

APENDICE 1: TERMINOLOGIA

| | | |
|----------------------|-------------------------------|---|
| SHOBU HAJIME | <i>Comienzo del encuentro</i> | <i>Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.</i> |
| ATOSHI BARAKU | <i>Queda poco tiempo</i> | <i>El cronometrador dará una señal audible 30 segundos antes del final del combate, y el Arbitro anunciará "Atoshi Baraku".</i> |
| YAME | <i>Parar</i> | <i>Interrupción o final del combate. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.</i> |
| MOTO NO ICHI | <i>Posición original</i> | <i>Los contendientes y el Arbitro vuelven a sus posiciones de partida</i> |
| TSUZUKETE | <i>Combatir</i> | <i>Orden de proseguir el combate cuando hay una interrupción no autorizada.</i> |

| | | |
|------------------------------------|--|--|
| <p><i>TSUZUKETE HAJIME</i></p> | <p><i>Continuar el combate. Comenzar</i></p> | <p><i>El Arbitro se coloca con un pie adelantado. Cuando dice "Tsuzukete" extiende sus brazos, con las palmas mirando a los contendientes. Cuando dice "Hajime" vuelve las palmas y las lleva rápidamente una hacia la otra, y al mismo tiempo da un paso atrás.</i></p> |
| <p><i>SHUGO</i></p> | <p><i>Llamada a los Jueces</i></p> | <p><i>El Arbitro llama a los Jueces al final del combate o encuentro, o para recomendar Shikkaku.</i></p> |
| <p><i>HANTEI</i></p> | <p><i>Decisión</i></p> | <p><i>El Arbitro pide decisión al final de un Encho-Sen inconcluso. Después de un pitido corto con el silbato, los Jueces dan su voto mediante las banderas y el Arbitro indica al tiempo su propio voto levantando su brazo.</i></p> |


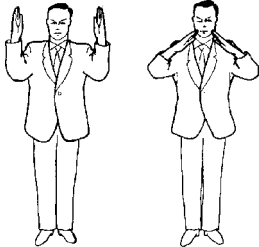

| | | |
|--------------------------|---|---|
| <i>HIKIWAKE</i> | <i>Empate</i> | <i>En el caso de una decisión empatada en el Hantei, el Arbitro cruzará sus brazos, y después los extenderá con las palmas mirando al frente.</i> |
| <i>TORIMASEN</i> | <i>Inaceptable como técnica puntuable</i> | <i>El Arbitro cruza sus brazos y después hace un gesto de corte, con las palmas hacia abajo.</i> |
| <i>ENCHO-SEN</i> | <i>Extensión del combate</i> | <i>El Arbitro recomienza el combate con la orden "Shobu Hajime".</i> |
| <i>AIUCHI</i> | <i>Técnicas simultáneas</i> | <i>No se concede punto a ninguno de los contendientes. El Arbitro junta sus puños frente a su pecho.</i> |
| <i>AKA (AO) NO KACHI</i> | <i>Rojo(Azul) gana</i> | <i>El Arbitro extiende su brazo de forma oblicua por hacia el lado del ganador.</i> |
| <i>AKA (AO) SANBON</i> | <i>Rojo(azul) marca tres puntos</i> | <i>El Arbitro levanta su brazo hacia arriba a 45° por el lado del que ha puntuado.</i> |

| | | |
|----------------------------------|--|--|
| <p><i>AKA (AO) NIHON</i></p> | <p><i>Rojo(azul) marca dos puntos</i></p> | <p><i>El Arbitro extiende su brazo a la altura del hombro hacia el lado del que ha puntuado.</i></p> |
| <p><i>AKA (AO) IPPON</i></p> | <p><i>Rojo(azul) marca un punto</i></p> | <p><i>El Arbitro extiende su brazo hacia abajo 45° por el lado del que ha puntuado.</i></p> |
| <p><i>CHUKOKU</i></p> | <p><i>Primera advertencia de Categoría 1 o de Categoría 2 sin penalización</i></p> | <p><i>Para infracciones de categoría 1 el Arbitro se vuelve hacia el infractor y cruza sus brazos a la altura del pecho. Para infracciones de categoría 2 el Arbitro señala con su dedo índice(brazo doblado) a la cara del ofensor.</i></p> |
| <p><i>KEIKOKU</i></p> | <p><i>Advertencia con Ippon de penalización</i></p> | <p><i>El Arbitro indica una infracción de categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45° hacia abajo al infractor y concede Ippon (1 punto) al oponente.</i></p> |
| <p><i>HANSOKU-CHUI</i></p> | <p><i>Advertencia con Nihon de penalización</i></p> | <p><i>El Arbitro indica una infracción de categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor y concede Nihon (2 puntos) al oponente.</i></p> |

| | | |
|-----------------|--|---|
| <i>HANSOKU</i> | <i>Descalificación</i> | <i>El Arbitro indica una infracción de categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente.</i> |
| <i>JOGAI</i> | <i>Salida del área de competición</i> | <i>El Arbitro señala con su dedo índice al infractor para indicar a los Jueces, que se ha salido del área de competición .</i> |
| <i>SHIKKAKU</i> | <i>Descalificación "Abandonar el Área"</i> | <i>El Arbitro señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio "Aka (AO) Shikkaku. Después anuncia la victoria del oponente.</i> |
| <i>KIKEN</i> | <i>Renuncia</i> | <i>El Arbitro señala con su dedo índice 45° hacia abajo en la dirección de la posición inicial del contendiente.</i> |
| <i>MUBOBI</i> | <i>Ponerse uno mismo en peligro</i> | <i>El Arbitro toca su cara, después vuelve el borde de su mano hacia delante, y la mueve hacia atrás y hacia delante para indicar a los jueces que el contendiente está poniéndose a sí mismo en peligro.</i> |

APENDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS

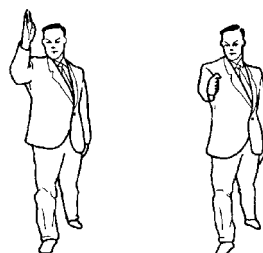
ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO

| | |
|---|---|
| <p><u>SHOMEN-NI-REI</u></p> <p><i>El Árbitro extiende sus brazos con las palmas hacia delante.</i></p> |  |
| <p><u>OTAGAI-NI-REI</u></p> <p><i>El Árbitro indica a los contendientes que se saluden el uno al otro.</i></p> |  |
| <p><u>SHOBU HAJIME</u></p> <p><i>"Comienzo del encuentro"</i> <i>Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.</i></p> |  |

YAME

"Parar"

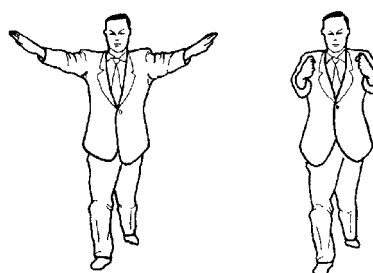
Interrupción o final del combate o encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.



TSUZUKETE HAJIME

"Continuar el combate/comenzar"

Al decir "Tsuzukete", y en posición adelantada, el Árbitro extiende sus brazos hacia fuera con las palmas mirando a los contendientes. Al decir "Hajime" vuelve las palmas y las lleva rápidamente la una hacia la otra al tiempo que da un paso atrás.



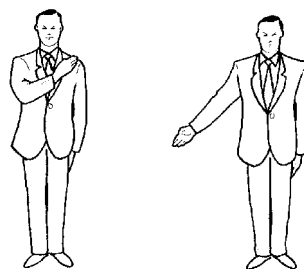
LA OPINIÓN DEL ÁRBITRO

Después de decir "Yame" y haciendo el gesto reglamentario, el Árbitro indica su preferencia extendiendo su brazo doblado hacia arriba con las palmas mirando hacia arriba hacia el lado del contendiente puntuado.



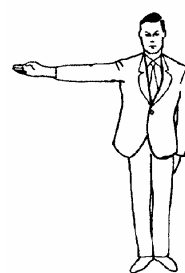
IPPON (Un punto)

El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45 ° por el lado de quien ha puntuado.



NIHON (Dos puntos)

El Árbitro extiende su brazo a la altura del hombro por el lado de quien ha puntuado.



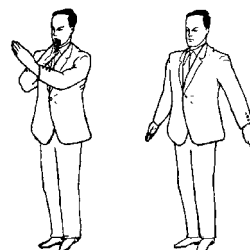
SANBON (Tres puntos)

El Árbitro extiende su brazo hacia arriba 45° por el lado de quien ha puntuado.



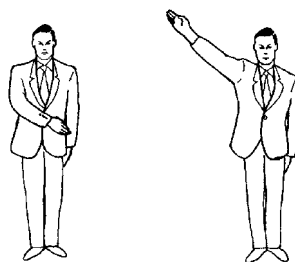
ANULAR LA ULTIMA DECISIÓN

Cuando una puntuación o una penalización han sido dadas erróneamente, el Árbitro se vuelve hacia el contendiente, anuncia "Aka" or "AO", cruza sus brazos, después hace un movimiento de corte con las palmas hacia abajo, para indicar que su última decisión ha sido anulada.



NO KACHI (Victoria)

Al final del combate o encuentro, el Árbitro extiende su brazo hacia arriba a 45 ° por el lado del ganador.



KIKEN

"Renuncia"

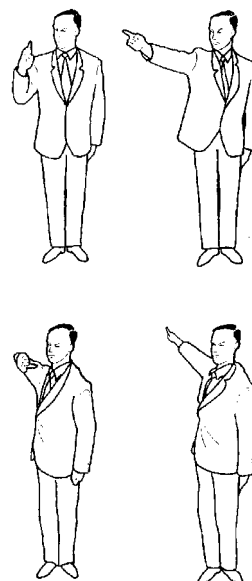
El Árbitro señala con el dedo índice a la posición inicial del contendiente que renuncia y después anuncia la victoria del contrario.



SHIKKAKU

"Descalificación, abandonar el área".

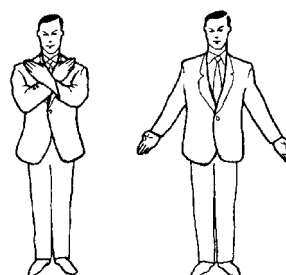
El Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio "Aka (AO) Shikkaku! " Después anuncia la victoria del oponente



HIKIWAKE

"Empate"

En el caso de una decisión empatada o cuando no se haya puntuado en Hantei al finalizar el tiempo, el Árbitro cruza los brazos y luego los extiende con las palmas mirando al frente.



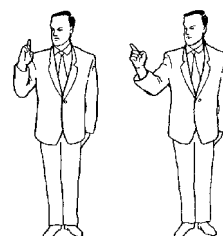
INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1

El Árbitro cruza sus manos abiertas con los bordes de las muñecas a la altura del pecho.



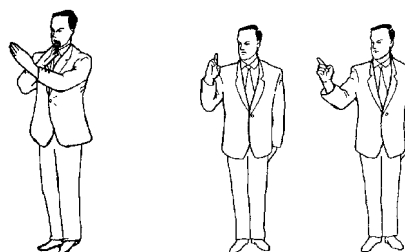
INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2

El Árbitro señala a la cara del infractor con el brazo doblado.



CHUKOKU

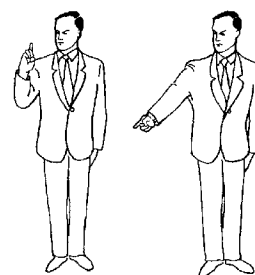
Haciendo el gesto correspondiente, el Árbitro da una advertencia de Categoría 1 ó 2. No se penalizará.



KEIKOKU

"Advertencia, con IPPON de penalización"

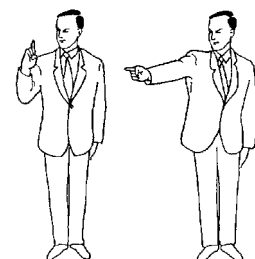
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45° hacia abajo al infractor y concede Ippon (1 punto) al oponente



HANSOKU CHUI

"Advertencia con Nihon de penalización".

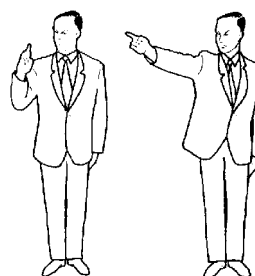
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor y concede Nihon (2 puntos) al oponente



HANSOKU

"Descalificación"

El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente



AIUCHI

*"Técnicas puntuables
simultáneas".*

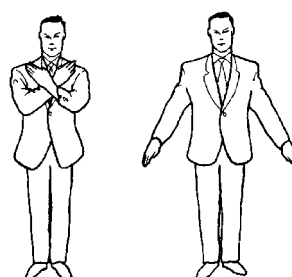
No se concede punto a ninguno de los dos contendientes. El Árbitro junta los puños frente al pecho.



TORIMASEN

*"Inaceptable como técnica
puntuable"*

El Árbitro cruza sus brazos y después hace un gesto de corte, con las palmas hacia abajo. Cuando el Árbitro hace este gesto a los Jueces seguido de la señal de reconsideración significa que la técnica no cumple en al menos uno de los seis criterios de puntuación.



RECONSIDERACIÓN

Después de indicar las razones, el Árbitro pide a los Jueces que reconsideren sus opiniones .



AKA (AO) HA MARCADO PRIMERO

El Árbitro indica a los Jueces que Aka ha marcado primero llevando la mano derecha abierta a la palma de la mano izquierda. Si AO ha marcado primero, llevará la mano izquierda a la palma de la mano derecha.



TÉCNICA BLOQUEADA O FUERA DEL OBJETIVO

El Árbitro coloca una mano abierta sobre el otro brazo para indicar a los Jueces que la técnica ha sido bloqueada o ha llegado a una zona no puntuable.



TÉCNICA FALLIDA

El Árbitro mueve el puño cerrado a través del cuerpo para indicar a los Jueces que la técnica ha fallado o ha llegado fuera del área puntuable.



CONTACTO EXCESIVO

El Árbitro indica a los Jueces que ha habido contacto excesivo, u otra infracción de Categoría 1.



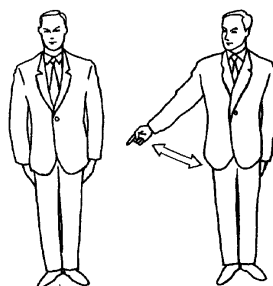
SIMULAR O EXAGERAR UNA LESIÓN

El Árbitro lleva ambas manos a la cara para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



JOGAI

*"Salida del área de competición"
El Árbitro indica una salida a los Jueces, señalando con el dedo índice hacia el borde del área de competición en el lado del ofensor.*



MUBOBI (Ponerse uno mismo en peligro)

El Árbitro se toca la cara, después vuelve el borde de la mano hacia delante y la mueve hacia atrás y hacia delante frente a la cara para indicar a los Jueces que el contendiente se está poniendo a sí mismo en peligro .



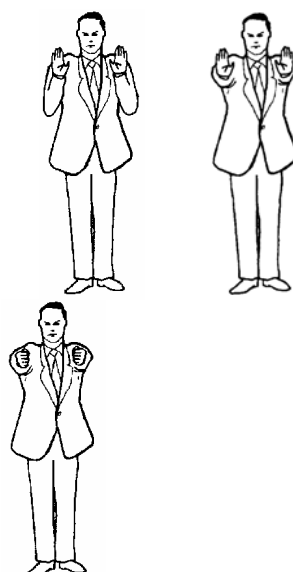
EVITAR EL COMBATE

El Árbitro hace un movimiento circular con el dedo índice hacia abajo para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



ESQUIVAR
INNECESARIAMENTE,
EMPUJAR O AGARRAR
SIN UNA TÉCNICA DE GOLPE

El Árbitro tiene ambos puños a la altura de los hombros o hace un movimiento de empujar con ambas manos abiertas para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



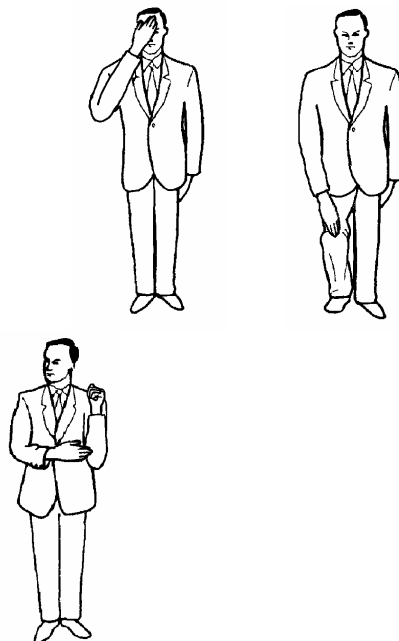
ATAQUES PELIGROSOS Y
DESCONTROLADOS

El Árbitro pasa el puño por un lado de su cabeza para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



**ATAQUES CON LA CABEZA,
LAS RODILLAS O LOS CODOS**

El Árbitro se toca la frente, la rodilla o el codo con la mano abierta para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



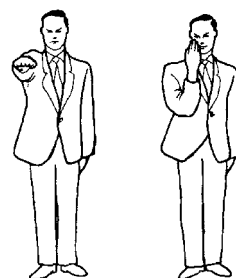
**HABLAR O PROVOCAR AL
CONTRARIO Y
COMPORTAMIENTO DESCORTÉS**

El Árbitro se lleva el dedo índice a los labios para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



SHUGO

*"Llamada a los Jueces"
El Árbitro llama a los Jueces al final del combate o encuentro, o para recomendar Shikkaku.*

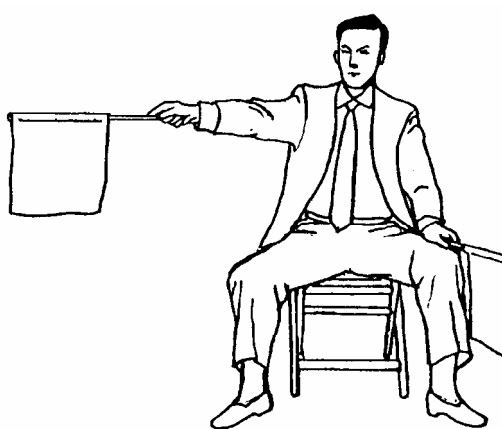


LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

IPPON



NIHON



SANBON



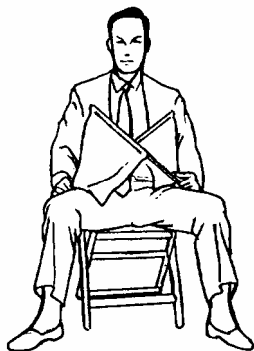
FALTA

Advertencia de una falta, Se agita en circulo la bandera correspondiente, y después se hace la señal de falta de Categoría 1 o 2.



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1

Se cruzan las banderas y se extienden con los brazos extendidos.



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2

El Juez gira la bandera con el brazo doblado.



JOGAI

El Juez golpea el suelo con la bandera correspondiente.



KEIKOKU



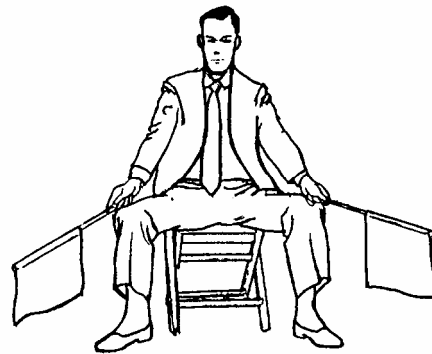
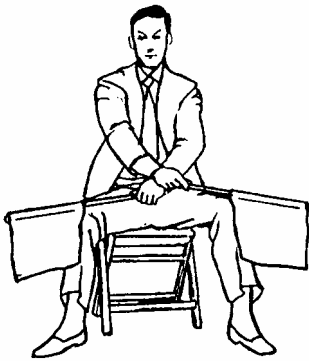
HANSOKU CHUI



HANSOKU



TORIMASEN



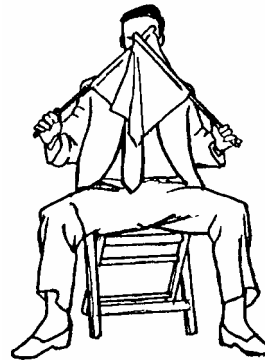
AIUCHI

Se mueven las banderas la una hacia la otra, frente al pecho.



MIENAI

Se colocan las banderas frente a la cara.



APENDICE 3: REFERENCIAS PRACTICAS PARA ARBITROS Y JUECES

Ese apéndice está destinado a servir de referencia a Árbitros y Jueces en caso de no haber instrucciones claras en el reglamento o las explicaciones.

CONTACTO EXCESIVO

Cuando el contendiente realiza una técnica puntuable seguida inmediatamente de otra que hace contacto excesivo, el Panel de Árbitros no dará el punto y en su lugar dará una advertencia o penalización de Categoría 1 (excepto si es falta propia del receptor).

CONTACTO EXCESIVO Y EXAGERACIÓN

Cuando un competidor simula haber recibido contacto excesivo y el Panel de Árbitros en cambio decide que la técnica en cuestión era controlada y cumplía con los seis criterios de puntuación, se puntuará y se dará una advertencia o penalización de Categoría 2 por simular o exagerar. (Teniendo en cuenta siempre que casos graves de simulación o exageración de lesiones pueden merecer Shikakku.)

MUBOBI

Se dará advertencia o se penalizará con Mubobi cuando un competidor recibe un golpe o se lesiona por su propia falta o negligencia. Esto puede ocurrir dando la espalda al oponente, atacando con un gyaku tsuki chudan largo y bajo sin prever el contraataque jodan del oponente, dejando de combatir antes de que el Árbitro diga "Yame", bajando la guardia o reduciendo la concentración y fallando repetidamente o no queriendo bloquear los ataques del oponente. La Explicación XVI del Artículo 8 dice:

En caso de que el ofensor reciba contacto excesivo y/o se lesione y la falta sea considerada del receptor, el Árbitro dará una advertencia o penalización de Categoría 2 y podrá no penalizar al oponente.

Un contendiente que sea golpeado por falta propia y exagere las consecuencias para confundir al Panel de Árbitros podrá recibir una advertencia o penalización por Mubobi además de una penalización adicional por exageración al haberse cometido 2 infracciones.

Debe señalarse que no hay ninguna circunstancia bajo la cual se pueda puntuar una técnica que haya hecho contacto excesivo.

ZANSHIN

Zanshin describe una actitud continua en la que el contendiente mantiene concentración, observación y conciencia absolutas de la potencialidad del oponente para contraatacar. Algunos competidores girarán su cuerpo parcialmente hacia el lado opuesto del oponente después de realizar una técnica, pero siguen observando y estando listos para continuar la acción. El Panel de Árbitros debe poder distinguir entre este estado continuo de alerta y en el que el contendiente se ha girado, bajado la guardia y perdido la concentración y ha dejado el combate.

AGARRAR UNA PATADA CHUDAN

¿Debería el Panel de Árbitros puntuar a un contendiente que realice una patada Chudan y al que el oponente agarre la pierna antes de que ésta pueda recogerla?

Suponiendo que el contendiente que realice la patada mantenga Zanshin no hay impedimento para que esta técnica sea puntuada si cumple los seis criterios de puntuación. En el caso de que se produzcan dos gyaku tsukis casi simultáneamente, es

habitual puntuar al contendiente que se considere que haya efectuado primeramente su técnica, aun cuando ambas técnicas puedan ser consideradas como puntuables. En teoría, en un combate real una patada con plena potencia se considera que dejaría fuera de combate al oponente y por lo tanto la pierna no se agarraría. El control apropiado, la zona sobre la que se ha realizado la técnica y el cumplimiento de los seis criterios, son los factores decisivos para que una técnica sea puntuable o no.

DERRIBOS Y LESIONES

Está permitido agarrar al oponente y derribarlo bajo ciertas circunstancias, pero es indispensable para todos los entrenadores asegurarse de que sus competidores están entrenados para ello y pueden aplicar técnicas de caída seguras.

Un contendiente que realice una técnica de derribo debe cumplir las condiciones impuestas en las Explicaciones de los Artículos 6 y 8. Si un contendiente derriba a su oponente cumpliendo plenamente los requerimientos exigidos y se produce una lesión por incapacidad del oponente de caer adecuadamente, es responsable la parte lesionada y el que derriba no deberá ser penalizado. Lesiones por falta propia pueden producirse cuando un contendiente que es derribado cae encima de un brazo extendido o un codo, o se agarra al ofensor y lo tira encima suyo.

Se produce una situación potencialmente peligrosa cuando un contendiente agarra las dos piernas del oponente para lanzarlo hacia atrás. El Artículo 8, Explicación X expone "... y el oponente debe ser sujetado hasta finalizar la ejecución para que pueda realizarse una caída segura." Ya que es difícil asegurar una caída segura, este derribo puede entrar en una categoría prohibida. Si se produce una lesión, se tratará dentro de la Categoría 1. Si no se produce ninguna lesión o el proceso de derribo es interrumpido por el Árbitro, se podrá dar una advertencia o penalización de Categoría 2 según el Artículo 8, Categoría 2, Parágrafo 6. Debe resaltarse que este tipo de técnica de lanzamiento no está

prohibido per se, sino que el factor decisivo será el modo en que se ejecute.

TRES MIENAI

¿Puede el Árbitro puntuar o penalizar si tres Jueces anuncian Mienai después de que el Árbitro haya detenido el combate?

El Parágrafo III de las Explicaciones del Artículo 12 expone "Cuando el combate sea detenido prevalecerá siempre el acuerdo mayoritario." Dado que los Jueces no han visto nada, no es considerada su opinión o voto y el Árbitro estará en mayoría. Esta situación puede darse cuando la acción se desarrolla cerca del perímetro del área de competición del lado del Árbitro donde los Jueces no tienen visibilidad.

DOS AKA, UN MIENAI

¿El Árbitro puede puntuar a AO después de Yame si dos Jueces indican puntuación para Aka y el otro señala Mienai?

El reglamento expone que el Árbitro no puede estar en oposición a dos Jueces excepto en el caso de que tenga el apoyo del otro Juez. Mienai no significa apoyo porque el Juez no vio una técnica puntuable. Por lo tanto el Árbitro no tiene apoyo y después de indicar las razones debe pedir a los Jueces que reconsideren sus opiniones.

RECONSIDERACIÓN

El Árbitro puede pedir a los Jueces que reconsideren sus opiniones cuando "... piensa que están equivocados o la ejecución de dichas opiniones violase el reglamento." En cualquier caso la reconsideración sólo debe pedirse una vez. Si la solicitud no es apoyada se aplicará el acuerdo mayoritario.

CLARIDAD DE LAS SEÑALES

Para evitar confusiones los Jueces no deberán hacer más de una señal en cada momento. Cuando una técnica no puntúa no se requiere en primera instancia indicar porqué. El procedimiento correcto es cruzar y descruzar las banderas (Torimasen). Señales como "bloqueado", "fallado", etc. sólo deberán hacerse cuando el Árbitro pida reconsideración. Para evitar fallos y solicitudes de reconsideración innecesarias, los tres Jueces deben indicar sus respectivas opiniones cuando el Árbitro detiene el encuentro y vuelve a su posición.

JOGAI

Los Jueces deben recordar que están obligados a golpear el suelo con la bandera correspondiente cuando indiquen Jogai. Cuando el Árbitro pare el combate y vuelva a su posición, deberán indicar una infracción de Categoría 2.

PROCEDIMIENTO DE RECONSIDERACIÓN PARA JUECES

Cuando el Árbitro pide reconsideración el Juez deberá primero considerar la solicitud del Árbitro. Si por cualquier razón el Juez no estuviera de acuerdo deberá indicar su razón y reafirmar su decisión inicial.

Si posteriormente el Juez opina que el Árbitro estaba en mejor posición para ver o interpretar la acción, podrá cambiar su decisión en favor del Árbitro.

Si el Juez sabe que se ejecutaron dos técnicas pero vio sólo una alcanzar el área puntuable y sin embargo está seguro de que su decisión es correcta deberá indicar "Mienai" para la opinión del Árbitro y reafirmar su propia opinión.

Si el Juez sabe que se ejecutaron dos técnicas pero vio sólo una alcanzar el área puntuable y cree que la decisión del Árbitro fue primero (el Juez sólo pudo ver la acción del cuerpo del contendiente pero no la llegada al área puntuable mismamente), el Juez deberá indicar "Mienai" para la decisión del Árbitro y no puntuar para el otro. Esto significa que no hay preferencia ni voto y hace responsable al Árbitro de resolver la situación.

INDICACIÓN DE INFRACCIÓN DEL REGLAMENTO

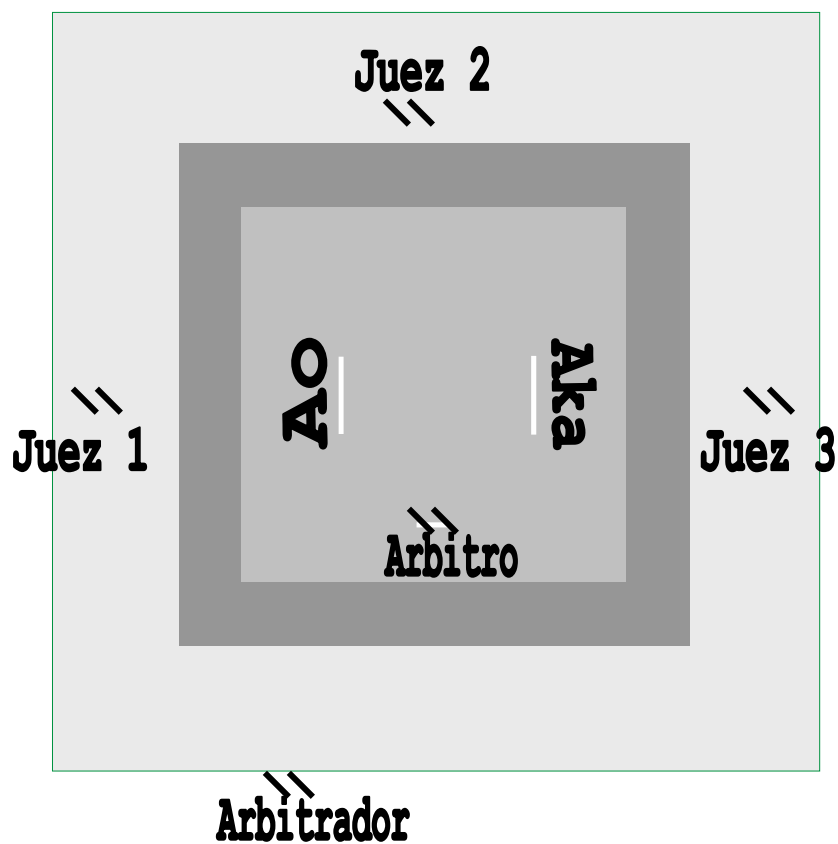
Para infracciones de Categoría 1 los Jueces primero deberán agitar en círculo la bandera del color correspondiente y después extender las banderas cruzadas con la bandera roja delante hacia la izquierda para Aka y con la bandera azul delante hacia su derecha para AO. Esto permitirá al Árbitro distinguir claramente cuál es el contendiente que es considerado infractor.

APENDICE 4: MARCAS DE PUNTUACIONES

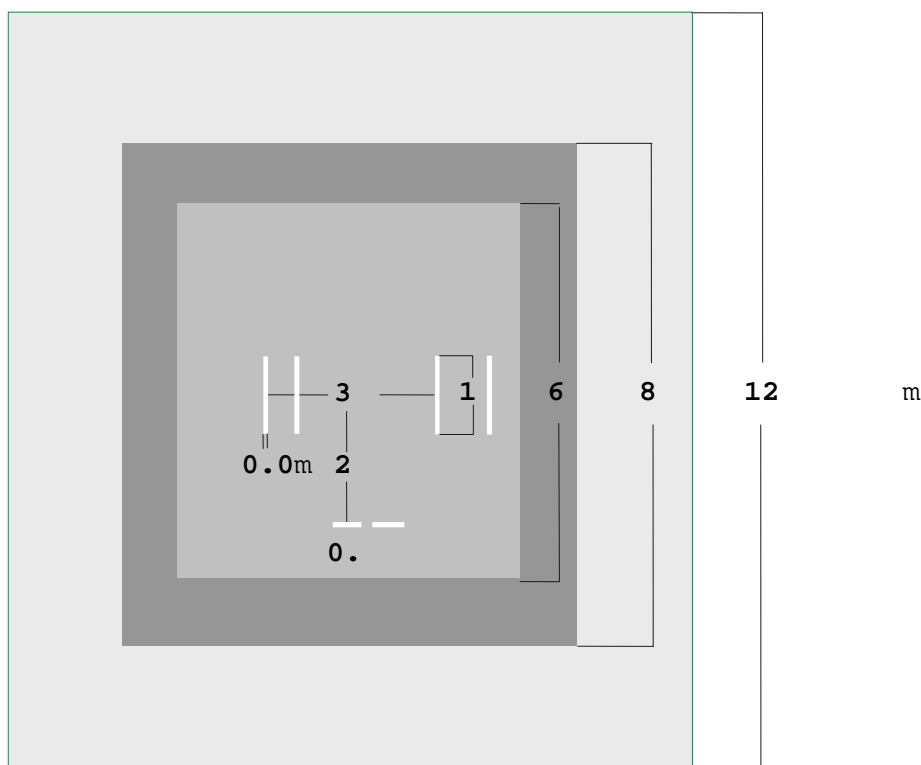
| | | |
|---------------------------|--|-------------------------------------|
| $\lambda \rightarrow \mu$ | <i>SANBON</i> | <i>Tres puntos</i> |
| $\mu \rightarrow \mu$ | <i>NIHON</i> | <i>Dos puntos</i> |
| μ | <i>IPPON</i> | <i>Un punto</i> |
| | | |
| o | <i>Kachi</i> | <i>Ganador</i> |
| 6 | <i>Make</i> | <i>Perdedor</i> |
| σ | <i>Hikiwake</i> | <i>Empate</i> |
| | | |
| <i>C1W</i> | <i>Falta de Categoría 1 – Advertencia</i> | <i>Advertencia sin penalización</i> |
| <i>C1K</i> | <i>Falta de Categoría 1 – Keikoku</i> | <i>Un punto al oponente</i> |
| <i>C1HC</i> | <i>Falta de Categoría 1 – Hansoku Chui</i> | <i>Dos puntos al Oponente</i> |
| <i>C1H</i> | <i>Falta de Categoría 1 – Hansoku</i> | <i>Descalificación</i> |
| | | |
| <i>C2W</i> | <i>Falta de Categoría 2 – Advertencia</i> | |
| <i>C2K</i> | <i>Falta de Categoría 2 – Keikoku</i> | <i>Un punto al oponente</i> |
| <i>C2HC</i> | <i>Falta de Categoría 2 – Hansoku Chui</i> | <i>Dos puntos al oponente</i> |

| | | |
|------------|---|------------------------------|
| <i>C2H</i> | <i>Falta de Categoría 2 – Hansoku</i> | <i>Descalificación</i> |
| | | |
| <i>KK</i> | <i>KIKEN</i> | <i>Abandono</i> |
| | | |
| <i>S</i> | <i>Shikkaku</i> | <i>Descalificación grave</i> |

APENDICE 5: DISPOSICION DEL AREA DE COMPETICION DE KUMITE.

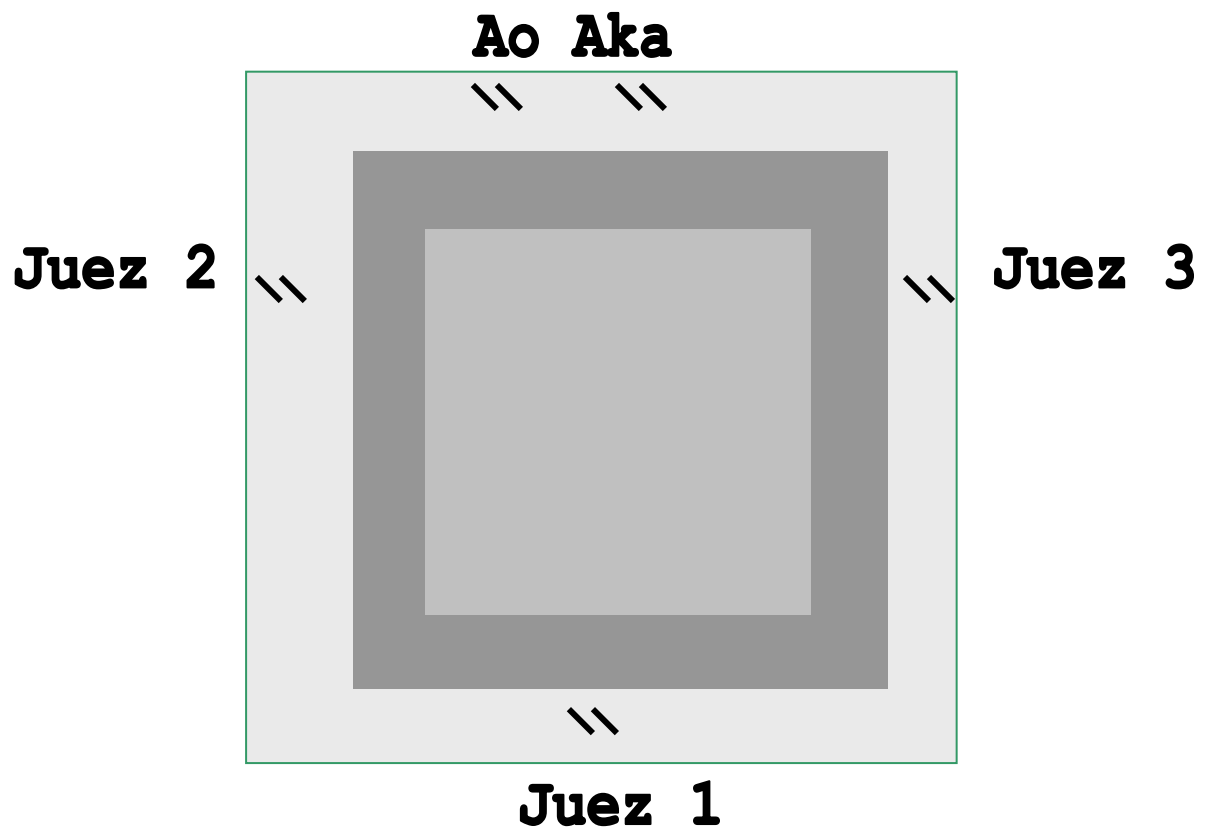


MEDIDAS DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

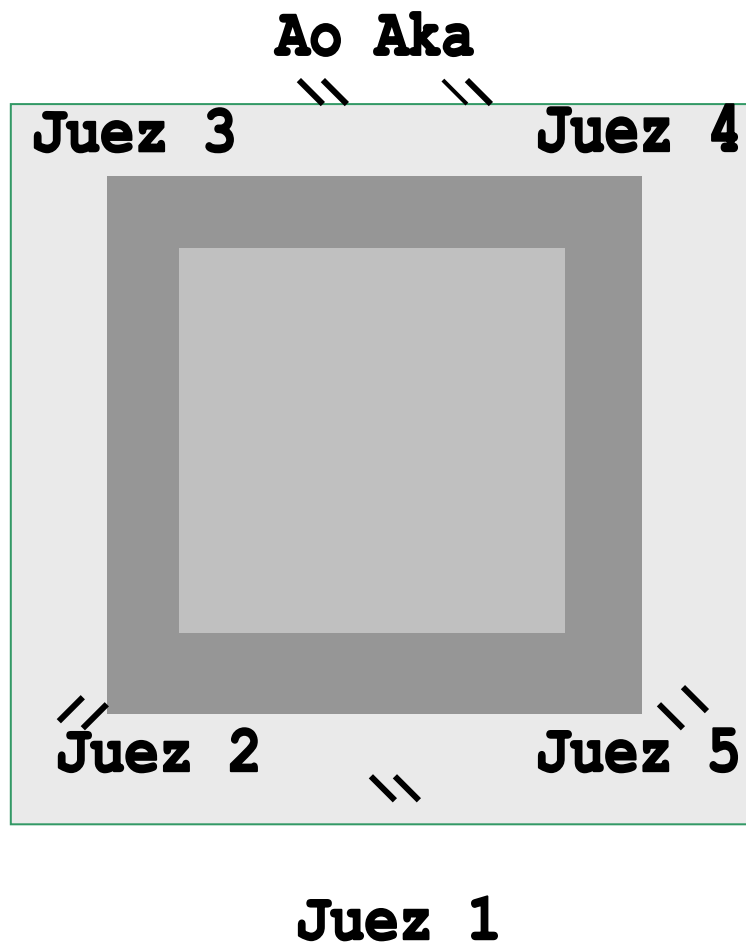


APENDICE 6: DISPOSICION DEL AREA DE COMPETICION DE KATA

- Con tres Jueces.



- Con cinco Jueces.



APENDICE 7: LISTA DE KATAS OBLIGATORIOS

LISTA DE KATAS OBLIGATORIOS (SHITEI) DE LA WKF

| | |
|--------------|---------------------------------------|
| <i>Goju</i> | <i>Seipai</i> <i>Saifa</i> |
| <i>Shoto</i> | <i>Jion</i> <i>Kanku Dai</i> |
| <i>Shito</i> | <i>Bassai Dai</i> <i>Seienchin</i> |
| <i>Wado</i> | <i>Seishan</i> <i>Chinto</i> |

APENDICE 8: LISTA PRINCIPAL DE KATAS

LISTA PRINCIPAL DE KATAS (TOKUI) DE LA WKF

| <u>KATAS GOJU-RYU</u> | <u>KATAS WADO-RYU</u> |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. <i>Sanchin</i> | 1. <i>Kushanku</i> |
| 2. <i>Saifa</i> | 2. <i>Naihanchi</i> |
| 3. <i>Seiyunchin</i> | 3. <i>Seishan</i> |
| 4. <i>Shisochin</i> | 4. <i>Chinto</i> |
| 5. <i>Sanseru</i> | 5. <i>Passai</i> |
| 6. <i>Seisan</i> | 6. <i>Niseishi</i> |
| 7. <i>Seipai</i> | 7. <i>Rohai</i> |
| 8. <i>Kururunfa</i> | 8. <i>Wanshu</i> |
| 9. <i>Suparimpei</i> | 9. <i>Jion</i> |
| 10. <i>Tensho</i> | 10. <i>Jitte</i> |

| <u>KATAS SHOTOKAN</u> | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. <i>Bassai-Dai</i> | 12. <i>Jion</i> |
| 2. <i>Bassai-Sho</i> | 13. <i>Sochin</i> |
| 3. <i>Kanku-Dai</i> | 14. <i>Nijushiho Sho</i> |
| 4. <i>Kanku-Sho</i> | 15. <i>Goju Shiho-Dai</i> |
| 5. <i>Tekki - Shodan</i> | 16. <i>Goju Shiho-Sho</i> |
| 6. <i>Tekki - Nidan</i> | 17. <i>Chinte</i> |
| 7. <i>Tekki - Sandan</i> | 18. <i>Unsu</i> |
| 8. <i>Hangetsu</i> | 19. <i>Meikyo</i> |
| 9. <i>Jitte</i> | 20. <i>Wankan</i> |
| 10. <i>Enpi</i> | 21. <i>Jiin</i> |
| 11. <i>Gankaku</i> | |

| <u>KATAS SHITO-RYU</u> | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1. <i>Jitte</i> | 22. <i>Naifanchin Shodan</i> |
| 2. <i>Jion</i> | 23. <i>Naifanchin Nidan</i> |
| 3. <i>Jiin</i> | 24. <i>Naifanchin Sandan</i> |
| 4. <i>Matsukaze</i> | 25. <i>Aoyagi (Seiryu)</i> |
| 5. <i>Wanshu</i> | 26. <i>Jyuroku</i> |
| 6. <i>Rohai</i> | 27. <i>Nipaipo</i> |
| 7. <i>Bassai Dai</i> | 28. <i>Sanchin</i> |
| 8. <i>Bassai Sho</i> | 29. <i>Tensho</i> |
| 9. <i>Tomari Bassai</i> | 30. <i>Seipai</i> |
| 10. <i>Matsumura Bassai</i> | 31. <i>Sanseiru</i> |
| 11. <i>Kosokun Dai</i> | 32. <i>Saifa</i> |
| 12. <i>Kosokun Sho</i> | 33. <i>Shisochin</i> |
| 13. <i>Kosokun Shiho</i> | 34. <i>Kururunfa</i> |
| 14. <i>Chinto</i> | 35. <i>Suparimpei</i> |
| 15. <i>Chinte</i> | 36. <i>Hakucho</i> |
| 16. <i>Seienchin</i> | 37. <i>Pachu</i> |
| 17. <i>Sochin</i> | 38. <i>Heiku</i> |
| 18. <i>Niseishi</i> | 39. <i>Paiku</i> |
| 19. <i>Gojushiho</i> | 40. <i>Annan</i> |
| 20. <i>Unshu</i> | 41. <i>Annanko</i> |
| 21. <i>Seisan</i> | 42. <i>Papuren</i> |
| | 43. <i>Chatanyara Kushanku</i> |

APENDICE 9: EL KARATE-GI



Espacio publicitario para la W.K.F de 20 x 10 cm.



Espacio publicitario de 15 x 10 cm. para **F.N.**



Dorsal reservado para la Federacion Organizadora de 30 x 30 cm.



Emblema de la Federacion **Nacional** de 12 x 8 cm.



Espacios para la marca registrada del fabricante de 5 x 4 cm.