedida por el Árbitro del Torneo (taikai

shinpancho) o el Jefe de la Junta Consultiva (shingii-incho).

FALTA DE ESPÍRITU DE LUCHA (MUKIRYOKU SHIAI)

1. Si ambos competidores, que ganaron en combates anteriores, demuestran una forma de luchar lenta e inactiva durante el combate entre ellos, que contrasta fuertemente con la forma de luchar activa que mostraron antes, entonces el árbitro (sin consultar a los jueces de esquina) tiene derecho a castigar a ambos con advertencias formales (chui). Si esta medida no ayuda a cambiar la situación de lucha durante el combate, el árbitro tiene derecho a detener el combate y, tras consultar con el Árbitro Superior (saiko shinpancho), descalificar a ambos competidores (shikkaku).

2. Cuando se produce una descalificación (shikkaku) en un combate por el 1º y 2º puesto, entonces el 1º y 2º puesto quedan vacantes. Cuando se produce una descalificación (shikkaku) en un combate por los ~~puestos~~ 3º y 4º, los puestos 3º y 4º quedan vacantes.

3. Cuando se produce una descalificación (shikkaku) durante los combates del torneo, los competidores que perdieron los combates contra los competidores descalificados serán readmitidos para seguir compitiendo en las siguientes rondas.