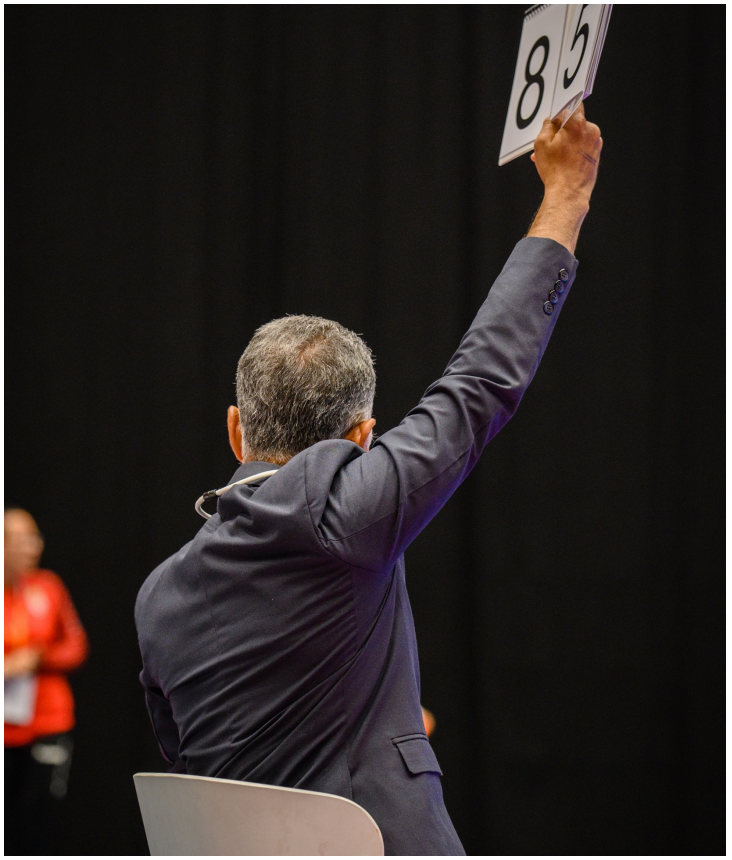




REUNIÓN DE ÁRBITROS DE LA SKIF

11 Y 12 DE NOVIEMBRE DE 2026
ANTALYA, TURQUÍA

REUNIONES

Miércoles, 11 de noviembre de 2026

10:00 – 12:00 h. Reunión de árbitros (parte teórica)

Jueves, 12 de noviembre de 2026

10:00 – 12:00 h.	Reunión de árbitros (parte práctica)
12:00 – 13:00 h.	Reunión de entrenadores

Se espera que los árbitros participen en las tres reuniones.

PARTE TEÓRICA

Reglas generales

Reglas de kumite

Reglas de Yakusoku Kumite

Reglas de Kata

Disposiciones finales

Preguntas y respuestas

REGLAS GENERALES (1)

Las normas vigentes son las recogidas en el Reglamento de la SKIF, versión de julio de 2023.

Las normas actuales se pueden consultar en https://skif2026.org/general-information/skif-tournament-rules/.

Damos por hecho que has leído el reglamento. Por lo tanto, en esta sesión solo abordaremos los puntos más importantes.

Anota tus preguntas; tendrás la oportunidad de plantearlas al final de la parte teórica.

REGLAS GENERALES (2)

Se espera que todos los árbitros respeten el código de vestimenta.

Si hay árbitros suficientes, el SHUSHIN y el FUKUSHIN deben retirarse cuando compita un participante de su país. De lo contrario, el SHUSHIN debe asegurarse de que haya un árbitro por país. Esto es válido únicamente para las rondas preliminares. En la final, todos los árbitros permanecen en la sala.

El SHUSHIN es responsable de comprobar los números de los atletas.

REGLAS GENERALES (3)

Si es posible, los árbitros comprobarán el código de vestimenta y el equipo de protección antes de que los atletas entren en la pista.

Se espera que los entrenadores lleven el chándal de entrenamiento de su selección (no se permiten pantalones cortos).

Un entrenador por deportista y por combate.

Los entrenadores que actúen de manera impropia o incumplan las normas de la competición podrán ser expulsados del recinto de competición.

REGLAS DE KUMITE (1)

Se concede un WAZA-ARI por técnicas dirigidas a la cabeza, la cara, el cuello, el pecho, el abdomen o la espalda, siempre que se ejecuten con buena forma, actitud correcta, aplicación enérgica, zanshin, buen timing y distancia correcta.

El WAZA-ARI es una técnica que vale un poco menos que un IPPON; no significa el 50 por ciento (%) de un IPPON.

A la hora de determinar el ganador en los combates por equipos, un HANSOKU tiene más peso que un IPPON, y este, a su vez, más que dos WAZA-ARI.

REGLAS DE KUMITE (2)

El final del combate lo señala el árbitro, que grita "YAME" en cuanto oye el gong. Sin embargo, tal y como se menciona en las reglas, no puede haber puntuación válida tras el gong. El KANSA, que se sienta junto a la mesa con los cronometradores, es responsable de comprobar cuidadosamente el cumplimiento de las normas e intervenir cuando sea necesario.

una técnica efectiva ejecutada al mismo tiempo que suena el gong se considera válida.

El equipo arbitral puede imponer sanciones hasta el momento en que los contendientes abandonen la zona tras la conclusión del combate.

REGLAS DE KUMITE (3)

Entre las conductas prohibidas se incluyen

- El contacto con la garganta, los brazos, las piernas, la ingle, las articulaciones o el empeine
- Contacto excesivo (se permite el «contacto con la piel»)
- Ataques con las manos abiertas, la cabeza, las rodillas o los codos (un HAITO controlado puede sumar puntos)
- Agarrar o lanzar sin un auténtico ataque de karate-do
- Agarrones, lucha, barridos o sujeciones sin una técnica de golpeo
- Los agarres repetitivos o las esquivas con «la cabeza gacha» pueden acarrear una penalización por MUBOBI
- Fingir o exagerar una lesión
- Desobedecer las órdenes del SHUSHIN
- Cambiar a un miembro del equipo por otro

REGLAS DE KUMITE (4)

Los lanzamientos solo están permitidos si se puede lanzar al oponente de forma segura y el punto de pivote se encuentra por debajo del nivel de la cadera.

Tres categorías de sanciones:

- JOGAI
- MUBOBI
- KEIKOKU, HANSOKU CHUI, HANSOKU y SHIKKAKU

No se puede imponer la misma sanción dos veces.

Las sanciones JOGAI y MUBOBI siguen siempre los siguientes pasos:
IKKAI / NIKKAI / SANKAI

REGLAS DE KUMITE (5)

La última categoría de penalización no tiene por qué seguir necesariamente el orden KEIKOKU / HANSOKU CHUI / HANSOKU. La penalización se impondrá en función de la gravedad de la conducta prohibida.

Sin embargo, en algunos casos excepcionales, cada competidor puede recibir una penalización durante la misma decisión. Por ejemplo, AKA KEIKOKU y SHIRO KEIKOKU o AKA MUBOBI IKKAI y SHIRO HANSOKU CHUI.

REGLAS DE KUMITE (6)

El SHUSHIN (árbitro) debe trabajar en equipo con los FUKUSHIN (jueces).

Si dos o más FUKUSHIN tienen una opinión diferente a la del SHUSHIN, es muy recomendable convocar al FUKUSHIN SHUGO.

Cuando tres FUKUSHIN hagan la misma señal o indiquen un punto a favor del mismo competidor, el SHUSHIN deberá gritar «YAME».

El SHUSHIN debe estar siempre atento a cuál de los FUKUSHIN tenía la mejor posición.

REGLAS DE KUMITE (7)

Combates por equipos: si un competidor o el entrenador son sancionados por una conducta prohibida que dé lugar a un SHIKKAKU, todo el equipo quedará descalificado.

En los combates por equipos, todos los combates deben disputarse en la ronda 1st y 2nd . A partir de la ronda 3rd , el combate puede detenerse tras 3 victorias (hombres) y 2 victorias (mujeres).

En la primera ronda, el equipo debe estar al completo:
- un mínimo de 5 participantes (masculino)
- un mínimo de 3 participantes (mujeres)

REGLAS DE KUMITE (8)

Solo los médicos oficiales o los socorristas pueden tocar a un competidor lesionado.

Se marcará la tarjeta de identificación del competidor que gane por HANSOKU / SHIKKAKU (corte de esquina). Si le faltan dos esquinas, el deportista ya no podrá competir en las categorías de kumite (individual / por equipos) del torneo.

Cuando un competidor no quiera o no pueda luchar (KIKEN), el oponente gana automáticamente.

Solo el jefe de delegación o el entrenador puede presentar una protesta ante la KANSA por una decisión.

No está permitido levantar el puño en señal de victoria en la SKIF, lo que supondrá la anulación del punto.

REGLAS DE YAKUSOKU KUMITE

Entre los aspectos que se evaluarán se incluyen la posición, la postura, las técnicas de defensa y ataque, la distancia, la sincronización, el TENSHIN y el TAI-SABAKI.

Se imponen puntos de penalización por
- técnicas correctas según el sistema de la SKIF, pero ineficaces
- desviaciones respecto al sistema de la SKIF
- técnicas deficientes o incorrectas

Las eliminaciones se realizan mediante KIHON IPPON KUMITE con el sistema KOHAKU (banderas roja y blanca).

Los 4 equipos finalistas disputarán el JIYU IPPON KUMITE y serán evaluados mediante un sistema de puntos (al igual que en la final de kata)

REGLAS DE KATA (1)

El kata debe ejecutarse con destreza y comprensión de los principios tradicionales del karate-do de la SKIF.

Se valorarán la sincronización, el ritmo, la velocidad, el equilibrio y el KIME.

La forma debe ser correcta según el karate-do de la SKIF.

Descalificación de los participantes
- Detener la ejecución durante el kata
- Realizar un kata distinto al anunciado
- Pérdida del propio cinturón

REGLAS DE KATA (2)

Las deducciones incluyen, entre otras, las siguientes

- Movimientos incorrectos al principio o al final
- Salir fuera del área de competición (solo en kata individual)
- Terminar en un lugar diferente (EMBUSEN), aunque existe un margen de tolerancia
- Respiración excesiva y cambios de ritmo
- Vacilaciones o pérdida de equilibrio
- Errores / errores repetidos

Cuando se produzca un error técnico, el SHUSHIN deberá llamar al FUKUSHIN SHUGO. Cuando un FUKUSHIN individual señale un error técnico, el SHUSHIN deberá llamar a dicho FUKUSHIN y evaluar la validez de la señal, así como si debe comunicarse al equipo arbitral al completo o no.

REGLAS DE KATA (3)

No se permite el HIKIWAKE.

En el SAI-SHIAI, los participantes deben ejecutar un kata diferente.

El kata por equipos debe comenzar formando un triángulo frente al SHUSHIN.

No se debe alterar el ritmo ni la sincronización para sincronizar el kata por equipos; asimismo, no se deben utilizar señales externas (respiración, etc.).

Levantar el puño tras la victoria supondrá la descalificación.

DISPOSICIONES FINALES

El panel de árbitros de cada pista estará compuesto por un KOTO-CHO, un KOTO-CHO adjunto, un SHUSHIN, un FUKUSHIN y un KANSA. Los árbitros y jueces serán designados por el KOTO-CHO para cada categoría.

Los árbitros y jueces para las semifinales y la final se elegirán de entre todos los árbitros.

Cuando compita, cámbiate y preséntate en su pista inmediatamente después de que haya finalizado su categoría.

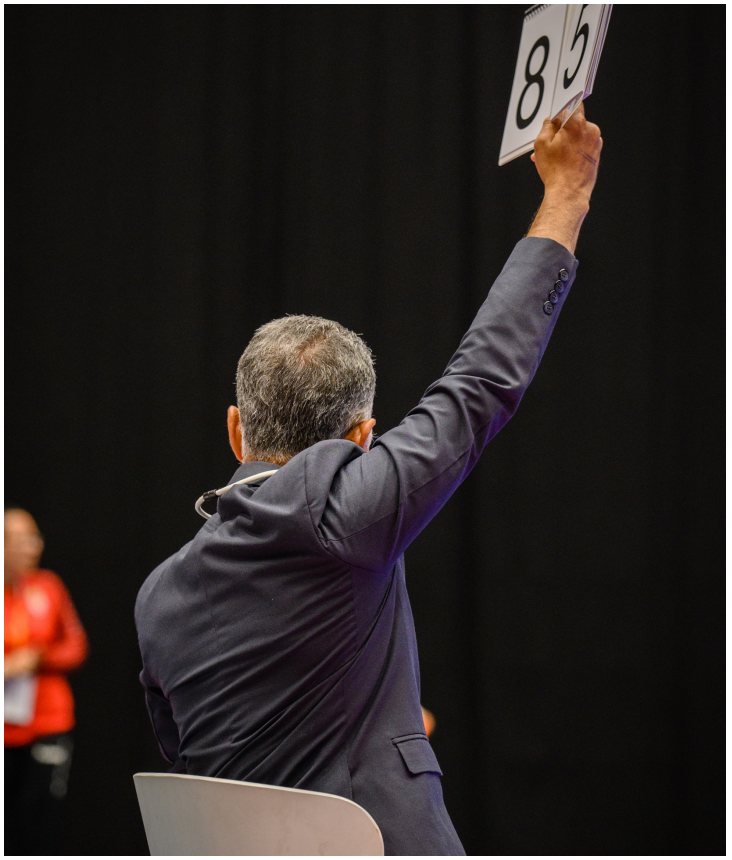
Sea puntual y no abandone su pista sin avisar al KOTO-CHO.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS









¡GRACIAS POR SU ATENCIÓN!