



---

## TORNEO Kyokushin Kan Central American Cup II 2025

### REGLAMENTACIÓN DEL TORENO

Las reglas podrían ajustarse a las circunstancias del evento y a las regulaciones aplicadas en el país anfitrión.

- ✚ Durante el desarrollo del Kumite (combate), solo un (1) coach y peleador del mismo país podrán estar presentes en el área del combate.
- ✚ Si la puntuación es pareja, el peleador/competidor que haya sido penalizado con un *Genten* debe perder.
- ✚ Debe haber 3 de los 5 votos (por mayoría) para que se otorgue cualquier decisión o sanción.
- ✚ Cualquier cambio de estas reglas para los torneos, debido a las leyes de cualquier país u otras, deberá indicarse en el formulario formal de invitación para el torneo.
- ✚ El calendario/horario del Torneo deberá seguirse estrictamente, pero en caso de una situación inevitable, el Organizador del Torneo o el presidente del comité puede decidir cambiar el calendario/horario del torneo, después de consultar con el árbitro principal.
- ✚ Ni la Organización de Kyokushin Kan Honduras, ni los oficiales de la Organización de Kyokushin Kan Honduras, serán responsables de cualquier lesión o accidente que pueda ocurrir durante el torneo. Es responsabilidad total del competidor individual para asegurar y hacer sus propios arreglos para un seguro.

**Directorio de secciones:**

**Sección 1:** COMITÉ DE TORNEO

**Sección 2:** JUZGAR PRINCIPIOS Y REQUISITOS BÁSICOS

**Sección 3:** JUECES DE ESQUINA, ÁRBITROS Y CRITERIOS DE JUICIO

**Sección 4:** PROCEDIMIENTO DE INICIO DE COMBATE

**Sección 5:** TERMINOLOGÍA DE ARBITROS DE COMBATE

**Sección 6:** TERMINOLOGÍA DE ANUNCIOS

**Sección 7:** TERMINOLOGÍA DEL PROCEDIMIENTO DE FINALIZACIÓN DE COMBATE

**Sección 8:** ÁREA DE COMBATE

**Sección 9:** DIVISIONES DE PESO

**Sección 10:** DURACIÓN DEL PROCEDIMIENTO DE REMOCIÓN Y EXTENSIONES

**Sección 11:** EQUIPO, PROCEDIMIENTO Y REGLAS PARA COMPETIDORES

**Sección 12:** PUNTUACIÓN DE MEDIO PUNTO (WAZA-ARI)

**Sección 13:** VICTORIA DE PUNTO COMPLETO (IPPON GACHI)

**Sección 14:** GANADOR POR DECISIÓN (HANTEI GACHI)

**Sección 15:** ACCIONES Y TÉCNICAS PROHIBIDAS

**Sección 16:** PROCEDIMIENTO DE ADVERTENCIAS Y SANCIONES

**Sección 17:** DESCALIFICACIONES

**Sección 18:** REGLAS PARA COMPETIDORES

**Sección 19:** REGLAMENTO MODALIDAD KATA

**Sección 20:** REGLAS PARA ENTRENADORES Y OFICIALES

## **Sección 1. COMITÉ DE TORNEO**

El comité del torneo debe comprender:

1. Un supervisor de seguridad.
2. Un supervisor de peso y protección.
3. Un árbitro principal.

## **Sección 2. PRINCIPIOS DE JUICIO Y REQUISITOS BÁSICOS**

### **A. La seguridad de los competidores.**

La seguridad de los competidores debe ser siempre la principal prioridad de los maestros. En caso de accidente, el juez debe mantener la calma y actuar con prontitud para comprobar el estado del competidor y, si es necesario, llamar al médico autorizado del torneo.

### **B. Principios y requisitos de evaluación**

1. El juez siempre debe poder emitir juicios justos. Si un juez en cualquier momento siente que no puede ser imparcial, debe ponerse en contacto con el supervisor de la competición para ser sustituido.
2. Los jueces deben poder realizar las señales y anuncios correctos.
3. Los jueces de esquina deben usar pantalón gris, camisa blanca con el emblema distintivo de la organización, moño azul y proporcionar su propio silbato. El juez principal usara la camisa oficial de Kyokushin Kan color amarilla.

## **Sección 3. JUECES DE ESQUINA Y CRITERIOS PARA JUZGAR**

1. Los combates serán juzgados por 5 oficiales del área de combate; 4 jueces de esquina y 1 juez central.
2. El juez central da todas las órdenes y anuncia todas las decisiones.
3. Cada juez, incluido el juez central, tiene un voto.
4. Todas las decisiones deben ser el voto mayoritario de al menos tres de los cinco oficiales del torneo.
5. El médico puede decidir detener el combate después de consultar con los oficiales del torneo, si un competidor no puede continuar debido a un ataque (ilegal o falta).
6. Si el combate ha sido detenido por el médico debido a un ataque de falta (Hansoku Waza), el peleador que cometió la falta perderá el combate y el oponente solo continuará en la siguiente ronda con la autorización del médico.

#### **Sección 4. PROCEDIMIENTO DE INICIO DE COMBATE**

1. A medida que se anuncian los competidores, el árbitro principal (Shushin) llama al competidor rojo / blanco para que ingrese a la competencia (Shobu) área del tatami diciendo: "¡AKA / SHIRO NAKAE!"
2. El árbitro ordena a cada competidor cuando llegue a la línea que se gire hacia los asientos oficiales (SHOMEN) y en Fudo Dachi "AKA / SHIRO SHOMEN MUI TE"
3. Una vez que ambos competidores están en el área de competencia, el árbitro procede con la apertura de la competencia (SHIAI-GAISHI) con el saludo formal, (Aisatsu) con ambos competidores mirando a los asientos oficiales y haciendo una reverencia al comando: "¡SHOMEN NI REI!"
4. Luego, los competidores se enfrentan al árbitro y se inclinan ante la orden: "¡SUSHIN NI REI!" Finalmente, los competidores se enfrentan y se inclinan ante la orden: "¡OTAGAI NI REI!"
5. Después de los saludos, el árbitro indica a los competidores que tomen posición de combate con la orden: "¡KAMAETE!" A continuación, el árbitro da a los competidores la orden de comenzar el combate con: "¡HAJIME!"

#### **Sección 5. TERMINOLOGÍA DE ARBITRO DE COMBATE**

##### **A. Terminología durante el combate Shiai-Chu:**

1. Detén el combate: YAME
2. Continuar peleando / Atacar: ZOKKO
3. Ataques sucios: KOGEKI
4. Ataques sucios a la cara: GANMEN KOGEKI
5. Ataques de falta a la ingle: KINTEKI KOGEKI
6. Agarres o jaloneos: TSUKAMI
7. Sostener y agarrar: KAKAEKOMI
8. Cabezazo: ZUTSUKI
9. Empujar: OSHI
10. Llamando a los jueces de esquina: FUKUSHIN-SHÛGO

**B. El juez de esquina mostrará las siguientes acciones con la bandera:**

1. Punto completo IPPON
2. Medio punto: WAZA-ARI
3. Empate: HIKI-WAKE
4. Advertencia oficial: CHUI
5. Sanción: GENTEN
6. Descalificación: SHIKAKU
7. Sin puntuación / sin cuenta: MITOMEZU
8. Fuera del área de partido: JOGAI
9. FUMEI: poco claro

**Sección 6. TERMINOLOGÍA DE ANUNCIOS**

A. Ataque sucio (Hansoku Waza): Advertencia a rojo / blanco por cabezazo: "¡Aka / Shiro, Zutsuki, CHUI ICHI!"

B. Puntaje completo (Ippon): Puntaje completo rojo / blanco con un golpe más bajo: "¡Aka / Shiro, Shita-tsuki, IPPON!"

C. Puntaje de medio punto (Waza-Ari): puntaje de medio punto del peleador rojo / blanco con patada frontal: "¡Aka / Shiro, Mae-Geri, WAZA-ARI!"

D. Dos puntuaciones de medio punto equivalen a un punto completo. Anuncio de un segundo WazaAri con Gedan-Geri: "¡Gedan-Geri, WAZA-ARI! ¡AWASETE IPPON! "

**Sección 7. TEMINOLOGÍA DEL PROCEDIMIENTO DE FINALIZACIÓN DE COMBATE**

El procedimiento al final de un combate (SHIAI SHURYO):

Deja de luchar: **YAME**

Cara al frente: **SHOMEN-MUITE**

El árbitro indica a los jueces que deben levantar su bandera: **HANTEI-O-TORIMASU**

El árbitro solicita la decisión de los jueces de esquina: **HANTEI**

El árbitro cuenta las banderas que terminan con la decisión mayoritaria y anuncia la victoria.

De ahora en adelante, emplea el mismo procedimiento que en la apertura del combate.

Los luchadores se enfrentan/Saludan a los asistentes oficiales: **SHOMEN NI REI**

Los luchadores se enfrentan/Saludan al árbitro y hacen una reverencia: **SUSHIN NI REI**

Los luchadores se enfrentan y hacen una reverencia: **OTAGAI NI REI**

Después de los saludos, el árbitro indica a los peleadores que se den la mano.

Los peleadores deben bajarse del tatami en el mismo lado por el que entraron.

### **Sección 8. ÁREA DE COMBATE**

El tamaño del área de combate será de 7x7 metros + 1 metros de zona de seguridad alrededor de esta: un mínimo total de 8x8 metros de tatami.

### **Sección 9. DIVISIONES DE PESO**

La división de peso pesado estará abierta para los competidores de peso ligero y mediano que deseen ingresar a esta división.

#### **Habrán 5 categorías de peso para mujeres:**

- LIGERO: Menos de 60 kg.
- PESO MEDIO LIGERO: De 60 kg a 70 kg.
- PESO MEDIO: De 70 kg a 80 kg.
- PESO SEMI PESADO: De 80 kg a 90 kg.
- PESO PESADO / ABIERTO: Más de 80 kg y Abierto a contendientes más ligeros.

#### **Habrán 3 categorías de peso para hombres:**

- LIGERO: Menos de 60 kg.
- PESO MEDIO LIGERO: De 60 kg a 70 kg.
- PESO MEDIO: De 70 kg a 80 kg.
- PESO SEMI PESADO: De 80 kg a 90 kg.
- PESO PESADO / ABIERTO: Más de 80 kg y Abierto a contendientes más ligeros.

## **Sección 10. DURACIÓN DEL PROCEDIMIENTO DE COMBATE Y EXTENSIONES**

1. La duración de los combates será de 2 minutos. En caso de igualdad, se realizará una prolongación de 1 minuto con decisión arbitral obligatoria. En el caso de semifinales y finales la duración de los combates será de 3 minutos.
2. En las divisiones de peso medio y ligero, si hay más de 5 kg de diferencia de peso, el competidor más ligero será declarado ganador, si hay menos de 5 kg de diferencia se declara un empate y se llevará a cabo una extensión final.
3. En la División de Peso Pesado, si hay más de 10 kg de diferencia de peso, el competidor más ligero será declarado el ganador, si hay menos de 10 kg de diferencia de peso se declara un empate y se realizará una extensión final.
4. En la extensión final, se debe decidir un ganador y los jueces y el árbitro no pueden declarar un empate / HIKI-WAKE y cada juez debe declarar una victoria a uno de los competidores.
5. El tiempo del combate correrá cuando el árbitro señale el inicio con "¡HAJIME!"
6. El tiempo sólo se detendrá durante el combate si el árbitro ordena: "¡JIKAN!" (Tiempo de parada).

## **Sección 11. EQUIPO, PROCEDIMIENTO Y REGLAS PARA COMPETIDORES**

### **1. Equipamiento**

- A. Los competidores deben luchar con Dogi blanco. Los hombres no deben llevar camiseta debajo del dogi.
- B. Las mujeres solo pueden usar algunos tipos petos suaves protectores de senos debajo de una camiseta blanca.
- C. Los protectores de ingle son obligatorios.
- D. Los protectores bucales son opcionales.
- E. Todas las peleas son con los nudillos desnudos y sin protección para las espinillas.
- F. Los vendajes y cintas deben ser autorizados por el médico antes del combate.
- G. Toda protección debe ser aprobada en el registro de los contendientes.
- H. No está permitido pelear con anteojos. El uso de lentes de contacto es opcional.

### **2. Procedimiento**

- A. Los peleadores son responsables de estar listos a tiempo para cada combate.
- B. Los peleadores deben entrar y salir del área de tatami (Shobu) del combate desde cada lado según lo indicado por la organización.
- C. La pelea roja será el contendiente con el número de espalda más bajo y el competidor blanco el que tenga la espalda más alta.
- D. El peleador rojo "Aka" será llamado primero y debe ingresar al área de combate por el lado izquierdo realizando su saludo "Shomen" del frente oficial.
- E. El contendiente "Shiro" blanco debe ingresar al área de combate por el lado derecho.

### **3. Reglas**

- A. Los competidores deben presentar un certificado médico en el pesaje. El certificado médico debe incluir chequeo médico, prueba de VIH, prueba de COVID 19, prueba de Hepatitis B & C y declaración médica que aprueba participar en peleas de contacto total/pleno.
- B. Los competidores deben tener un mínimo de 18 años de edad (Categoría Adultos) en la fecha del torneo; y al menos el 4to Kyu para la categoría de adultos avanzados.
- C. Todos los competidores deben proporcionar información y solicitudes de registro a través de su representante de Dojo, Sensei, Organización o representante del país.
- D. Solo los Representantes de Organización o Dojo oficiales pueden ingresar solicitudes de inscripción.
- E. La participación en el “**CENTRAL AMERICAN CUP 2025**” es responsabilidad exclusiva de los competidores.
- F. Es responsabilidad total del Competidor contar un seguro que le pueda asistir en sus lesiones.
- G. El país anfitrión y **Kyokushin Kan Honduras** no serán de ninguna manera responsables de ninguna lesión o accidente que pueda ocurrir durante el torneo.

### **Sección 12. PUNTUACIÓN DE MEDIO PUNTO (WAZA-ARI)**

- A. Una técnica legal o un ataque que derriba a un oponente que es capaz de recuperar su posición de pie en 3 segundos será juzgado como Waza Ari, medio punto.
- B. Un competidor que se muestre reacio a pelear, pero reanude la pelea en 3 segundos será juzgado como Waza Ari.
- C. Es decisión combinada del árbitro y del médico decidir si un competidor derribado puede continuar.
- D. Un competidor al que se le otorgue un puntaje de medio punto recibirá la victoria al final del combate si no se ha obtenido ningún otro puntaje otorgado.

### **Sección 13. VICTORIA DE PUNTO COMPLETO (IPPON GACHI)**

- A. Una técnica o un ataque que conecta o resulta en un derribo inmediato del oponente por más de 3 segundos, obtiene un IPPON, un punto completo.
- B. El competidor recibirá un punto completo (IPPON) si su oponente es reacio a pelear por más de 3 segundos como resultado de una técnica legal.
- C. Dos medios puntos (Waza Aris) darán como resultado un punto completo AWASETE IPPON
- D. La descalificación le dará automáticamente la victoria al oponente.

### **Sección 14. GANADOR POR DECISIÓN (HANTEI GACHI)**

- A. Si no se ha dado IPPON, WAZA-ARI o HANSOKU, se tendrá en cuenta el daño total durante el combate como principal prioridad en la decisión.
- B. Si no se ha registrado ningún daño, los ataques eficientes de YUKO UCHIS generales serán el criterio para la decisión

C. En la extensión final, cuando se deba tomar una decisión, si no se ha efectuado IPPON, WAZA ARI o YUKO UCHI, la decisión debe tomarse sobre la base de quién ha sido el más contundente y dinámico durante el combate.

D. Si un GENTEN, se le ha dado una penalización a un competidor, su oponente será premiado con la victoria.

### **Sección 15. ACCIONES Y TÉCNICAS PROHIBIDAS**

1. Desobedecer las instrucciones del árbitro.
2. Hacer comentarios al árbitro.
3. Ataques directos a las articulaciones de la rodilla.
4. Cualquier ataque intencionado a la columna del oponente desde atrás.
5. Ataques hacia un oponente caído.
6. Atacar a un oponente caído, mientras está tirado en el suelo.
7. Salir repetidamente del área de combate JOGAI.
8. Ataques con técnicas de mano o codo, UDE-WAZA a la cabeza, cuello o cara.
9. Movimientos de lucha TSUKAMI.
10. Atacar mientras sujeta el gancho con KAKE TSUKAMI.
11. Sosteniendo o asegurando KAKAEKOMI.
12. Empujar OSHI.
13. Cabezazo ZUTSUKI.
14. Patada en la ingle KINTEKI-GERI.
15. Retirarse continuamente fuera del área de combate y evitar o abstenerse de pelear.
16. Demostrar mala actitud o mal comportamiento hacia el árbitro o la competición.
17. Cualquier competidor que se niegue a pelear durante un período de tiempo más largo (30 segundos) puede ser descalificado.

### **Sección 16. PROCEDIMIENTO DE ADVERTENCIAS Y SANCIONES**

El siguiente procedimiento para anuncios de advertencias y penalizaciones debe ser implementado por el árbitro en caso de técnicas o acciones prohibidas:

1. PRIMERA ADVERTENCIA: El árbitro señala el estómago del infractor diciendo: "¡CHUI-ICHI!"
2. SEGUNDA ADVERTENCIA / PRIMERA PENA: El árbitro señala el estómago del infractor diciendo: "¡CHUI-NI!" luego señala la cara del infractor con: "(Awasete) GENTEN-ICHI!"
3. TERCERA ADVERTENCIA: El árbitro señala el estómago del infractor diciendo: "¡CHUI-ICHI!"
4. CUARTA ADVERTENCIA / SEGUNDA PENALIDAD / DESCALIFICACIÓN: El árbitro señala el estómago del infractor diciendo: "¡CHUI NI!" el árbitro, luego señala dos dedos a la cara del infractor con: "(Awasete) GENTEN-NI!", y finalmente descalifica al infractor señalando a su cara,

luego hacia el exterior del área de combate, indicándole que abandone el área, anunciando: "¡SHIKKAKU!"

5. Las infracciones graves pueden resultar en sanciones sin advertencias.

### **Sección 17. DESCALIFICACIONES**

Las siguientes circunstancias pueden resultar en descalificaciones SHIKKAKU:

1. En caso de segunda sanción GENTEN-NI.
2. Desobedecer constantemente las instrucciones del árbitro.
3. Todas las acciones consideradas como violencia absoluta o faltas intencionales.
4. Cualquier contendiente que se niegue a pelear durante un combate después de que el árbitro haya apelado al peleador para que lo haga tres veces.
5. Si ambos contendientes muestran renuencia a participar en peleas por más de 30 segundos, ambos combatientes serán descalificados.
6. No aparecer: un competidor que aparezca cuando sea llamado para un combate dentro de 1 minuto será descalificado.

### **Sección 18. REGLAS PARA COMPETIDORES**

1. La edad mínima de los competidores de la categoría adultos, debe ser de 18 años el día de la competición. La edad máxima y el peso mínimo permitido en la categoría de peso ligero quedará a criterio de los médicos del torneo del país organizador.
2. Si un competidor pierde por Knock Out en la cabeza y el médico del torneo lo declara inconsciente, debe registrarse en el informe del torneo y no pueden volver a competir durante al menos 6 meses.
3. El competidor debe usar un dogi blanco limpio. Al competir, un competidor usará su propio cinturón más un hilo rojo. El otro competidor usará su propio cinturón únicamente.
4. Las uñas de los dedos de las manos y los pies deben cortarse, no se debe usar ropa protectora, vendajes o protectores que no sean un protector genital para hombres bajo el dogi. Las mujeres deben usar solo protectores de senos de tipo suave, espinilleras blancas y un protector genital. Todos los protectores deben ser aprobados por el Supervisor de peso y protección.
5. No se le permite pelear con anteojos; el uso de lentes de contacto es opcional.
6. En caso de lesión de un competidor, el uso de vendajes u otros materiales de protección queda a la absoluta discreción del médico del torneo y el árbitro principal. No se permiten vendajes o esparadrapo en la primera ronda y, a partir de entonces, esto será a discreción del médico.

## **Sección 19. REGLAMENTO MODALIDAD KATA**

1. La modalidad de Kata será evaluada por 5 Jueces; 1 Juez central y 4 Jueces de esquina;
2. Cada Juez otorgará una puntuación en un rango entre 0-9 puntos; ejemplo: Juez central otorga 5.0, los Jueces de esquina otorgan: 4.9, 5.4, 5.1 y 4.7;
3. Para determinar la puntuación final de cada competidor, se elimina la puntuación mayor y la puntuación menor, se suman las 3 puntuaciones restantes y este total es lo que obtiene el competidor;
4. Antes de ingresar al tatami, el competidor debe realizar 2 saludos: uno a la mesa principal y uno frente al tatami, luego de los saludos ingresa al tatami y se coloca en Fudo Dachi frente al Juez Central;
5. El Juez central dirá en voz alta "SHOMEN NI REI", el competidor debe responder con un "OSU", cruzando los brazos y saludando correctamente con la reverencia, luego de esto debe esperar en FUDO DACHI hasta que el Juez central de la orden de iniciar;
6. El Juez Central levantara su mano derecha, cuando el Juez Central baje la mano, es el momento para que el competidor pueda iniciar su kata; es importante esperar a que el Juez Central baje su mano por completo, si el competidor inicia su kata antes de que el Juez Central baje su mano, será descalificado, aunque haya realizado un kata extraordinario;
7. El competidor debe realizar la kata que le corresponda según su cinturón y categoría, de lo contrario, si hace una kata diferente, será descalificado;
8. Cuando el competidor termine de ejecutar su kata, debe esperar en fudo dachi frente al Juez Central mientras todos determinan la puntuación que le otorgaran, debe retirarse del tatami hasta que el Juez Central de la orden de retirarse;
9. Antes de salir del tatami, el competidor debe realizar 2 saludos: el primero hacia el tatami y el segundo hacia la mesa principal;
10. Gana el competidor que logra cometer la menor cantidad de errores en la ejecución de su kata;
11. Se toma en consideración, la letalidad de la técnica, posturas correctas, ejecución de la técnica hacia el lado correcto, el "kia" en donde corresponde.

## KATAS A REALIZAR EN EL TORNEO

CINTURON	KATA
BLANCAS	TAIKYOKU SONO ICHI
NARANJAS-OCRE	JYU NO KATA SONO ICHI
AZUL CELESTE-AMARILLA	PINAN SONO NI
MORADA-VERDE OSCURO	PINAN SONO YON
MARRONES-SHODAN	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ronda 1- clasificación: GEKI SAI DAI</li><li>• Ronda 2: los competidores que pasen a la 2da ronda deben seleccionar una de estas katas:<ul style="list-style-type: none"><li>• GEKI SAI SHO;</li><li>• PINAN SONO GO;</li><li>• SEINCHIN;</li><li>• SAIHA; O</li><li>• NAIFANCHIN SHODAN TEKI</li></ul></li></ul>

## **Sección 20: REGLAS PARA ENTRENADORES Y OFICIALES**

1. Los entrenadores deben usar su uniforme de pista nacional oficial de su escuela u organización durante toda la competencia.
2. Los representantes de los equipos deben llevar ropa oficial con emblemas de su escuela, organización, nacionales o internacionales.

### **REGLAMENTO CATEGORÍA INFANTIL**

- **Reglas generales**
- La duración de los combates será de 1.5 minutos. En caso de igualdad, se realizará una prolongación de 1 minuto (decisión final). Semifinales y Finales será de 1.5 minutos + 1 extensión de 1 minuto + 1 minuto (decisión final).
- **Técnicas permitidas**
- Está permitido el contacto al cuerpo con golpes de puño y pierna.
- Está permitido el ataque a la cabeza sólo con técnicas circulares de pierna con control absoluto y recogiendo la técnica, p.ej.: Kake Geri Chusoku; Ushiro Mawashi Geri Chusoku.
- **Técnicas prohibidas**
- Ataques a la cabeza, cara o cuello con cualquier parte de la mano o brazo.  
Empujar, sostener o agarrar al oponente.
- Ataques a las articulaciones.
- **Protecciones**
- Son obligatorias: guantes, las espinilleras-tobilleras y el casco; para las mujeres es también obligatorio el protector de pecho (que deje libre el plexo solar). En el caso de esta categoría la organización proporcionara la implementación de protección reglamentaria.
- **Como se puntúa:**
- Ippon: Se concederá Ippon (1 punto) por cualquier técnica que el adversario acuse durante un tiempo de más de 3 segundos.
- Un Ippon decide el vencedor del combate.
- Waza-ari: Se concederá waza-ari (1/2 punto) por cualquier golpe que el adversario acuse durante un tiempo de 3 segundos.
- A falta de un Ippon, un Waza-ari también decide el vencedor del combate. Dos waza-aris constituyen un Ippon y decide el vencedor del combate.

## REGLAMENTO CATEGORÍA JUVENIL

### Reglas generales

#### 11 a 13 años (Hombre y Mujer)

La duración de los combates será de 2 minutos. En caso de igualdad, se realizará una prolongación de 1.5 minutos con decisión arbitral obligatoria. Semifinales y Finales será de 2 minutos + 1 extensión de 1.5 minutos + 1 minuto (decisión final).

#### 14 a 15 años (Hombre y Mujer)

La duración de los combates será de 2 minutos. En caso de igualdad, se realizará una prolongación de 1.5 minutos con decisión arbitral obligatoria. Semifinales y Finales será de 2 minutos + 1 extensión de 1.5 minutos + 1 minuto (decisión final).

#### 16 a 17 años (Hombre y Mujer)

La duración de los combates será de 2 minutos. En caso de igualdad, se realizará una prolongación de 1.5 minutos con decisión arbitral obligatoria. Semifinales y Finales será de 2 minutos + 1 extensión de 1.5 minutos + 1 minutos (decisión final).

### Técnicas permitidas

Está permitido el contacto al cuerpo con golpes de puño y pierna.

Está permitido el ataque a la cabeza sólo con técnicas circulares de pierna con control absoluto y recogiendo la técnica, p.ej.: Kake Geri Chusoku; Ushiro Mawashi Geri Chusoku.

Están permitidos los barridos.

### Técnicas prohibidas

Ataques a la cabeza, cara o cuello con cualquier parte de la mano o brazo.

Empujar, sostener o agarrar al oponente.

Ataques a las articulaciones.

### Protecciones

Son obligatorias: guantes, las espinilleras-tobilleras y el casco; para las mujeres es también obligatorio el protector de pecho (que deje libre el plexo solar).

### Como se puntúa:

Ippon: Se concederá Ippon (1 punto) por cualquier técnica que el adversario acuse durante un tiempo de más de 3 segundos.

Un Ippon decide el vencedor del combate.

Waza-ari: Se concederá waza-ari (1/2 punto) por cualquier golpe que el adversario acuse durante un tiempo de 3 segundos.

A falta de un Ippon, un Waza-ari también decide el vencedor del combate.

Dos waza-aris constituyen un Ippon y decide el vencedor del combate.

## **REGLAMENTO CATEGORÍA ADULTO**

### **Reglas generales**

#### **Hombre y Mujer**

La duración de los combates será de 2 minutos. En caso de igualdad, se realizará una prolongación de 2 minutos con decisión arbitral obligatoria. Semifinales y Finales será de 3 minutos + 1 extensión de 2 minutos + 2 minutos. (decisión final).

#### **Senior (Veteranos)**

La duración de los combates será de 1.5 minutos. En caso de igualdad, se realizará una prolongación de 1 minutos con decisión arbitral obligatoria. Semifinales y Finales será de 2 minutos + 1 extensión de 1 minuto + 1 minuto (decisión final).

### **Técnicas permitidas**

Está permitido el contacto al cuerpo con golpes de puño y pierna.

Está permitido el ataque a la cabeza sólo con técnicas circulares de pierna con control absolutoy recogiendo la técnica, p.ej.: Kake Geri Chusoku; Ushiro Mawashi Geri Chusoku.

Están permitidos los barridos.

### **Técnicas prohibidas**

Ataques a la cabeza, cara o cuello con cualquier parte de la mano o brazo. Empujar, sostener o agarrar al oponente.

Ataques a las articulaciones.

### **Protecciones**

En categoría adulto masculino y femenino solo se permiten protector genital y bucal(opcional).

En categoría Senior: Son obligatorias: guantes, las espinilleras-tobilleras y el casco; para las mujeres es tambiénobligatorio el protector de pecho (que deje libre el plexo solar).

### **Como se puntúa:**

Ippon: Se concederá Ippon (1 punto) por cualquier técnica que el adversario acuse durante un tiempo de más de 3 segundos.

Un Ippon decide el vencedor del combate.

Waza-ari: Se concederá waza-ari (1/2 punto) por cualquier golpe que el adversario acuse durante un tiempo de 3 segundos.

A falta de un Ippon, un Waza-ari también decide el vencedor del combate.

Dos waza-aris constituyen un Ippon y decide el vencedor del combate.

Son obligatorias: guantes, las espinilleras-tobilleras y el casco; para las mujeres es también el protector de pecho (que deje libre el plexo solar).

**Como se puntúa:**

Ippon: Se concederá Ippon (1 punto) por cualquier técnica que el adversario acuse durante un tiempo de más de 3 segundos.

Un Ippon decide el vencedor del combate.

Waza-ari: Se concederá waza-ari (1/2 punto) por cualquier golpe que el adversario acuse durante un tiempo de 3 segundos.

A falta de un Ippon, un Waza-ari también decide el vencedor del combate. Dos waza-aris constituyen un Ippon y decide el vencedor del combate.