



RESUMEN KUMITE ALEVÍN/INFANTIL/JUVENIL FKIB

Basado en el Manual de Arbitraje RFEK 2026: Categorías Inferiores

Disciplines Associades Illes Balears

EL ENFOQUE: CATEGORÍAS Y ÁMBITO DE APLICACIÓN



GRUPO U14 (Menores de 14 años)

- Alevín
- Infantil
- Juvenil

GRUPO CADETE

Normativa específica
compartida en secciones
de seguridad

Prioridad Absoluta: La seguridad e integridad física de los menores

DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

Alevín / Infantil / Juvenil
(< 14 años)

1,5 MINUTOS

Cadete / Junior

2 MINUTOS

Sub 21 / Senior

3 MINUTOS



Tiempo Efectivo: El cronómetro se detiene en cada "Yame"

PROTECCIONES OBLIGATORIAS (Menores de 14 Años)



**Genéricos: Quantillas, bucal,
espinilleras, botines**

**Prohibido el uso de gafas.
Lentes de contacto blandas
permitidas bajo riesgo propio**

SISTEMA DE PUNTUACIÓN (SCORING)



3



IPPON

Patadas Jodan (Cabeza/Cuello)
Cualquier técnica sobre caído

2



WAZA-ARI

Patadas Chudan (Tronco)

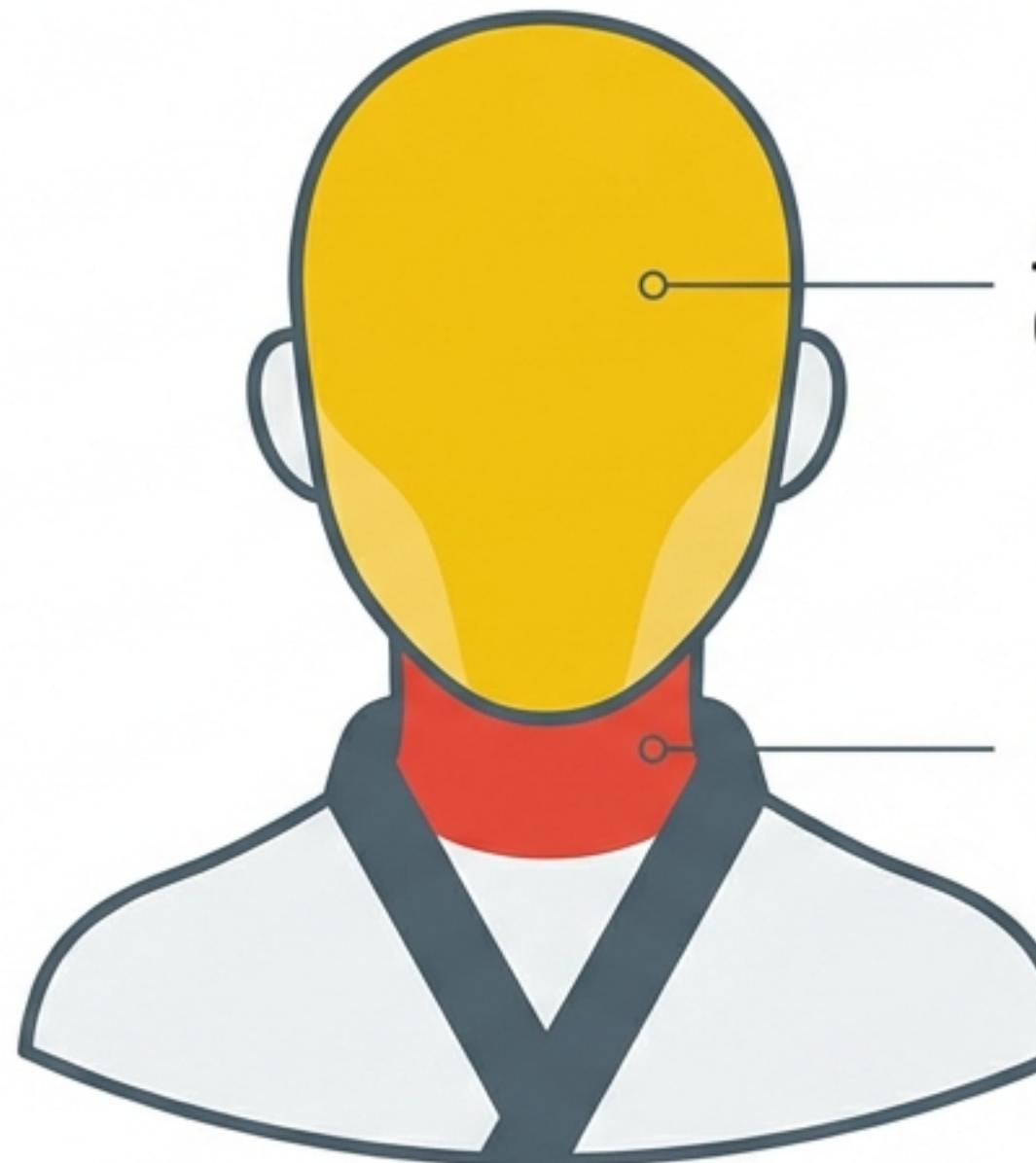
1



YUKO

Tsuki (Directo) o Uchi (Indirecto)
Zona Jodan o Chudan

CONTROL Y DISTANCIA: LA REGLA DE ORO



JODAN: 'Skin Touch' permitido
(Toque de piel sin impacto)

GARGANTA:
CONTACTO CERO

DISTANCIA (Cadete & Sub 14)

 **Piernas:** Puntúan hasta 10 cm

 **Manos:** Puntúan hasta 5 cm

Nota: Cualquier impacto en la máscara o cara debe ser penalizado

SISTEMA DE PENALIZACIONES (ESCALADA ÚNICA)

CHUI
(Advertencia x3)

HANSOKU CHUI
(Advertencia de
descalificación)

HANSOKU
(Descalificación
del combate)

SHIKKAKU
(Expulsión del
torneo)

Se **acumulan** en un **soló ciclo** para cualquier tipo de
infracción. Ya no existen Categorías 1 y 2 separadas

Advertencias Informales:
Tsuzukete (Seguir) / Wakarete (Separar)

INFRACCIONES COMUNES A VIGILAR EN MENORES



MUBOBI

Ponerse en peligro a sí mismo



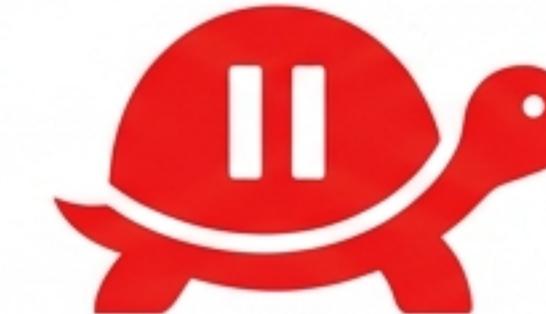
JOGAI

Salidas del área no provocadas



AGARRES

Prohibido agarrar con dos manos (salvo derribo inmediato)



EVITAR COMBATE

Pasividad intencional

LA REGLA DE LOS ÚLTIMOS 15 SEGUNDOS



**Si el competidor con Senshu
recibe una advertencia en
este tiempo...**

PIERDE EL SENSHU

Jogai, evitar combate, agarres,
empujones, pasividad

CRITERIOS DE DECISIÓN: EL GANADOR

1. Diferencia de 8 Puntos
(Victoria antes del límite)

2. Tiempo Cumplido
(Más puntos al final)

3. Empate (Hikwake)

Gana quien tenga **SENSHU**

Sin Senshu -> **HANTEI** (Decisión arbitral)

PROTOCOLO DE SEGURIDAD: REGLA DE 10 SEGUNDOS



Si un competidor cae y no recupera la posición erguida en 10 segundos...

RETIRADO DEL TORNEO AUTOMÁTICAMENTE

Por seguridad médica. El árbitro cuenta mientras solicita asistencia.

NORMATIVA PARA ENTRENADORES (COACHES)



- **Vestimenta:** Chándal oficial de su Federación.
- **Comportamiento:** Solo el entrenador designado puede dar instrucciones.
- **Sanciones:** **Mal comportamiento** = **Expulsión** del área / **Shikkaku**.

RESUMEN CLAVE PARA EL ÁRBITRO CENTRAL



Vigilancia extrema al contacto Jodan. “Skin Touch” es el límite máximo.
Impacto = Penalización.



ZANSHIN (Alerta): Es necesario para validar el punto. Girarse o perder de vista al oponente tras golpear **anula la puntuación.**



FKIB

DISCIPLINES ASSOCIADES
ILLES BALEARS

GRACIAS

Lato

Federació de Karate de les Illes Balears - Disciplines Associades

