



---

# **REGLAS DE LA COMPETENCIA DE LA WUKF**

---





## Contenido

<b>PARTE 1: REGLAS GENERALES DE LA COMPETENCIA</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO 1: REGLAS ADMINISTRATIVAS DE LA COMPETENCIA</b>	<b>4</b>
ART. 1: ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA	4
ART. 2: REGLAS DE PARTICIPACIÓN	5
ART. 3: PERSONAL DE LA COMPETENCIA	6
ART. 4: UNIFORMES OFICIALES	6
ART. 5: EQUIPO DE PROTECCIÓN, ATUENDO Y PRESENTACIÓN	8
ART. 6: MEDIDAS DEL ÁREA DE COMPETENCIA	9
ART. 7: EQUIPO DE COMPETENCIA	10
ART. 8: PROTESTAS CONTRA UNA DECISIÓN Y REVISIÓN DE LA MISMA	10
ART. 9: OTRAS CONSIDERACIONES	11
<b>CAPÍTULO 2: REGLAS</b>	<b>11</b>
ART. 10: CONSIDERACIONES GENERALES	11
ART. 11: NOMBRAMIENTOS	12
ART. 12: RESPONSABILIDADES GENERALES DE REFERÍ Y JUECES	12
ART. 13: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL REFERÍ PRINCIPAL	13
ART. 14: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL REFERÍ (SUSHIN)	13
ART. 15: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL JUEZ ESPEJO (FUKUSHIN), JUEZ DE ESQUINA Y ÁRBITRO (KANSA)	13
ART. 16: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DE LA MESA DE JUECES	14
<b>CAPÍTULO 3: TERMINOLOGÍA Y GESTOS</b>	<b>15</b>
ART. 17: EL SIGNIFICADO DE LOS TÉRMINOS UTILIZADOS Y LOS GESTOS	15
ART. 18: LOS GESTOS DEL REFERÍ CENTRAL	17
ART. 19: LOS GESTOS DE LOS JUECES ESPEJO	18
ART. 20: SEÑALES	19
<b>CAPÍTULO 4: DECISIONES</b>	<b>20</b>
ART. 21: Decisión con mayoría	20
ART. 22: Reiniciando la ronda	21
ART. 23: Tabla para el juicio en Kumite Shobu Ippon	21
<b>PARTE 2: LAS REGLAS DE KUMITE</b>	<b>22</b>
<b>CAPÍTULO 5: REGLAS GENERALES DE KUMITE</b>	<b>22</b>
ART. 24: PUESTA EN MARCHA - SUSPENSIÓN- FINALIZACIÓN DE UN ENCUENTRO DE KUMITE	22
ART. 25: CRITERIOS PARA DECIDIR IPPON Y WAZA-ARI	23
ART. 26: VICTORIA O DERROTA	23
ART. 27: ÁREAS Y TÉCNICAS DE PUNTUACIÓN	25
ART. 28: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	25
ART. 29: LESIONES Y ACCIDENTES	28
<b>PARTE 3: KUMITE SANBON</b>	<b>29</b>



<b>CAPÍTULO 6: KUMITE INDIVIDUAL SANBON</b>	<b>29</b>
ART. 30: CATEGORÍAS PERMITIDAS	30
ART. 31: DURACIÓN DE UN COMBATE KUMITE INDIVIDUAL SANBON	31
ART. 32: EMPATE Y EXTENSIÓN	31
<b>CAPÍTULO 7: KUMITE EQUIPO SANBON</b>	<b>31</b>
ART. 33: CATEGORÍAS PERMITIDAS	31
ART. 34: COMBATE POR EQUIPO SANBÓN	31
ART. 35: LOS MIEMBROS DEL EQUIPO SANBON	32
ART. 36: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO GANADOR EN KUMITE SANBON	32
ART. 37: EMPATE Y COMBATE EXTRA	33
<b>CAPÍTULO 8: ROTACIÓN POR EQUIPOS EN KUMITE SANBON</b>	<b>33</b>
ART. 38: CATEGORÍAS PERMITIDAS	33
ART. 39: DURACIÓN	33
ART. 40: COMBATE POR EQUIPO ROTACIÓN	33
ART. 41: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO GANADOR	34
ART. 42: EMPATE EN EQUIPO ROTACIÓN	34
ART. 43: SUBSTITUCIONES EN EQUIPO ROTACIÓN	34
ART. 44: LAS PENALIZACIONES EN EL EQUIPO ROTACIÓN	35
<b>PARTE 4: KUMITE NIHON</b>	<b>35</b>
<b>CAPÍTULO 9: KUMITE INDIVIDUAL NIHON</b>	<b>35</b>
ART. 45: CATEGORÍAS PERMITIDAS	35
ART. 46: DURACIÓN	36
ART. 47: PROTECCIONES	36
ART. 48: CONTACTO Y TÉCNICAS PROHIBIDAS	36
ART. 49: HANTEI EN KUMITE NIHON	36
<b>CAPÍTULO 10: EQUIPO ROTACIÓN EN KUMITE NIHON</b>	<b>36</b>
ART. 50: CATEGORÍAS PERMITIDAS	36
ART. 50.2: HANTAI EN KUMITE EQUIPO ROTACIÓN NIHON	36
<b>PARTE 4: KUMITE IPPON</b>	<b>37</b>
<b>CAPÍTULO 11: KUMITE INDIVIDUAL IPPON</b>	<b>37</b>
ART. 51: <b>CATEGORÍAS PERMITIDAS KUMITE INDIVIDUAL SHOBU IPPON</b>	<b>37</b>
ART. 52: DURACIÓN DE UN COMBATE	38
ART. 53: EL SISTEMA DE ADJUDICACIÓN	38
ART. 54: SAI SHIAI	38
ART. 55: ACCIONES Y TÉCNICAS PROHIBIDAS	38
<b>CAPÍTULO 12: KUMITE EQUIPO IPPON</b>	<b>40</b>
ART. 56: CATEGORÍAS PERMITIDAS	40
ART. 57: COMBATE POR EQUIPO IPPON	41
ART. 58: LOS MIEMBROS DEL EQUIPO IPPON	41
ART. 59: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO IPPON GANADOR	41
<b>CAPÍTULO 13: KUMITE EQUIPO ROTACIÓN IPPON</b>	<b>42</b>
ART. 60: CATEGORÍAS PERMITIDAS	42



ART. 61: DURACIÓN DE UN COMBATE	42
ART. 62: LOS MIEMBROS DEL EQUIPO ROTACIÓN IPPON	42
ART. 63: PUNTOS EN EL EQUIPO ROTACIÓN	43
ART. 64: SUBSTITUCIONES EN EL EQUIPO ROTACIÓN	43
<b>PARTE 6: REGLAS DE KATA</b>	<b>44</b>
<b>CAPÍTULO 14: REGLAS GENERALES DE KATA</b>	<b>44</b>
ART. 65: JUICIO DE LA COMPETENCIA	44
ART. 66: COMENZANDO LA EJECUCIÓN DE KATA	44
ART. 67: TERMINANDO LA EJECUCIÓN DE KATA	44
ART. 68: RONDAS EN LA COMPETENCIA KATA	45
ART. 69: EMPATE	45
ART. 70: EL RESULTADO FINAL EN LA COMPETENCIA KATA	45
<b>CAPÍTULO 15: COMPETENCIA KATA PARA NIÑOS</b>	<b>46</b>
ART. 71: CATEGORÍAS PERMITIDAS EN LA COMPETENCIA KATA PARA NIÑOS	46
<b>CAPÍTULO 16: COMPETENCIA DE MINI-CADETES, CADETES Y JUVENILES KATA</b>	<b>47</b>
ART. 72: CATEGORÍAS PERMITIDAS	47
<b>CAPÍTULO 17: COMPETENCIA DE MAYORES Y VETERANOS KATA</b>	<b>49</b>
ART. 73: CATEGORÍAS PERMITIDAS	49
ART. 74: EQUIPOS KATA	50
<b>CAPÍTULO 18: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN</b>	<b>50</b>
ART. 75: EJECUCIÓN BÁSICO	50
ART. 76: EJECUCIÓN AVANZADO	51
ART. 77: DEDUCCIÓN DE PUNTOS	51
ART. 78: DESCALIFICACIÓN	51
<b>APÉNDICE</b>	<b>51</b>
ART. 79: El procedimiento en caso de lesión muy grave	51
ART. 80: Lista oficial Kata de la WUKF	53



# *Unión Mundial De Federaciones De Karate-Do*

## *Reglas de la competición de karate*

### **PARTE 1: REGLAS GENERALES DE LA COMPETENCIA**

#### **CAPÍTULO 1: REGLAS ADMINISTRATIVAS DE LA COMPETENCIA**

##### **ART.1: ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA**

- 1.1 Las competencias WUKF se dividen en dos tipos principales: **KATA y KUMITE**
- 1.2 Cada competencia kata y kumite se dividirá en varias categorías: masculino y femenino, individual y equipos;
- 1.3 También, cada competencia kata y kumite se dividirá en varias categorías de edades como las siguientes:

Categoría	Edad	Edad	Edad	Edad	Edad	Edad	Edad	Obs.
<b>NIÑOS</b>	<b>Menores de 7 años</b>	7 años	8 años	9 años	10 años	11 años	12 años	Menores de 13 años de edad
<b>MINI-CADETES</b>	<b>13-14 años</b>							Menores de 15 años de edad
<b>CADETES</b>	<b>15-17 años</b>							Menores de 18 años de edad
<b>JUVENILES</b>	<b>18-20 años</b>							Menores de 21 años de edad
<b>MAYORES</b>	<b>21-35 años</b>							Menores de 36 años de edad
<b>VETERANOS</b>	<b>36 años o más</b>							

##### **1.4 Las categorías KATA de la competencia de la WUKF**

1.4.1 Los NIÑOS de la categoría Kata tendrán un estilo ABIERTO, divididos por colores de cinturones (grados KYU-sistema de cinturones JKA) como las siguientes:

- Hasta el naranja (9-7 Kyu)
- Del verde al azul (6-4 Kyu)
- Del marrón al negro (3 Kyu-DAN)

1.4.1.1 A los NIÑOS se les permitirá realizar solo SHITEI y SENTEI Kata en la competencia de la WUKF Kata de niños.

**Excepción:** Para niños de 12 años y mayores de la categoría 3 Kyu, en la ronda final, se les permitirá hacer un kata de la lista TOKUI.

1.4.2 Para MINICADETES, CADETES, JUVENILES y MAYORES, habrá 3 tipos de categorías Kata:

- **Estilos principales** (separados): Shotokan, Wado ryu, Goju-Ryu, Shito-Ryu, and Shorin Ryu;
- **Otros estilos** (estilos mixtos): Uechi Ryu, Kyokushinkai, Shukokai, Sankukai, Gosoku Ryu, Budokan, etc.);
- **Rengokai** (estilos mixtos): Estas son categorías de estilos principales que no alcanzan el número válido de referís o competidores.

1.4.3 El Kata de VETERANOS será Grado ABIERTO y Estilo ABIERTO.



Los veteranos pueden competir en una sola categoría de kata Veterano.

1.4.4 Un competidor puede participar en un Estilo Kata SOLAMENTE y realizar un kata solo de un estilo que tiene la lista acordada por la WUKF RefCom y ha sido incluida en la lista oficial.

1.4.5 Kata Individuales y en equipos se organizarán en rondas, de la siguiente manera:

a) Si hay 30 o menos competidores en la Ronda 1 de una Categoría Kata ( $N < 30$ ),

**Ronda 1:** los 12 competidores con mayor puntuación pasarán a la 2da ronda.

**Ronda 2:** los 6 competidores con mayor puntuación pasarán a la ronda final.

**Ronda 3:** los mejores tres competidores recibirán las medallas.

b) Si hay más de 30 competidores en la Ronda 1 de una Categoría Kata ( $N > 30$ ),

**Ronda 1:** los 18 competidores con mayor puntuación pasarán a la 2da ronda.

**Ronda 2:** los 6 competidores con mayor puntuación pasarán a la ronda final.

**Ronda 3:** los mejores tres competidores recibirán las medallas.

1.5 La competencia KUMITE de la WUKF se dividirá en:

- SHOBU IPPON (Individual, Equipo y Equipo Rotación)
- SHOBU NIHON (Individual y Equipo Rotación);
- SHOBU SANBON (Individual, Equipo y Equipo Rotación)

1.5.1 En la competencia de la WUKF kumite para NIÑOS, las categorías de edad serán -7; 7; 8; 9 años de edad, no habrá divisiones de cinturón o altura en estas categorías de edad.

1.5.2 Las categorías de altura se aplicarán en las siguientes categorías de edad:

- |                   |                   |                    |
|-------------------|-------------------|--------------------|
| • 10 años de edad | -145 cm /+ 145 cm | Masculino/Femenino |
| • 11 años de edad | -150 cm /+ 150 cm | Masculino/Femenino |
| • 12 años de edad | -155 cm /+ 155 cm | Masculino/Femenino |

## ART.2: REGLAS DE PARTICIPACIÓN

2.1 Una categoría kata de la WUKF (kata y kumite) de los estilos principales será válida con un mínimo de 4 competidores de al menos 3 países para categorías individuales y 4 equipos de 3 países para categorías de equipos;

2.1.1 En la falta de esta condición mínima (§2.1) la categoría se fusionará con la Rengokai.

2.1.2 Además, una categoría de kata será válida si hay al menos 3 referís/jueces de ese estilo provenientes de tres países distintos. De lo contrario, se fusionará con la categoría Rengokai.

**NB:** Es OBLIGATORIO que cada federación traiga un mínimo de un referí de un estilo (de acuerdo con el estilo principal de la federación). Este referí DEBE TENER al menos 2 años de experiencia como referí nacional.

2.1.3 Las circunstancias especiales serán consideradas por la WUKF ExCom.

2.2 Los competidores deberán elegir competir en Kumite Ippon o en Kumite Sanbon. Los mismos no pueden competir en ninguna combinación de categorías Ippon y Sanbon. (ej.: No en ippon individual ni en equipo sambon, tampoco en sanbon individual y rotación ippon, etc.)

2.3 Todos los competidores deben competir SOLAMENTE en sus propias categorías de edad, altura, peso, grado Kyu/color del cinturón, etc., con algunas excepciones, especificadas a continuación. Las circunstancias especiales serán consideradas por la WUKF ExCom. (**Algunos ejemplos:** ningún de ippon individual y equipo sanbon, ningún sanbon individual y rotación ippon, etc.)



### Excepciones:

- a) Los Veteranos pueden competir en eventos de Mayores.
- b) Los Juveniles pueden competir en eventos de Mayores individuales.
- c) Con excepción de los equipos de kata Veteranos, todos los otros equipos de kata pueden usar un competidor de una categoría más joven, este competidor debe elegir competir solo en una categoría de edad de equipo kata: su propia categoría de edad o la categoría de edad más alta, pero no pueden competir en ambas categorías de edad.

**Ejemplo:** Un equipo kata Juvenil se puede formar con 2 Juveniles y 1 Cadete.

- 2.4 Cada Federación puede registrar un máximo de 2 Equipos y un máximo de 6 competidores individuales en cada categoría de Kumite y/o Kata.

Número de competidores individuales registrados.	Número máximo de equipos permitidos para ser registrados por categoría.	Numero máximos de atletas permitidos para ser registrados por categoría.
Hasta 10	1	2
11-50	2	6
51-100	4	8
101-150	6	10
Más de 150	8	12

## ART. 3: PERSONAL DE LA COMPETENCIA

- 3.1 **Director de Competencia:** es nombrado por el Comité Ejecutivo de la Unión Mundial de Karate-Do (WUKF-ExCom.). Él conducirá la conducta y el desarrollo de la competencia, pero no puede interferir con las reglas. Será asistido por otro personal de la competencia.
- 3.2 **Doctor de la Competencia:** es nombrado por la WUKF-ExCom. Él conducirá todos los asuntos médicos durante la competencia. Registrará la lesión de un competidor en un "Formulario de lesión". Está autorizado a dar su opinión sobre si un competidor está o no apto para competir o continuar con un encuentro en una ronda y/o la competencia.
- 3.3 **Equipo de primeros auxilios:** estará preparado para actuar junto con el Doctor de la Competencia en caso de accidente o enfermedad.
- 3.4 **Equipo de Seguridad:** No deben permitir que ajenos entren en el área de competencia. El Organizador Nacional del torneo nombrará a este equipo.
- 3.5 No se iniciará la competencia sin el Doctor y el Equipo de Primeros Auxilios.

## ART. 4: UNIFORMES OFICIALES

### EL UNIFORME DEL REFERÍ

- 4.1 Todos los jueces y referís deben llevar el uniforme oficial diseñado por la WUKF-DC. Este uniforme debe ser usado en todos los torneos, cursos y exámenes.
- 4.2 El uniforme oficial del referí está compuesto por:
  - Una chaqueta azul marino que lleva dos botones de plata.
  - Una insignia de la WUKF
  - Una camisa blanca de la WUKF
  - Una corbata roja de la WUKF.
  - Pantalones de color gris claro.





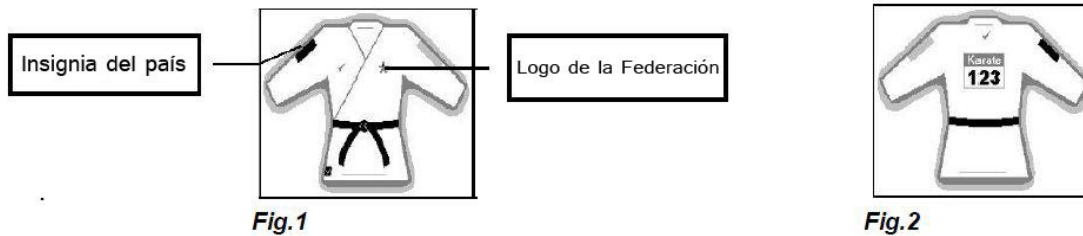
- Calcetines negros.
- Zapatos negros de gimnasia.

4.3 Mientras ofician en el Tatami, los Referís y Jueces no pueden usar relojes, pulseras, bolígrafos, teléfonos móviles, alfileres de corbata u otros objetos que puedan causar lesiones.

### EL UNIFORME DEL COMPETIDOR

4.4 Todos los competidores deben llevar un Karategi limpio, blanco y que puede incluir un logotipo discreto de marca blanca.

4.5 A un competidor se le permite tener solo los siguientes artículos publicitarios en su Karategi: se permite una insignia nacional (máximo de 10 centímetros cuadrados), el logotipo de la WUKF que se colocará en la parte inferior derecha del Karategi, el logotipo de la federación en el lado izquierdo del pecho (Fig.1) y con solo un panel publicitario de patrocinio publicitario en la parte posterior del karategi del competidor. Debe estar a la altura del hombro, y medir un máximo de 30 x 15 cm (Fig.2).



4.6 La chaqueta del Karategi, cuando está sujeta con el cinturón, debe tener una longitud total que cubra las caderas, pero que no llegue a las rodillas.

4.7 El cinturón debe tener una longitud total de alrededor de 15-30 cm de longitud extra en ambos extremos después de haber sido sujetado correctamente alrededor de la cintura, pero no debe llegar a las rodillas.

4.8 Las mangas de la chaqueta deben llegar hasta la mitad del antebrazo y no deben sobrepasar la muñeca. Las mangas no deben enrollarse.

4.9 Los pantalones deben ser lo suficientemente largos como para cubrir dos tercios de la tibia no deben alcanzar el tobillo. Los pantalones no deben estar enrollados.

4.10 Las mujeres musulmanas pueden usar bufanda blanca (hijab) o Chador (velo).

4.11 Sólo las mujeres competidoras pueden usar una camiseta blanca sencilla debajo de la chaqueta Karategi.

4.12 En los eventos Kata los competidores deben usar un cinturón de su propio grado de Karate.

4.13 Con el propósito de identificación, cuando se usan banderas en los encuentros de Kata y Kumite, cada uno de los competidores deberá usar un cinturón rojo/blanco alrededor de su cintura, reemplazando su cinturón de grado.





- 4.14 Si un competidor se viste inapropiadamente para un enfrentamiento, el referí le dará 1 minuto para cambiar su uniforme y cumplir con las reglas de la WUKF. Si después de este período (1 minuto) el competidor no ha podido cambiar su uniforme la decisión del referí será KIKEN (descalificación) para este competidor. El entrenador del competidor es responsable de asegurar que el concursante esté vestido apropiadamente para la competencia.

### **EL UNIFORME DEL ENTRENADOR**

- 4.15 Durante la competencia, todos los entrenadores deben llevar un chándal (jogging) del equipo nacional (o pantalón y chomba) con el nombre de la selección nacional o de la Federación, una insignia oficial y la identificación otorgada en el Salón de Registro.
- 4.16 En el Tatami, los entrenadores no pueden ayudar a los competidores a usar o acomodar su Karategi u otra ropa durante una competencia.
- 4.16.1 Los entrenadores vestidos incorrectamente tendrán 1 minuto para cambiarse. Si después de este período (1 minuto) el entrenador no ha podido cambiar su uniforme, el Referí lo invitará a abandonar el área de competencia.
- 4.17 Los Oficiales de la WUKF o el Director de Competencia pueden expulsar a cualquier funcionario o competidor que no cumpla con estas regulaciones.

### **ART. 5: EQUIPO DE PROTECCIÓN, ATUENDO Y PRESENTACIÓN**

En competencias de la WUKF, se pueden utilizar las siguientes protecciones:

- 5.1. **Guantes:** blanco para Shiro, rojo para Aka, correspondiente al cinturón kumite para esa ronda.
- 5.1.1 Se pueden usar guantes especiales, bajo la aprobación de la WUKF-ExCom.
- 5.2 **Los protectores bucales** pueden ser de cualquier color excepto el rojo.
- 5.3 Los **Protectores Inguinales** deben usarse debajo del Karategi.
- 5.4 Los **protectores de pecho** (para mujeres cadetes, juveniles, mayores y veteranas Kumite) deben ser blancos y deben usarse debajo del Karategi.
- 5.5 **Protector de cuerpo** (para los niños Nihon Kumite) debe ser blancos o rojo/blanco de cada lado (recomendado), correspondiente al color del cinturón de kumite para esa ronda. Se puede usar sobre el Karategi.
- 5.5.1 **Casco** (para los niños Nihon Kumite) debe ser blanco. Sin embargo, un niño puede usar un casco color rojo que corresponda con el color del cinturón de kumite para esa ronda.
- 5.6 Todo el equipo de protección debe ser aprobado por la WUKF-ExCom. Las siguientes reglas se aplican al uso de dispositivos de protección:

#### **5.7 Equipo Obligatorio:**

- **Guantes** (Sanbon e Ippon kumite - diseño especial de la WUKF para Ippon Shobu)
- **Protectores bucales** (Sanbon Kumite)
- **Protectores Inguinales** (Sanbon e Ippon Kumite Masculino)
- **Protectores de pecho** (Kumite mujeres)
- **Protectores de cuerpo** (Nihon Kumite niños)
- **Cascos** (Nihon Kumite niños)

#### **5.8 Equipo permitido:**



- **Protectores bucales** (Ippon y Nihon Kumite)
- **Protectores Inguinales** (Nihon Kumite)
- **Canilleras** (Sanbon kumite)

### 5.9 Equipo Prohibido:

- **Gafas** (vidrio o plástico duro) para kumite.
- **Canilleras** para Ippon kumite.
- **Protector tibial con empeine.**

5.9.1 Es obligatorio que el entrenador le informe al médico de la competencia sobre cualquier artículo o dispositivo médico (marcapasos, dispositivo de vigilancia, lentes de contacto, etc.) que usa un competidor. Si el referí descubre un artículo que no está autorizado por el médico de la WUKF, el competidor será descalificado.

5.9.2 Los competidores necesitan la aprobación por escrito del Doctor de la Competencia para usar anteojos especiales o cualquier artículo especial o dispositivos. (ver §5.9.1).

### UÑAS, OBJETOS METÁLICOS, CABELLO Y VENDAJE

5.10 Todos los competidores deben mantener las uñas de las manos y los pies cortas y no deben usar objetos metálicos que puedan causar lesiones a ellos o a su oponente.

5.11 Cada competidor debe mantener su cabello limpio, y corto o atado a tal longitud que no obstruya el desarrollo del encuentro o los ponga en riesgo.

5.12 Las mujeres pueden usar pinzas para el pelo que sean discretas (no metálicas) durante una competencia Kata.

5.13 Los competidores no pueden usar ningún vendaje o soporte, excepto con el permiso del Doctor de la Competencia.

5.14 Los competidores no pueden usar Hachimaki, amuletos o pulseras.

5.15 Si el competidor llega al área de juego violando las reglas anteriores, el referí le permitirá un minuto para que se preparen de acuerdo con las reglas de la WUKF. De lo contrario, la decisión será KIKEN para este competidor. El entrenador es responsable de asegurar que el competidor no viole estas reglas.

### ART. 6: MEDIDAS DEL ÁREA DE COMPETENCIA

6.1 Los pisos de Tatami son obligatorios. Deben estar bordeados como en la Fig. 3.

6.2 **Kumite:** El tamaño de la zona del encuentro será, en principio, de 8 x 8 metros y un mínimo de 6 x 6 metros para Niños, y un espacio de seguridad enmarañado de 1 metro a su alrededor.

6.3 **Kata:** El tamaño del área debe ser lo suficientemente grande para que los competidores puedan realizar el Kata sin ningún obstáculo.

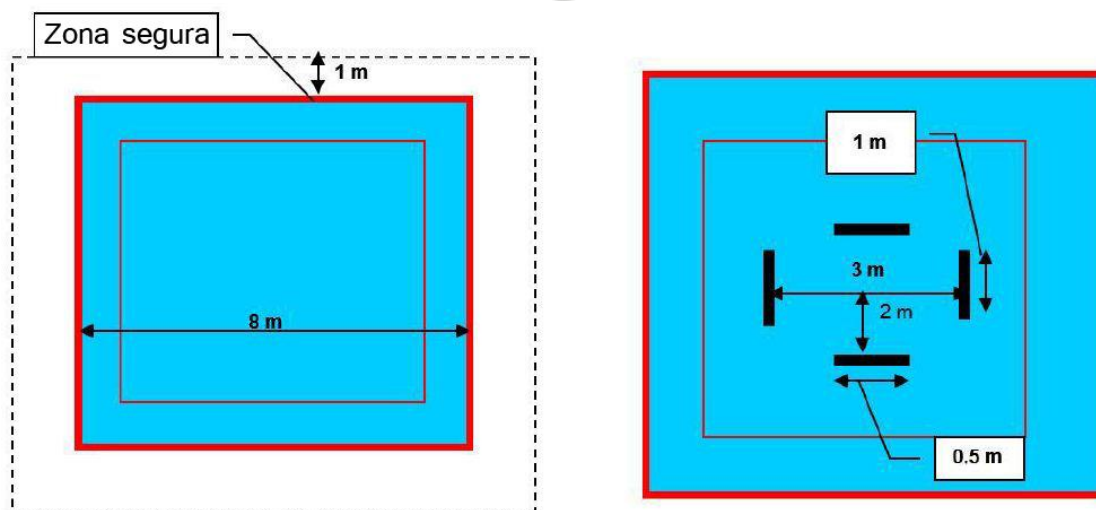


Fig. 3

## ART. 7: EQUIPO DE COMPETENCIA

- 7.1 El equipo de competencia será preparado por el anfitrión y el organizador de la WUKF.
- 7.2 5 Banderas rojas y 5 banderas blancas por cada tatami.
- 7.3 5 Tablas de puntuación para kata por cada tatami.
- 7.4 Equipo de anotación: Hojas de puntuación y formularios de registro, bolígrafos, calculadoras, etc.
- 7.5 Cinturones rojos/blancos por cada tatami.
- 7.6 El sistema informático WUKF es obligatorio. Los organizadores nacionales se asegurarán de que se transporten con seguridad y se utilicen correctamente.
- 7.7 Silbatos, campanas, timbres o gongs para anunciar señales de tiempo.

## ART. 8: PROTESTAS CONTRA UNA DECISIÓN Y REVISIÓN DE LA MISMA

- 8.1 Los competidores no pueden protestar personalmente contra la decisión del panel de Referís.
- 8.2 Sólo el entrenador del equipo involucrado puede protestar al referí principal contra una decisión, cuando dicha decisión, tomada por el panel de Referís, se cree que ha violado las Reglas del encuentro o las reglas del jurado.
  - 8.2.1 Sin embargo, los entrenadores no pueden interrumpir el trabajo de los jueces de mesa pidiendo revisar las listas de participación u otros documentos, pedir explicaciones, etc.
  - 8.2.2 El entrenador puede atraer la atención del Referí Principal si hay un **error administrativo** (competidor equivocado, puntos o advertencia, contenido incorrecto de la pantalla, etc.) durante el encuentro.
  - 8.2.3 El entrenador puede protestar, por escrito, ante la Comisión de Referís de la WUKF pero solo después del encuentro.

### **PROCEDIMIENTO DE PROTESTA:**

- 8.3 El entrenador le anuncia al Referí principal que tiene la intención de hacer una protesta oficial, una vez que el encuentro haya terminado.
- 8.4 El Referí principal detendrá la ronda completa e informará sobre ello a la Comisión de Referís de la WUKF.



- 8.5 Antes de que el entrenador haga una protesta oficial, tiene que pagar un canon de protesta al tesorero de la WUKF. El monto será devuelto si la protesta es confirmada. (consultar la lista de tarifas en la página web de la WUKF).
- 8.6 El entrenador completa la "ficha de protesta" y se la entrega al Referí principal quien a su vez la entregará a la Comisión de Referís de la WUKF.
- 8.7 La Comisión de Referís de la WUKF revisará la protesta y la evidencia que la apoya, y puede solicitar una explicación del Referí principal, del Referí y/o de los Jueces en ese tatami.
- 8.8 Si consideran que la decisión es manifiestamente irrazonable, pueden exigir que el panel de arbitraje revise su decisión y corrija el error.
- 8.9 El entrenador es el responsable en proveer la evidencia para la protesta.
- 8.10 La Comisión de Referís de la WUKF, con aprobación previa de la WUKF-ExCom, comunicará la decisión final al Referí Principal. El Referí Principal informará al entrenador sobre dicha decisión.
- 8.11 La Comisión de Referís de la WUKF puede penalizar al (los) Referí (s) que causó la protesta.
- 8.12 El Entrenador le puede notificar al Referí Principal de Tatami cualquier error administrativo tan pronto como se detecte.
- 8.13 Para reducir cualquier error de la llave de competencia, el ganador de cada pelea le debe confirmar su nombre al Juez de Mesa antes de abandonar el área.
- 8.14 La prueba de video, con respecto a un supuesto error de evaluación técnica, no se acepta como evidencia para la protesta.
  - 8.14.1. Se aceptan pruebas en video, como evidencia, solo para errores administrativos y solo si el incidente es claramente visible.

## **ART. 9: OTRAS CONSIDERACIONES**

- 9.1 En el caso de una situación no prevista en este Reglamento o en caso de duda sobre la aplicabilidad de estas reglas a una situación determinada, Referí Principal y el panel de referís se consultarán entre sí para encontrar una solución para la situación específica.
  - 9.1.1 La decisión debe ser aprobada por la Comisión de Referís de la WUKF y la WUKF-ExCom. Todos los funcionarios serán notificados de esta decisión y se hará un anuncio público.
- 9.2 Todos los karatekas, incluyendo competidores, entrenadores, managers o cualquier persona relacionada con el competidor, jueces u otros oficiales, deben seguir los ideales de Karate-Do de buen carácter, sinceridad, esfuerzo, etiqueta y autocontrol.
- 9.3 Los entrenadores, presidentes de federación y espectadores no pueden merodear el área del tatami, ni en el área del Jurado de Mesa ni se les permite hablar, distraer o interferir con el trabajo de los funcionarios de la Mesa del Jurado.
- 9.4 Los entrenadores no pueden acompañar a un competidor de Kata al tatami.  
Excepción: con el permiso del Referí Principal de Tatami, un entrenador puede acompañar a un competidor discapacitado al tatami para permitir que compita. Ejemplo: competidores con discapacidad visual.

## ***CAPÍTULO 2: REGLAS***

### **ART. 10: CONSIDERACIONES GENERALES**



- 10.1 Todas las actividades del referí estarán en concordancia con las reglas de la WUKF y serán coordinadas por la Comisión de Referís de la WUKF (WUKF-Refcom). La WUKF-Refcom estará compuesto por un número impar de miembros (3, 5, 7, etc.) y estará dirigido por el Presidente de la Comisión de Referís de la WUKF.
  - 10.1.1 En ausencia del Presidente de la Comisión de Referís de la WUKF, el Vicepresidente asumirá todos sus deberes y responsabilidades.
  - 10.1.2 En ausencia del Vicepresidente de la Comisión de Referís de la WUKF, todas sus responsabilidades se delegarán automáticamente a los demás miembros de la Comisión.
- 10.2 El Panel de Referís se asegurará de que estas reglas se apliquen imparcialmente en el Tatami.
  - 10.2.1 El panel de referís del equipo Sanbon Kumite será: Referí central (SUSHIN), Juez espejo (FUKUSHIN) y Árbitro (KANSÁ).
  - 10.2.2 El panel de referís para equipo Ippon Kumite será el Referí central (SUSHIN) y 4 jueces de esquina.
  - 10.2.3 El personal de la Mesa del Jurado estará compuesto por el Juez de Mesa, el Anotador de puntajes, el Anotador del tiempo y el Anunciador de Llamadas.
- 10.3 Todos los Referí deben elegir ser competidor o ser referí. No pueden competir y arbitrar en el mismo torneo.  
**Excepción:** los competidores veteranos pueden arbitrar en la misma competencia, DESPUÉS de que su propia "Competencia de Veteranos" haya terminado, en un día determinado.
- 10.4 El Referí, el Juez (jueces) y el Kansá (árbitro) deben evitar conducir un enfrentamiento de kumite si el competidor es de su propia federación o país. El Referí, el Juez y el árbitro deben informarle al Referí Principal sobre esta situación. Dependiendo de la situación, el Referí Principal podrá sustituir al funcionario por otro neutral (si es posible) o el puede decidir utilizarlo.

## **ART. 11: NOMBRAMIENTOS**

- 11.1 El Presidente de la Comisión de Referís es nombrado por el Comité Ejecutivo de la WUKF (WUKF-ExCom).
- 11.2 La composición de la Comisión de Referís de la WUKF será propuesta por el Presidente y la presentará a la WUKF-ExCom para su aprobación.
- 11.3 El Referí principal y el panel de referís de cada Tatami son nombrados por el Presidente de la Comisión de la WUKF.
- 11.4 El Referí Central (**SUSHIN**), el Juez Espejo (**FUKUSHIN**), el Árbitro (**KANSÁ**), los Jueces de Esquina serán nombrados por el Referí Principal del panel antes o en el momento de cada encuentro.
- 11.5 El personal de la Mesa de jueces será nombrado por el organizador de la competencia y la WUKF y deberá ser aprobado por la WUKF-ExCom.

## **ART. 12: LOS DEBERES GENERALES DE LOS REFERÍS Y JUECES**

El Referí Principal, el Referí (SUSHIN), Juez Espejo (FUKUSHIN), Árbitro (KANSÁ) y Jueces de Esquina tienen las siguientes funciones:

- 12.1 Aprender y conocer las Reglas de la WUKF de la Competencia de Karate.
- 12.2 Ser objetivo, imparcial y justo.



- 12.3 Mostrar respeto y comprensión.
- 12.4 Deben comportarse con dignidad y demostrar respeto por los competidores y otros funcionarios.
- 12.5 Sus movimientos durante la competición deben ser vigorosos, ágiles, refinados, rápidos, confiados y precisos, manteniendo una actitud adecuada como oficiales de la WUKF.
- 12.6 Deben concentrar toda su atención en el encuentro, observando cada competidor cuidadosamente y juzgando correctamente cada acción de los mismos.
- 12.7 Durante el encuentro no deben hablar con nadie más que el Referí Principal, los otros Jueces, los competidores y la Comisión de Referís de la WUKF.

### **ART. 13: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL REFERÍ PRINCIPAL**

- 13.1 El Referí Principal organiza, coordina y supervisa toda la actividad en el Tatami.
- 13.2 Tiene la responsabilidad final del fallo.
- 13.3 Será responsable de asegurar que los encuentros se lleven a cabo de acuerdo con las reglas del certamen y si ocurre algún incidente inusual, basará su decisión en estas reglas.
- 13.4 El Referí principal puede detener el encuentro y pedirle al panel de Referís que revise un error administrativo.
- 13.5 Él/ella asesora y dirige a los referís y jueces en su tatami.
- 13.6 Él/ella designará al Referí, Juez Espejo y Kansa o Jueces de Esquina antes de cada encuentro.
- 13.7 Si es necesario reemplazar a uno de ellos, el Referí Principal detendrá inmediatamente el enfrentamiento y seleccionará un sustituto sin pérdida de tiempo.
- 13.8 El Referí Principal está subordinado a la Comisión de Referís de la WUKF.
- 13.9 Él/ella no puede interferir con la evaluación del puntaje de Arbitraje.
- 13.10 Él/ella prepara un reporte escrito diario sobre el panel de referís e incidentes especiales (si los hay) en su Tatami.

### **ART. 14: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL REFERÍ (SUSHIN)**

#### **El referí tendrá la facultad de:**

- 14.1 Conducir los enfrentamientos, incluyendo el inicio y la final.
- 14.2 Anunciar la decisión de los jueces.
- 14.3 Explicar, cuando sea necesario, los motivos por los cuales se toman tales decisiones.
- 14.4 Anunciar faltas y emitir advertencias (antes, durante y después de un enfrentamiento).
- 14.5 Tomar otras medidas disciplinarias (por ejemplo, expulsar/suspender a un competidor de un enfrentamiento).
- 14.6 Obtener asesoramiento e información del Juez Espejo, Árbitro y/o Jueces de Esquina.
- 14.7 Decidir la victoria por mayoría basada en la mesa de jueces (ver fig. 18).
- 14.8 Para prolongar la duración del enfrentamiento.
- 14.9 Consultar al Referí Principal cuando tenga dificultades para tomar decisiones.

### **ART. 15: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL JUEZ DE ESPEJO (FUKUSHIN), JUEZ DE ESQUINA Y ÁRBITRO (KANSA)**

- 15.1 Asistir, ayudar e informar al Referí.
- 15.2 Ejercer su derecho a votar una decisión durante un enfrentamiento.
- 15.3 Evaluar el desempeño de los competidores.
- 15.4 Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los competidores dentro de su rango de visión. En los siguientes casos, deberán señalar de inmediato al Referí mediante un banderín, silbato y/o mano dando su opinión:
  - 15.4.1 Cuando noten una lesión o enfermedad de un competidor antes de que el Referí lo note.
  - 15.4.2 Cuando perciban una acción que consideren que debe ser otorgada como **Ippon** o **Waza-ari**.

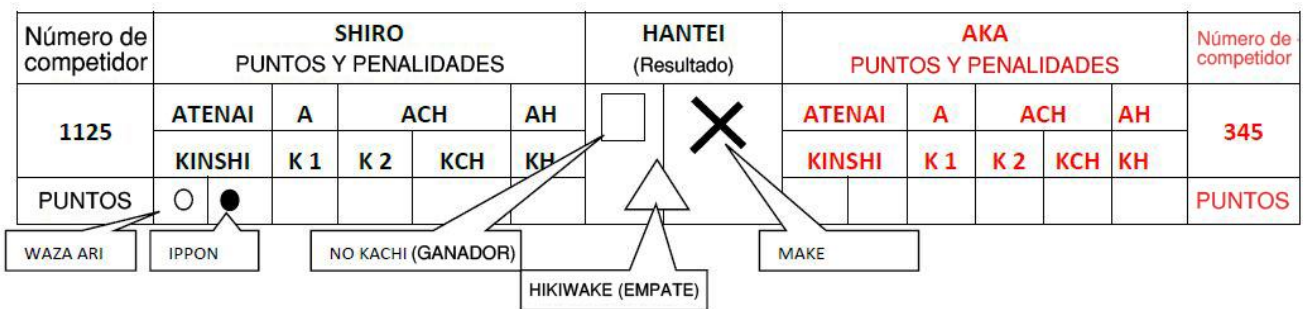


- 15.4.3 Cuando un competidor parece estar a punto de cometer, o ha cometido, un acto y/o técnica prohibida.
- 15.4.4 Cuando ambos o cualquiera de los competidores se hayan movido afuera del área de competencia.
- 15.4.5 En los casos que sea necesario llamar la atención del referí.
- 15.5 Cada Juez evaluará continuamente la excelencia relativa de la deportividad de los competidores y dará su opinión de manera independiente, de la manera prescrita.

**El Árbitro (KANSA):**

- 15.6 Él/ella es responsable del resultado oficial del enfrentamiento y deberá anotarlo en el marcador.
- 15.7 Él/ella le informa al Referí principal de cualquier problema de disciplina.
- 15.8 Él/ella deberá mantener un marcador explícito, registrando correctamente los puntos, advertencias y penalizaciones.
- 15.9 Él/ella debe observar y anunciar (con silbato) cualquier Jogai pero solo concerniente a la línea frente a él/ella.
- 15.10 Se concentrará en el enfrentamiento y dará su opinión solo cuando el Referí lo solicite.
- 15.11 Él/ella controla y verifica las notas de visualización de los jueces de mesa (puntajes y penalizaciones).
- 15.12 Él/ella anuncia Atoshi Baraku con silbato o palabras si el Referí no escucha la señal de los jueces de mesa.

**15.13 MARCADOR KANSA (Fig.4)**



**ART. 16: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DE LA MESA DE JUECES**  
(JUEZ DE MESA, SUPERVISOR DE PUNTUACIÓN, CRONOMETRADORES Y ANUNCIADORES.)

- 16.1 El juez del Jurado de mesa debe ser una persona calificada, con buena capacidad y que conozca las Reglas de la Competencia de Karate de la WUKF.
- 16.2 El Juez de mesa anuncia el nombre de cada competidor para cada enfrentamiento y se asegura que el competidor correcto está en el Tatami.
- 16.3 Durante cada enfrentamiento, El Juez de mesa registra los puntos anotados de cada competidor, las advertencias y penalizaciones dadas a cada uno de ellos, y mantiene un registro preciso del tiempo del enfrentamiento, etc.
- 16.4 Antes de cada ronda, se verificará la hoja de sorteo y cualquier hoja de lesión relevante adjunta.
- 16.5 Deben revisar la hoja de Lesiones e informar al Referí sobre las lesiones de cualquier competidor.
- 16.6 Los jueces de mesa deben adjuntar cualquier "hoja de lesiones" a la hoja de sorteo de categorías al final del enfrentamiento.





### CAPÍTULO 3: TERMINOLOGÍA Y GESTOS

**ART. 17: EL SIGNIFICADO DE LOS TÉRMINOS UTILIZADOS Y LOS GESTOS** (órdenes, penalizaciones, anuncios) usados durante un enfrentamiento de kumite son los siguientes:

<b>SHOBU (Sanbon/Nihon/Ippon) HAJIME</b>	Comienza el enfrentamiento	El Referí se para en la línea oficial.
<b>SHOBU HAJIME</b>	Comienza el enfrentamiento extendido.	El Referí se para en la línea oficial.
<b>ATOSHI BARAKU</b>	Un poco más de tiempo.	Una señal audible será dada por el cronometrador 15 segundos antes del final del enfrentamiento.
<b>YAME</b>	Detención temporal del enfrentamiento.	El cronometrador detiene el reloj en Nihon y Sanbon Kumite.
<b>TSUZUKETE</b>	Sigue la pelea.	Reanudación del combate, dada después de una interrupción no autorizada.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	Reinicio del enfrentamiento	El Referí se para en la línea oficial, retrocede en el Zenkutsu-Dachi y lleva las palmas de las manos hacia cada uno.
<b>SOREMADE</b>	Fin del enfrentamiento.	El Referí pone, con el brazo extendido, la palma de una mano entre los competidores.
<b>MOTONOICHI</b>	Posición original.	Los Referís y Jueces regresan a sus respectivas líneas de posición.
<b>SHUGO</b>	Llamados de jueces.	El Referí les hace señas a los jueces con un brazo.
<b>HANTEI</b>	Fallo.	El Referí pide el fallo al tocar su silbato, y los Jueces toman su decisión con la mano o con una seña de bandera.
<b>IPPON</b>	Un punto.	El Referí extiende su brazo más alto que sus hombros, hacia el competidor correspondiente.
<b>WAZA-ARI</b>	Medio punto.	El Referí extiende su brazo ligeramente hacia abajo en dirección al competidor correspondiente.
<b>AWASETE IPPON</b>	Dos Waza-ari reconocidos como un Ippon.	El Referí extiende su brazo más alto que sus hombros, hacia el competidor correspondiente.
<b>AIUCHI</b>	Puntuación simultánea. No se otorga ningún punto.	El Referí lleva sus puños hacia pecho.
<b>HIKIWAKE</b>	Un empate.	El Referí extiende ambos brazos hacia los lados ligeramente hacia abajo y con las palmas hacia arriba.
<b>AKA (SHIRO) NO KACHI</b>	Victoria del rojo (blanco).	El Referí levanta de manera oblicua un brazo al lado del ganador.
<b>ENCHO-SEN</b>	Extensión.	El Referí reinicia el enfrentamiento con la orden "Shobu Hajime".
<b>TORIMASEN</b>	No se acepta como puntuación.	La señal es similar a la de Hikiwake, pero la técnica culmina con las palmas hacia abajo.
<b>KINSHI</b>	Advertencia por comportamiento prohibido.	El Referí señala con un dedo índice en el aire en un ángulo de 60 grados del lado del infractor.
<b>ATENAI</b>	Advertencia por cualquier	El Referí levanta un puño cubierto por la otra



	contacto excesivo.	mano, al nivel del pecho, y se la muestra al infractor.
<b>CHUI</b>	Advertencia final.	El Referí apunta con el dedo índice al pecho del infractor en un ángulo de 45 grados.
<b>HANSOKU</b>	Falta/descalificación.	El Referí apunta con el dedo índice la cara del infractor y anuncia la victoria para el oponente.
<b>JOGAI</b>	Salida de la zona de combate.	Del lado del infractor, el Referí dice AKA/SHIRO Jogai y señala su dedo índice en el aire en un ángulo de 60 grados e impone una advertencia o penalización de Kinshi (Sanbon y Nihon Kumite) o una advertencia o penalización de Jogai en Ippon Kumite.  El Referí apunta el dedo índice en un ángulo de 45 grados hacia el límite del área del lado del infractor.
<b>MUBOBI</b>	Comportamiento de falta de defensa.	Del lado del ofensor, el referí dice AKA/SHIRO Mubobi y señala su dedo índice en el aire en un ángulo de 60 grados e impone una advertencia o penalización Kinshi (Sanbon y Nihon Kumite) o una advertencia o penalización de Mubobi en Ippon Kumite.  El juez señala esta ofensa al referí usando el gesto de Kinshi. Cuando el Referí detiene la pelea, el Juez puede aclarar dando la Señal de Mubobi, usando el dedo índice de la mano del lado del ofensor para empujar su propia cabeza hacia un lado.
<b>ATAQUES NO CONTROLADOS</b>	Ataques que exceden el objetivo.	Del lado del infractor, el Referí dice AKA/SHIRO Uncontrolled Attack y señala su dedo índice en el aire en un ángulo de 60 grados e impone una advertencia o penalización de Kinshi (Sanbon y Nihon Kumite) o una advertencia o penalización de Mubobi en Ippon Kumite.  El juez señala el gesto de Kinshi para indicar que ha ocurrido una ofensa. Cuando el Referí detiene la pelea, el Juez puede aclarar dando la Señal de Ataque No Controlada del lado del agresor, apretando su puño y extendiendo su puñetazo por el costado de su propia cabeza.
<b>PÉRDIDA DE TIEMPO</b>	Negarse a pelear.	Del lado del infractor, el Referí dice AKA/SHIRO Time Wasting y señala su dedo índice en el aire en un ángulo de 60 grados e impone una advertencia o penalización de Kinshi (Sanbon y Nihon Kumite) o una advertencia o penalización de Mubobi. en Ippon Kumite.  El juez señala el gesto de Kinshi para indicar



		que ha ocurrido una ofensa. Cuando el Referí detiene la pelea, el Juez puede aclarar dando la señal de 'Perdón de Tiempo' - usando su dedo índice apuntando al suelo y haciendo un pequeño movimiento circular.
<b>UKE IMASU</b>	Técnica bloqueada.	Una mano abierta tocando el codo del brazo opuesto.
<b>NUKETE IMASU</b>	Ataques errado.	Una mano cerrada que cruza delante del cuerpo.
<b>YOWAI</b>	Técnica demasiado débil.	Una mano abierta que descendiente.
<b>HAYAI</b>	Más rápido/primero en anotar	Una mano abierta tocando la palma de la otra mano con los dedos.
<b>MAAI</b>	Mala distancia.	Ambas manos enfrentadas se levantan abiertas y paralelas al suelo.
<b>KIKEN</b>	Abandono.	El Referí apunta con el dedo índice hacia los pies del competidor.
<b>SHIKAKKU</b>	Inhabilitación del torneo.	El Referí apunta primero con el dedo índice hacia la cara del infractor, luego oblicuamente por encima y hacia atrás, fuera del área.

## ART. 18: LOS GESTOS DEL REFERÍ CENTRAL

Art. 18. 1 los gestos del referí central deben ser claros y amplios (fig. 5)





*Fig.5*

**ART. 19: LOS GESTOS DEL JUEZ ESPEJO**

ART. 19.1 Los gestos del juez espejo deben ser cortos, rápidos, discretos y corteses. (fig. 6)



**Fig. 6**

**ART. 20: SEÑALES**

20.1 En kumite Shobu Ippon, las señales del juez de esquina pueden ser hechas por banderas y/o silbato. (Fig. 7)

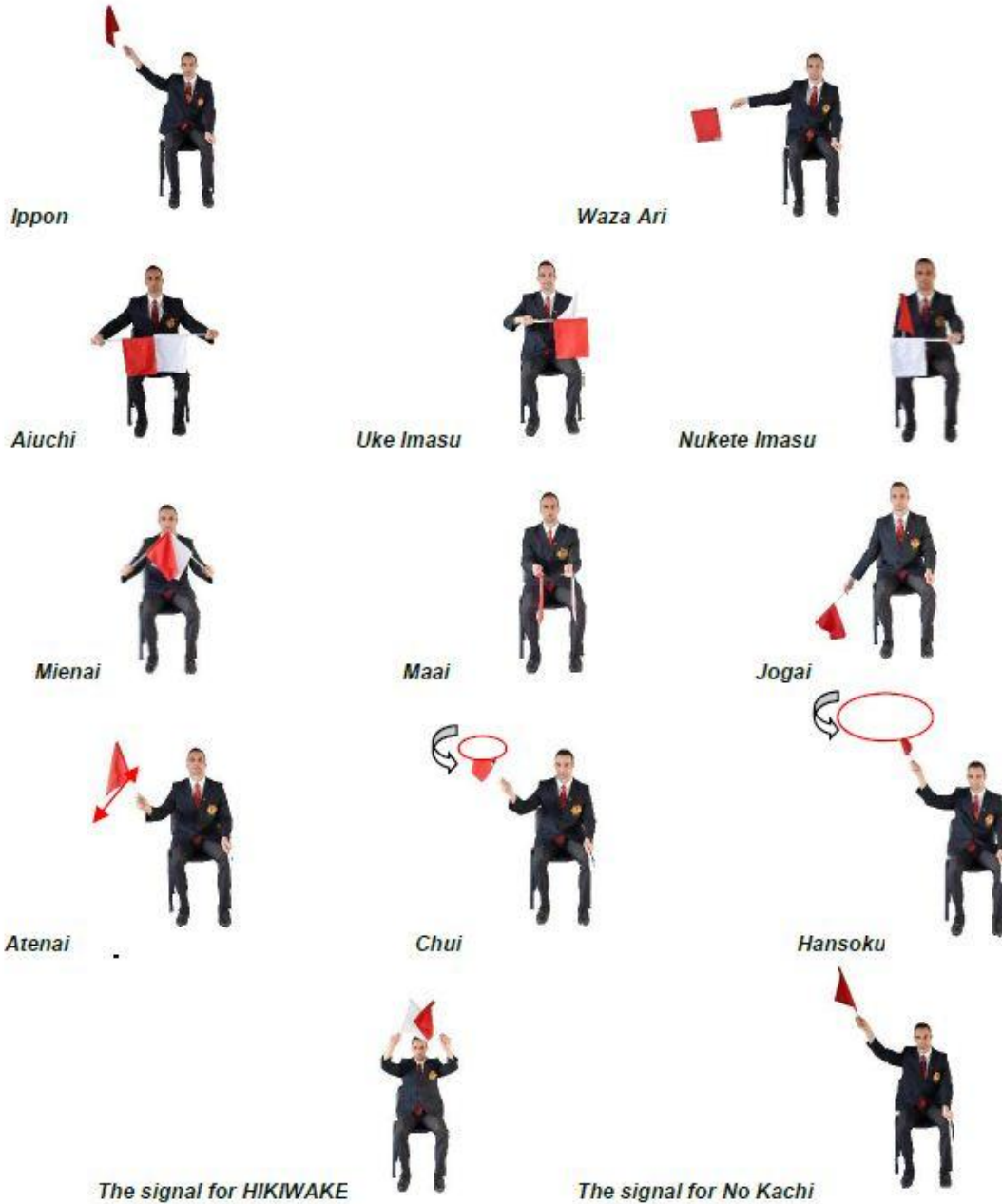


Fig. 7

Art. 20.2 Las señales de silbido utilizadas por el referí central serán las siguientes:

- a) Largo/normal + corto/fuerte= Hantei.
- b) Corto/fuerte= la orden para bajar las banderas o el tablero de puntuación.

## CAPÍTULO 4: DECISIONES

### Art. 21: Decisión por mayoría.

Si el Árbitro y el Juez Espejo no están de acuerdo acerca de un puntaje, advertencia o sanción, el Árbitro debe pedirle su opinión al Kansa. **La decisión final será tomada por la mayoría.**

21.1 Si el Juez Espejo señala a MIENAI hacia el Árbitro, el Árbitro Central puede imponer su decisión sin consultar al Kansa.



**Art. 22: Reinicio de la ronda.**

En todos los casos, durante una ronda, cuando un competidor equivocado (accidentalmente) toma el lugar de otro o si falta un competidor, se anulará el resultado de ese enfrentamiento. El enfrentamiento se reiniciará en el momento en que se produjo el error e involucrará solo a los competidores afectados por el error. Pero, si la ronda ha terminado, los resultados no se pueden cambiar.

**Art. 23: Tabla para el juicio en Kumite Ippon Shobu**

Cuando el Árbitro decida basándose en las señales dadas por los Jueces, la decisión se registrará por la Mesa del Jurado que figura en la Fig. 8

En el caso que dos jueces le den un punto a Shiro (Aka), un juez no dando ningún punto y otro mostrando Mienai, el árbitro debe consultar a los dos jueces que dieron un punto. Después de eso él tiene que pedirles otra vez la decisión. Entonces el árbitro toma la decisión final.

<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>●</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr> </table> <p>SHIRO NO KACHI</p>	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	×	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>○</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>×</td></tr> </table> <p>AKA NO KACHI</p>	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	×	<table border="1"> <tr><td colspan="2">LEYENDA</td></tr> <tr><td>●</td><td>AKA</td></tr> <tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr> <tr><td>×</td><td>HIKIWAKE</td></tr> </table>	LEYENDA		●	AKA	○	SHIRO	×	HIKIWAKE
○	○	○	○																															
○	○	○	●																															
○	○	○	×																															
●	●	●	●																															
●	●	●	○																															
●	●	●	×																															
LEYENDA																																		
●	AKA																																	
○	SHIRO																																	
×	HIKIWAKE																																	
<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr> </table> <p>SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE</p>	○	○	●	×	○	○	×	×	<table border="1"> <tr><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> </table> <p>AKA NO KACHI OR HIKIWAKE</p>	●	●	○	×	●	●	×	×																	
○	○	●	×																															
○	○	×	×																															
●	●	○	×																															
●	●	×	×																															
<table border="1"> <tr><td>×</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>●</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr> <tr><td>○</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr> </table> <p>HIKIWAKE</p>	×	×	×	×	○	×	×	×	●	×	×	×	○	●	×	×	<table border="1"> <tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr> </table> <p>SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE</p>	○	○	●	●													
×	×	×	×																															
○	×	×	×																															
●	×	×	×																															
○	●	×	×																															
○	○	●	●																															

**Fig.8**

**NB:** Los asuntos relacionados con la decisión no prescritos en estas reglas se discutirán entre el árbitro y los jueces, y la decisión alcanzada se remitirá al referí principal y a la Comisión de árbitros de la WUKF para su aprobación. Todos los funcionarios serán notificados de estas decisiones y se hará un anuncio público.





## PARTE 2: LAS REGLAS DE KUMITE

### CAPÍTULO 5: LAS REGLAS DE KUMITE GENERALES

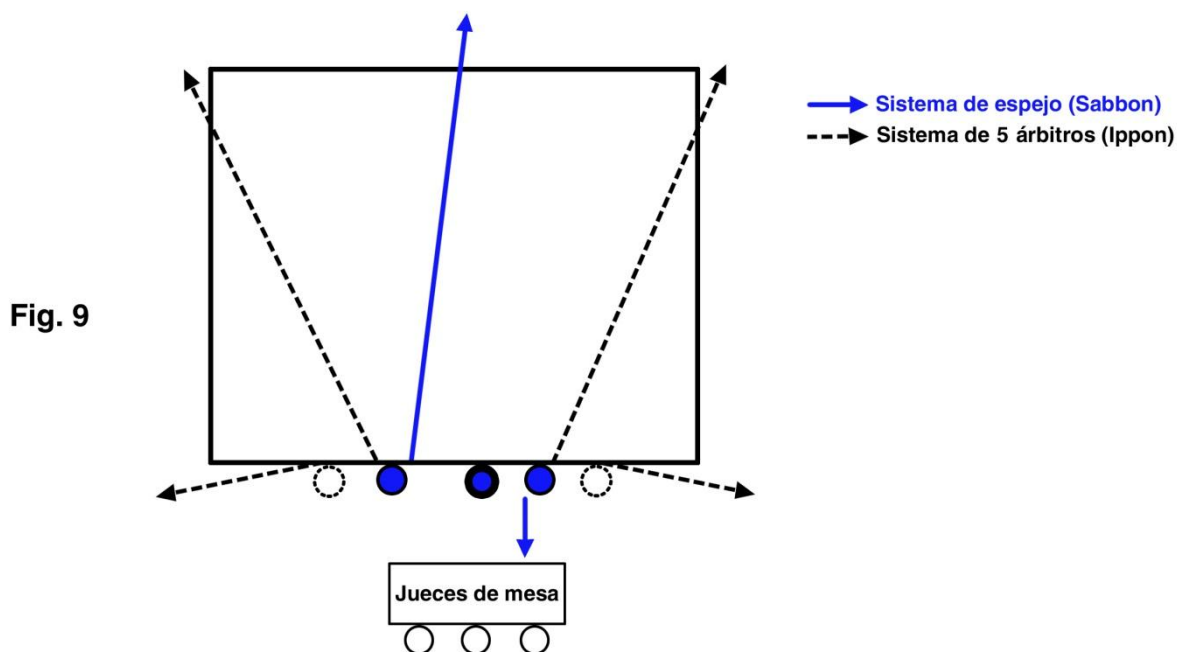
#### ART. 24: PUESTA EN MARCHA - SUSPENSIÓN - FINALIZACIÓN DE UN ENCUENTRO DE KUMITE

24.1 Los competidores deben alinearse al principio de la ronda. Si uno de ellos está ausente, será llamado dos veces por el micrófono. Si no viene será declarado KIKEN.

##### 24.2 PUESTA EN MARCHA:

Al comienzo de un encuentro de Kumite, el Panel de Árbitros permanecerá en el borde exterior del área de combate. Después del intercambio formal de reverencias entre los competidores, oficiales/público y el Panel de Árbitros (Shomen ni Rei - Otagai ni Rei), el Árbitro da un paso atrás, todos los Jueces se vuelven hacia adentro y se inclinan juntos.

Después, el Árbitro invita al Juez y Kansa en el Shobu Sanbon "Sistema de espejo" o "4 jueces de esquina" en el Shobu Ippon "Sistema de banderines" para tomar su lugar (fuera del área de combate), como se muestra a continuación:



A la orden de "Nakae o Motonoichi", el panel de árbitros y los competidores entran en el área de combate. El enfrentamiento comenzará con el anuncio del Árbitro de "Shobu Sanbon/Nihon/Ippon Hajime".

24.2.1 Los entrenadores deben estar sentados en el lado opuesto de la mesa del Jurado.

24.2.2 Las insignias de los entrenadores y competidores deben entregarse a los funcionarios del jurado de mesa, quienes se asegurarán de que entrenadores y competidores correctos entren en el tatami.

##### 24.3 SUSPENSIÓN DEL ENCUENTRO DE KUMITE

Al anunciar "Yame", el árbitro deberá detener temporalmente el enfrentamiento y ordenar a los competidores volver a sus posiciones. Al reanudarlo, el árbitro anuncia "Tszukete Hajime".



### 24.3.1 ATOSHI BARAKU

El cronometrador dará una señal con un gong, zumbador o silbato indicando Atoshi Baraku, 15 segundos para empezar.

### 24.4 FINALIZACIÓN DEL ENCUENTRO

Cuando es una pausa, el cronometrador dará dos señales por gong, zumbador o silbato. Después de detener el enfrentamiento (Yame), el árbitro lo finalizará anunciando "Soremade". A continuación, comprueba las puntuaciones y las sanciones con el Kansa o el juez de mesa y luego anuncia la decisión. Después del intercambio formal de reverencias entre los competidores, el Panel de Árbitros, oficiales/público (Otagai ni Rei - Shomen ni Rei), el encuentro se considera finalizado.

## ART.25: CRITERIOS PARA DECIDIR IPPON Y WAZA-ARI

25.1 **Un Ippon** se concede cuando se realiza una técnica exacta y potente, que puede ser reconocida como decisiva, en las áreas de puntuación. Se tienen que dar las siguientes condiciones:

- buena forma (técnica, sincronización, posición y equilibrio).
- vigor fuerte (kime),
- buena actitud, actitud no maliciosa,
- zanshin,
- tiempo adecuado,
- distancia correcta

**Algunos ejemplos** de técnicas efectivas realizadas bajo las siguientes condiciones se considerarán como un Ippon:

- Cuando un ataque es dado con un tiempo perfecto y el oponente comienza a moverse hacia el atacante.
- Cuando un ataque es dado inmediatamente el oponente fue desequilibrado por el atacante.
- Cuando se utiliza una combinación de ataques sucesivos y efectivos.
- Por el uso combinado de técnicas tsuki y keri.
- Por el uso combinado de técnicas de tsuki, keri y nage.
- Cuando el oponente ha perdido su espíritu de lucha y le da la espalda al atacante.
- Ataques efectivos en las partes indefensas del adversario.
- Por técnicas válidas de Jodan Geri.

25.2 Un **Waza-ari** es otorgado por una técnica casi comparable a la que se necesita para anotar un Ippon. El panel de arbitraje debe buscar un Ippon en primera instancia y sólo otorgar un Waza-ari en la segunda instancia.

### 25.3 Los anuncios de puntuación:

El Árbitro anuncia la puntuación de la siguiente manera: ¿Quién marcó, en qué nivel, con qué técnica, y la puntuación atribuida (p. ej.: Aka/Shiro ... Jodan/Chudan ... Tsuki/Geri/Uchi ... Waza-ari/Ippon).

## ART. 26: VICTORIA O DERROTA

Se concederá basados en:

- 26.1 Victoria por puntuación de Ippon/Sanbon.
- 26.2 Victoria por decisión (Hantei).
- 26.3 Derrota por descalificación (Hansoku, Shikaku).
- 26.4 Derrota por abandono (Kiken).



### **26.1 VICTORY por IPPON o por PUNTUACIÓN SANBON**

El competidor, que marca primero con un Ippon (o dos Waza-ari) para Shobu Ippon o 3 Ippon (o 6 Waza-ari, o una combinación de puntuación de Ippon y Waza-ari) para Shobu Sanbon, será declarado ganador.

### **26.2 VICTORIA POR DECISION (Hantei)**

26.2.1 A falta de la puntuación de Ippon/Sanbon, o derrota debido a descalificación (Hansoku) o abandono (Kiken), durante el tiempo prescrito de un enfrentamiento, una decisión (Hantei) se toma basada en las siguientes consideraciones:

26.2.2 En el caso de un competidor (en Sanbon Kumite) que marque al menos un Waza-ari más que su oponente, será automáticamente declarado ganador (Kachi).

26.2.3 En Sanbon Kumite individual, si se administra Hikiwake, seguirá una Encho-Sen (extensión).

#### **26.2.4 Procedimiento HANTEI:**

En la decisión por Hantei, el Arbitro Central se coloca dentro del límite del área de competencia. Él llamará "Hantei" y simultáneamente con todos los otros jueces y a la señal de silbato, levanta el brazo hacia el competidor de su preferencia: AKA/SHIRO o cruzará los brazos delante de su cabeza para un empate. Después de confirmar el resultado de la votación, entra en el área de competencia y anuncia la decisión.

#### **26.2.5 CRITERIOS PARA HANTEI**

- a) Si ha habido Waza-ari o Ippon.
- b) Si ha habido advertencias.
- c) El número de escapes fuera del área de combate.
- d) La habilidad y la destreza.
- e) El grado de vigor y espíritu de lucha.
- f) El número de movimientos de ataques.
- g) La excelencia comparativa en la estrategia utilizada.
- h) Juego limpio.

### **26.3 DERROTA DEBIDO A UNA FALTA-DESCALIFICACIÓN (Hansoku)**

Cuando un competidor comete un acto que cae bajo cualquiera de los siguientes casos, el árbitro anunciará la derrota del oponente:

26.3.1 En el caso de que un competidor, después de haber sido advertido una vez, repita actos o actos similares que infrinjan las reglas, el Árbitro puede anunciar su derrota por las advertencias ya incurridas.

26.3.2 No obedecer las órdenes del Árbitro.

26.3.3 Si un competidor se sobre exalta, hasta tal punto que el Árbitro considera que es un peligro para ellos mismos o para su oponente.

26.3.4 Si el acto o los actos de un competidor son considerados maliciosos, violando voluntariamente las reglas que los prohíben.

26.3.5 Otros actos que se consideren violatorios del Reglamento del encuentro. Cualquier comportamiento indisciplinado de personas relacionadas con el competidor, como el Entrenador, Manager, seguidores, etc. puede resultar en la descalificación del competidor y/o del equipo.



- 26.3.6 El Hansoku puede ser impuesto directamente, sin seguir la escala de penalidad, si la acción trae una desventaja al otro competidor y las posibilidades de ganar están muy disminuidas, por ejemplo: una cara lastimada, nariz rota, rotura de mano/dedo/rodilla, etc.
- 26.3.7 Cualquier competidor (o equipo) que reciba HANSOKU en la semifinal puede aún recibir una medalla de bronce.
- 26.3.8 Cualquier competidor (o equipo) que reciba HANSOKU en la final puede aún recibir una medalla de plata.
- 26.3.9 Cualquier competidor (o equipo) que reciba SHIKAKKU en la semifinal no recibirá una medalla.

#### **26.4 DERROTA POR ABANDONO (Kiken)**

- 26.4.1 Un luchador que no pueda seguir compitiendo o participando, por razones que no sean lesiones o que solicite permiso para salir del enfrentamiento por tales razones, será declarado perdedor por KIKEN.

#### **ART. 27: ÁREAS Y TÉCNICAS DE PUNTUACIÓN**

- 27.1 Las áreas de puntuación se limitarán a lo siguiente: Cabeza, abdomen, cara, cuello, pecho, costado y espalda (excluyendo los hombros).
- 27.1.1 La garganta no es un punto de puntuación; Está prohibido golpear la garganta.
- 27.2 Una técnica eficaz, realizada mientras la campana señale el final, se contará en la puntuación.
- 27.3 Un ataque, incluso efectivo, realizado después que la campana señale el fin no será reconocido como tal, ni constituirá una base para la decisión.
- 27.4 Las técnicas realizadas fuera del área de combate serán inválidas.
- 27.5 Sin embargo, si un competidor que realiza tal técnica estaba dentro del límite de la zona de combate, se considerará válida. El punto en el que se llama "Yame" es útil para determinar si ha ocurrido Jogai.
- 27.6 Las técnicas de puntuación del mismo valor emitidas simultáneamente por ambos competidores no se deberán anotar (Aiuchi).

#### **ART. 28: ADVERTENCIAS Y PELALIZACIONES**

En la competencia de kumite de la WUKF, hay 3 categorías de advertencias y sanciones:

- 28.1 **ATENAI** - Contacto excesivo;
- 28.2 **KINSHI** - Comportamiento prohibido;
- 28.3 **SHIKAKKU** - Inhabilitación de toda la competencia.

##### **28.1 Categoría ATENAI**

- 28.1.1 Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área de puntuación atacada.
- 28.1.2 Las siguientes técnicas que se realizan con contacto:
- Ataques a los miembros superiores e inferiores, articulación de la cadera, articulaciones de la rodilla, los empeines y las canillas.
  - Ataques a la ingle, garganta.
  - Técnicas de mano abierta a la cara, garganta y cuello, Hiza Geri, Empi o Atama Uchi.
  - Técnicas de salto (como Tobi Yoko Geri o Uraken Uchi).
  - Técnicas de barrido peligrosas de piernas (Ashi Barai sin seguimiento de una técnica, barridos de pies en la parte alta de la pierna y que podrían causar lesiones en la rodilla).



28.1.3 Lanzamientos peligrosos (sin ninguna certeza de que el oponente caiga con seguridad).

28.1.4 El anuncio "Aka/Shiro-ATENAI... "



Fig.10

5.1.16 El gesto por Atenai es:

28.1.6 Las posibles advertencias y sanciones son:

- a. Primera advertencia: Atenai
- b. Advertencia final: Atenai Chui
- c. Descalificación: Atenai Hansoku

## 28.2 categoría KINSHI

Las siguientes acciones y comportamientos están prohibidos y serán penalizados:

### 28.2.1 Perdida de tiempo.

Esto incluye negarse a pelear, huir del oponente y repetir la interrupción de un combate asegurándose o haciendo contacto físico innecesario contra el oponente.

**28.2.2 Acciones exageradas** (comportamiento antideportivo, etc.) y reacciones (es decir, simulación de lesiones, provocaciones o expresiones innecesarias, simulaciones, reacción exagerada a contacto leve o caídas innecesarias).

**28.2.3 Cualquier comportamiento que pueda provocar deshonor del Karate** (esto incluye entrenadores, managers y cualquier persona relacionada con el competidor).

**28.2.4 Cualquier acción irrespetuosa e innecesaria** está estrictamente prohibida (arrojar sus guantes al piso, negarse a participar en la última reverencia del combate, no estar de acuerdo con las decisiones del árbitro durante el encuentro, etc.).

**28.2.5 Cualquier situación en la que el competidor muestre una falta de consideración por su propia seguridad o integridad, de la siguiente manera:**

- a) Ataques con la cabeza desprotegida de frente.
- b) Atacar sin seguir al objetivo con los ojos.
- c) Alejarse después de un ataque (como un movimiento táctico o teatral) para llamar la atención del Árbitro hacia la técnica.
- d) El competidor está indefenso, y su espalda está expuesta.

**28.2.6 Cualquier situación en la que el competidor toque el piso fuera del área de combate con cualquier parte de su cuerpo, de la siguiente manera:**

- a. Si el competidor sale deliberadamente o para evitar la técnica de un oponente.
- b. Si un competidor da una técnica fallida y luego sale inmediatamente después, Kinshi será registrado.
- c. Si Shiro sale del Tatami justo después de las puntuaciones de Aka con un ataque exitoso, Yame ocurrirá inmediatamente en la puntuación y el Kinshi de Shiro no se registrará.



**d.** Si hay una técnica exitosa, Yame debería ocurrir en el instante de la puntuación. Por lo tanto, la salida ocurre fuera del tiempo de competencia y no debe ser penalizada.

**e.** Si Shiro sale del Tatami o ha salido cuando se hace el puntaje de Aka (con Aka dentro del Tatami), se otorgará tanto el puntaje de Aka como la pena de Kinshi de Shiro.

**f.** El punto en el que se llama "Yame" es útil para determinar si esta situación de Kinshi ha ocurrido.

**g.** Kinshi no se impone si el oponente ha empujado al competidor fuera del área de combate.

**h.** Las advertencias deben aumentar en severidad hasta que se imponga una penalización (Hansoku).

28.2.7 Agarre (a menos que sea seguida inmediatamente por una técnica).

28.2.8 Ataques no controlados (que superan pasando o sobre el objetivo).

28.2.9 Las posibles advertencias y penalizaciones son:

- a.** Primera advertencia: Kinshi
- b.** Segunda advertencia: Kinshi Ni
- c.** Advertencia final: Kinshi Chui
- d.** Descalificación: Kinshi Hansoku

#### **28.2.10 El anuncio: "Aka / Shiro, KINSHI"**



28.2.11 El gesto para Kinshi es: **(Fig.11)**

#### **28.3 SHIKAKKU**

Es una exclusión de toda la competencia y se da en los siguientes casos:

28.3.1 Cuando los competidores no obedecen las órdenes del Árbitro y se vuelven agresivos.

28.3.2 Cuando cometen un acto que perjudica el prestigio y el honor del Karate-do, o cuando se considera que otras acciones violan las reglas y el espíritu del Karate.

28.3.3 Cuando los competidores, sus entrenadores o cualquier miembro de su escuadrón de apoyo hagan gestos obscenos u ofensivos, hagan amenazas o denuncien verbalmente a los oficiales u otros competidores.

28.3.4 Cuando el Árbitro cree que un competidor ha actuado maliciosamente, sin pensar en el bienestar del otro competidor.

28.3.5 El anuncio: El Árbitro anunciará "Aka/Shiro – SHIKAKKU".



28.3.6 El gesto para Shikakku es (Fig.12)

5.4.7 Antes de que se imponga Shikakku, el Árbitro debe consultar al Referí principal de Tatami y luego a la Comisión de Arbitraje de la WUKF. El competidor no recibirá una medalla.

5.4.8 El competidor que recibe Shikakku perderá todas las posiciones que ganó antes en esa ronda/categoría.

#### **28.4 Entrenadores - advertencias y sanciones**

28.4.1 Los entrenadores serán penalizados por mal comportamiento (abusos verbales, fingir lesiones, agresividad verbal o física, etc. contra funcionarios o contra sus propios alumnos).

28.4.2 La escala de penalización para entrenadores tendrá 3 (tres) pasos: Kinshi; Kinshi Chui y Kinshi Hansoku.

28.4.3 La decisión de advertir o penalizar a un entrenador será tomada por el panel de Árbitros y el Referí Principal.

28.4.4 Después de tomar la decisión de advertir a un entrenador, el Referí Principal marcará una X en la parte posterior de la placa del entrenador y certificará esto con su firma.

28.4.5 Después de la tercera marca, la Comisión de Árbitros de la WUKF le prohibirá actuar como entrenador durante el resto de la competencia.

28.4.6 La Comisión de Árbitros de la WUKF también podría imponer una suspensión por un período de tiempo, de todas las competencias bajo el auspicio de la WUKF.

#### **ART. 29: LESIONES Y ACCIDENTES**

En el caso de lesión de un competidor, el árbitro deberá detener inmediatamente el combate, ayudar al competidor lesionado y, al mismo tiempo, llamar al Doctor de la Competencia.

##### **29.1 DECISIONES DEL DOCTOR**

29.1.1 Sólo el Doctor de la Competencia puede tomar decisiones sobre los asuntos relacionados con lesiones, accidentes o la condición física de los competidores.

29.1.2 Un competidor que gane un enfrentamiento a través de la descalificación de su oponente por haberle causado una lesión no puede pelear de nuevo en la competencia sin el permiso del Doctor de la Competencia.

29.1.3 Cuando un competidor gana a través de la descalificación de su oponente por haberle causado una lesión, el árbitro principal enviará un juez con el ganador herido al Doctor de la Competencia. El Doctor de la Competencia debe completar la "Hoja de Lesión" (Fig.15). Dicha hoja se entregará a la Mesa del Jurado y se adjuntará a la lista de ronda. Es responsabilidad de la Mesa del Jurado supervisar el progreso del competidor a la siguiente ronda y mostrar la Hoja de Lesión al Árbitro. Dependiendo de las instrucciones, el Árbitro decidirá si el competidor puede seguir o no en la competencia.







- El enfrentamiento individual es decidido por "Shobu Sanbon".
- Los competidores tratan de anotar tres puntos (6 WAZA-ARI, 3 IPPON, o marcar una combinación de ambos antes que su oponente dentro del límite de tiempo).
- En Kumite Sanbon, el sistema espejo se usará para adjudicar cada pelea.

## ART. 30: CATEGORÍAS PERMITIDAS

Tabla 1

KUMITE SANBON SHOBU -INDIVIDUAL							
HOMBRES				MUJERES			
Nº	Categoría	Edad	Peso	Nº	Categoría	Edad	Peso
	Mini-cadetes A	13 años	- 45 kg		Mini-cadetes A	13 años	- 50 kg
	Mini-cadetes B	13 años	- 55 kg		Mini-cadetes B	13 años	- 55 kg
	Mini-cadetes C	13 años	- 65 kg		Mini-cadetes C	13 años	- 60 kg
	Mini-cadetes D	13 años	+ 65 kg		Mini-cadetes D	13 años	+ 60 kg
Cadetes B- Todos los cinturones				Cadetes B- Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Peso	Nº	Categoría	Edad	Peso
	Cadetes B 1	14 a 15 años	- 55 kg		Cadetes B 1	14 a 15 años	- 50 kg
	Cadetes B 2	14 a 15 años	- 65 kg		Cadetes B 2	14 a 15 años	- 55 kg
	Cadetes B 3	14 a 15 años	- 75 kg		Cadetes B 3	14 a 15 años	- 60 kg
	Cadetes B 4	14 a 15 años	+ 75 kg		Cadetes B 4	14 a 15 años	+ 60 kg
Cadetes A- Todos los cinturones				Cadetes A- Todos los cinturones			
	Cadetes A 1	16 a 17 años	- 55 kg		Cadetes A 1	16 a 17 años	- 50 kg
	Cadetes A 2	16 a 17 años	- 65 kg		Cadetes A 2	16 a 17 años	- 55 kg
	Cadetes A 3	16 a 17 años	- 75 kg		Cadetes A 3	16 a 17 años	- 60 kg
	Cadetes A 4	16 a 17 años	+ 75 kg		Cadetes A 4	16 a 17 años	+ 60 kg
Juveniles - Todos los cinturones				Juveniles - Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Peso	Nº	Categoría	Edad	Peso
	Juveniles A	18 a 20 años	- 65 kg		Juveniles A	18 a 20 años	-55 kg
	Juveniles B	18 a 20 años	-75 kg		Juveniles B	18 a 20 años	-60 kg
	Juveniles C	18 a 20 años	-85 kg		Juveniles C	18 a 20 años	-65 kg
	Juveniles D	18 a 20 años	+85 kg		Juveniles D	18 a 20 años	+65 kg
Mayores - Todos los cinturones				Mayores - Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Peso	Nº	Categoría	Edad	Peso
	Mayores A	21 a 35 años	- 65 kg		Mayores A	21 a 35 años	-55 kg
	Mayores B	21 a 35 años	-75 kg		Mayores B	21 a 35 años	-60 kg
	Mayores C	21 a 35 años	-85 kg		Mayores C	21 a 35 años	-65 kg
	Mayores D	21 a 35 años	+85 kg		Mayores D	21 a 35 años	+65 kg
Veteranos - Todos los cinturones				Veteranos - Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Peso	Nº	Categoría	Edad	Peso
	Veteranos A	36 a 40 años	Abierto		Veteranos A	36 a 40 años	Abierto
	Veteranos B	41 a 45 años	Abierto		Veteranos B	41 a 45 años	Abierto
	Veteranos C	46 a 50 años	Abierto		Veteranos C	46 a 50 años	Abierto
	Veteranos D	51 a 60 años	Abierto		Veteranos D	51 a 60 años	Abierto
	Veteranos E	Mayores de 61 años	Abierto		Veteranos E	Mayores de 61 años	Abierto



### ART. 31: DURACIÓN DE UN COMBATE KUMITE INDIVIDUAL SANBON

31.1	Niños (hombre/mujer)	1 min 30 seg. (tiempo efectivo)
31.2	Mini cadetes/Cadetes (hombre/mujer)	2 min. (tiempo efectivo)
31.3	Juniors y mayores (hombre/mujer)	3 min. (tiempo efectivo)
31.4	Veteranos (hombre/mujer)	2 min. (tiempo efectivo)

### ART. 32: EMPATE Y EXTENSIÓN

#### 32.1 EL EMPATE

32.1.1 En caso de empate (puntuación igualada, incluyendo 0-0) después del tiempo en un combate individual, HANTEI será mencionado.

32.1.2 La decisión podría ser NO KACHI para Aka o Shiro (basada en los criterios utilizados en Hantei), o podría ser "HIKIWAKE". En Sanbon Kumite Individual, si Hikiwake es dado, un Enchosen (extensión) seguirá.

#### 32.2 LA EXTENSIÓN (Encho-Sen)

32.2.1 La orden del árbitro para iniciar la extensión será "Encho-Sen-Shobu Hajime".

32.2.2 El tiempo de Encho-Sen será de 1 minuto.

32.2.3 Esta extensión será decidida por el primero en puntuar (muerte súbita).

32.2.4 Todos los puntos o penalizaciones se llevarán a la extensión.

32.2.5 Si después de Encho-Sen todavía no hay puntuación, se debe tomar una decisión (Hantei), basada en la extensión. El Panel de Árbitros debe decidir AKA o SHIRO NO KACHI.

### CAPÍTULO 7: EQUIPO SANBON KUMITE

Cada combate individual se decide de acuerdo con las "Reglas de Sanbon Kumite" para un combate Kumite individual.

### ART. 33: CATEGORÍAS PERMITIDAS

Tabla 2

KUMITE SHOBU SANBON-EQUIPO							
HOMBRES				MUJERES			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Peso	Nº	Categoría	Edad	Peso
	Cadetes B	14 a 15 años	abierto		Cadetes B	14 a 15 años	abierto
	Cadetes A	16 a 17 años	abierto		Cadetes A	16 a 17 años	abierto
	Juveniles	18 a 20 años	abierto		Juveniles	18 a 20 años	abierto
	Mayores	21 a 35 años	abierto		Mayores	21 a 35 años	abierto

### ART. 34: COMBATE POR EQUIPO SANBÓN

34.1 Antes de cada combate por equipo, un representante debe entregar a los jueces de mesa/jueces de entrada una lista oficial que indique los nombres y la orden de combate de los miembros del equipo escrita en la hoja de orden de equipos. (Ver tabla 3)



**Tabla 3**

<b>EQUIPO DE ESCOCIA 'A'</b> <b>(número del competidor)</b>	<b>Ronda 1</b>	<b>Ronda 2</b>	<b>Ronda 3</b>	<b>Ronda 4</b>
<b>1004</b>	<b>1</b>	<b>2</b>		
<b>1024</b>	<b>2</b>	<b>1</b>		
<b>1029</b>	<b>3</b>	<b>3</b>		

34.1.1 La orden de combate puede ser cambiada para cada ronda, pero una vez notificada, no puede ser modificada.

34.1.2 El uso de una suplente constituye un cambio en la orden de combate.

34.1.3 Si se cambia la orden de combate, sin notificar a los jueces de mesa antes del inicio, el equipo será descalificado.

34.2 Los combates individuales de cada equipo se realizaran en un orden predeterminado.

### **ART. 35: LOS MIEMBROS DEL EQUIPO SANBON**

35.1 El equipo estará compuesto por 3 competidores.

35.1.1 Un equipo que no tenga 3 competidores al comienzo de la primera ronda de la competencia no podrá participar y será declarado Kiken.

35.1.2 Cada equipo puede tener solo una reserva, que puede ser sustituido por un atleta lesionado o si el entrenador lo requiere. Sin embargo, esta sustitución sólo puede realizarse en la siguiente ronda.

35.2 Al comienzo de la ronda, sólo el equipo (3 miembros), sin la reserva, se alineará en el tatami.

35.4 Si durante la ronda, un miembro del equipo se lesiona y el doctor de la competencia dice que no puede continuar, el equipo podrá competir en el resto de esa categoría de equipo con solo 2 competidores.

### **ART. 36: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO GANADOR EN KUMITE SANBON**

36.1 El ganador de un combate por equipos se decidirá sobre la base de los encuentros individuales.

36.1.2 Si al final del tiempo prescrito (en un combate individual) no hay puntaje o hay igual puntaje, la decisión será HIKIWAKE. Hantei no será llamado.

36.2 Los criterios para decidir el ganador de un combate por equipos son los siguientes (por orden descendente de importancia):

a) Número de victorias.

b) La puntuación total de cada equipo (Ippon y Waza-ari se suman).

c) El número de Ippon que tiene cada uno (el equipo ganador es el que más Ippon anotó).

d) Combate extra.

36.3 Las victorias a través de una falta, descalificación o abandono (Kiken) voluntario del oponente se contarán, en combate por equipos, como 3 Ippon. El oponente (el perdedor) mantendrá la puntuación registrada en el momento de la descalificación.

### **ART. 37: EMPATE Y COMBATE EXTRA**



- 37.1 Cuando, después de 36.2/a/b/c considerados anteriormente, haya empate entre equipos se realizará un combate extra entre un representante de cada equipo.
- 37.2 Si este combate extra da como resultado un empate, una extensión de tiempo tendrá lugar (Encho-Sen). La extensión (Encho-Sen) será decidida favorablemente para el primero en puntuar (muerte súbita). Si, al final del tiempo de Encho-Sen todavía no hay puntuación, una decisión (Hantei) debe ser tomada por el panel de Jueces. El Árbitro, el Juez de Espejo y Kansa no pueden dar a Hikiwake pero debe decidir No Kachi para Aka o Shiro.

## **CAPÍTULO 8: ROTACIÓN POR EQUIPOS EN KUMITE SANBON**

En principio, las reglas son las mismas que para SHOBU SANBON INDIVIDUAL y el sistema de espejo se utilizará para adjudicar cada competencia.

### **ART. 38: CATEGORÍAS PERMITIDAS**

- 38.1 Las reglas son las mismas que para SHOBU SANBON INDIVIDUAL, pero con algunas diferencias.

**Tabla 4**

<b>KUMITE SHOBU SANBON-ROTACIÓN DE EQUIPO</b>							
<b>HOMBRES</b>				<b>MUJERES</b>			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Peso	Nº	Categoría	Edad	Peso
	Mini cadetes	13 años	abierto		Mini cadetes	13 a 14 años	abierto
	Cadetes B	14 a 15 años	abierto		Cadetes B	14 a 15 años	abierto
	Cadetes A	16 a 17 años	abierto		Cadetes A	16 a 17 años	abierto
	Juveniles	18 a 20 años	abierto		Juveniles	18 a 20 años	abierto
	Mayores	21 a 35 años	abierto		Mayores	21 a 35 años	abierto
	Veteranos	Mayores de 36 años	abierto		Veteranos	Mayores de 36 años	abierto

### **ART. 39: DURACIÓN**

- 39.1 La duración de cada combate de equipo de rotación Kumite será de 6 minutos.
- 39.2 El reloj sólo se detendrá cuando el árbitro solicite "Tiempo".

### **ART. 40: EL EQUIPO DE ROTACIÓN**

- 40.1 El equipo de rotación Sanbon estará compuesto por 3 competidores en cada ronda.
- 40.1.1 Un equipo que no tenga 3 competidores al comienzo de cada ronda de la competencia no podrá competir y será declarado Kiken.
- 40.2 Cada equipo puede tener solamente una reserva, que puede ser sustituido por un atleta lesionado o si el entrenador lo requiere. Sin embargo, esta sustitución sólo puede hacerse en la ronda siguiente.
- 40.3 El espíritu de equipo requiere que cada competidor debe luchar al menos una vez y durante al menos 15 segundos durante el tiempo prescrito (6 minutos).
- 40.4 Si al final del combate (después de 6 minutos), uno de los competidores no ha peleado, el equipo involucrado será descalificado (Hansoku).
- 40.4.1 **EXCEPCIÓN:** si un competidor alcanza una ventaja de "6 puntos" (3 Ippon, o 6 waza-ari, o una combinación de Ippon y Waza-ari), por delante del otro equipo y antes de que suene la campana, su equipo será declarado ganador a pesar de que los otros dos miembros de su equipo no hayan peleado.



## ART. 41: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO GANADOR

- 41.1 No habrá límite para el número de puntos que se pueden marcar. Cada equipo puede anotar tantos puntos como sus atletas sean capaces durante los 6 minutos.
- 41.2 El ganador será el equipo que anotó más puntos (puntuación total) que el equipo contrario, durante los 6 minutos de tiempo.
- 41.3 Sin embargo, si uno de los equipos alcanza una ventaja de "6 puntos" (3 Ippon, o 6 waza-ari, o una combinación de Ippon y Waza-ari) será declarado ganador.

## ART. 42: EMPATE EN EQUIPO DE ROTACIÓN

- 42.1 Si después de 6 minutos, hay empate, el equipo que tenga más Ippon será declarado ganador.
- 42.2 Si el empate persiste, se llamará a HANTEI. La decisión podría ser AKA/SHIRO NO-KACHI o HIKIWAKE. En la situación de HIKIWAKE, habrá una extensión de 2 minutos (Encho-Sen) y el equipo que obtenga el primer punto será declarado ganador. Cada entrenador elegirá 1 competidor de su equipo para iniciar la extensión. Este competidor puede ser cambiado después de que la extensión haya comenzado.

## ART. 43: SUBSTITUCIONES EN EL EQUIPO DE ROTACIÓN

- 43.1 Se utilizará un Juez de Cambio para el Equipo de Rotación; él / ella se colocará fuera del tatami en el lado opuesto de la mesa del Jurado que tiene 2 banderas (AKA y SHIRO) (vea la figura a continuación).



- 43.1.1 La única función del juez de cambio es indicar al árbitro cuándo y qué competidor se debe cambiar.

- 43.1.2 El juez de cambio no tendrá opinión sobre los puntajes, advertencias o sanciones, ni participará en Hantei.

- 43.2 Durante el encuentro, el entrenador o el capitán del equipo, pueden hacer tantas sustituciones entre los 3 miembros del equipo como deseen. Un competidor que ya haya sido reemplazado puede volver a pelear en la misma ronda y cuando se solicite durante el encuentro.

- 43.3 Sin embargo, después de la llamada de Atoshi Baraku, las solicitudes de cambio están prohibidas.
- 43.4 El competidor que debe ser sustituido debe estar listo y tener todo el equipo y los protectores requeridos cuando el árbitro lo llame al Tatami.

## PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

- 43.5 Los entrenadores deben sentarse en sillas identificadas colocadas en ambos lados del juez de cambio (ver figura de arriba).
- 43.6 Mientras un miembro del equipo está en el Tatami, los otros 2 siempre tendrán que estar equipados y listos para ser llamados al Tatami.



- 43.7 Cuando el entrenador tenga la intención de realizar una sustitución, deberá solicitar "CAMBIO" al juez de cambio.
- 43.8 El juez de cambio debe validar la solicitud y asegurar (comprobando la indicación de la pantalla de puntuación oficial) que hay al menos 15 segundos entre los cambios.
- 43.9 El juez de cambio mediante el uso de un silbato, la bandera y la orden "Cambiar", indicará al Referí que tendrá que detener el combate para permitir una sustitución.
- 43.10.1 Solo el Referí puede decidir cuándo detener el combate y permitir la sustitución, diciendo "Cambiar". La sustitución deberá realizarse en un máximo de 3 segundos. Si el cambio supera estos 3 segundos, el Referí penalizará al equipo involucrado por perder tiempo, con Kinshi y no permitirá la sustitución.
- 43.10.2 Si un competidor es sustituido sin la orden del referí, el equipo será penalizado con Kinshi.
- 43.11 Cuando se produce una sustitución, el oponente tendrá que luchar por al menos otros 15 segundos antes de que pueda ser sustituido.
- 43.12 Ambos competidores no pueden ser sustituidos al mismo tiempo. El juez de cambio debe estar muy atento en cuanto a qué equipo fue el primero en solicitar un cambio.

#### **ART. 44: LAS PENALIZACIONES EN EL EQUIPO DE ROTACIÓN**

- 44.1 Todas las advertencias incurridas por los competidores en un equipo se transferirán y agregarán a cualquier incurrida por el sustituto en la misma ronda.  
**Ejemplo:** Si un competidor ha sido advertido con ATENAI CHUI por contacto excesivo, al competidor que ingresa al Tatami como sustituto se le aplicará automáticamente la misma advertencia y si comete otro Atenai será penalizado con Atenai Hansoku.
- 44.2 En un combate por equipos, si un competidor es penalizado con HANSOKU, todo el equipo será descalificado.
- 44.3 En un combate por equipos, si un competidor es penalizado con SHIKKAKU, todo el equipo será eliminado por todo el torneo.
- 44.3.1 Antes de aplicar la sanción SHIKKAKU, el Referí deberá consultar al Referí Principal y a la Comisión de Árbitros WUKF.

### **PARTE 4: NIHON KUMITE**

**Combate de dos puntos:** los competidores intentan anotar dos Ippon (4 Waza-ari o una combinación de waza-ari e Ippon) ante su oponente dentro del tiempo límite. Los competidores tienen entre 6 y 12 años el día de la competencia.

#### **CAPÍTULO 9: NIHON KUMITE INDIVIDUAL**

#### **ART. 45: CATEGORÍAS PERMITIDAS**

**Tabla 5**

<b>KUMITE SHOBU NIHON</b>							
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Altura	Nº	Categoría	Edad	Peso
	Niños A	Menores de 7 años	abierto		Niños A	Menores de 7 años	abierto
	Niños B	7 años	abierto		Niños B	7 años	abierto





	Niños C	8 años	abierto		Niños C	8 años	abierto
	Niños D	9 años	abierto		Niños D	9 años	abierto
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Altura	Nº	Categoría	Edad	Altura
	Niños E	10 años	-1.45 m		Niños E	10 años	-1.45 m
	Niños F	10 años	-1.45 m		Niños F	10 años	-1.45 m
	Niños G	11 años	- 1.50 m		Niños G	11 años	- 1.50 m
	Niños H	11 años	+1.50 m		Niños H	11 años	+1.50 m
	Niños I	12 AÑOS	- 1.55 m		Niños I	12 AÑOS	- 1.55 m
	Niños J	12 AÑOS	+1.55 m		Niños J	12 AÑOS	+1.55 m

En principio, Kumite Nihon para niños tiene las mismas reglas que Kumite Sanbon, *excepto*:

#### **ART. 46: DURACIÓN**

46.1 Duración de la competencia: 1'30 " (tiempo efectivo de un minuto y 30 segundos)

#### **ART. 47: PROTECCIONES**

47.1 Protección obligatoria: Casco, Protector del pecho, guantes;

47.2 Protecciones permitidas: Canillera y protector inguinal.

#### **ART. 48: CONTACTO Y TÉCNICAS PROHIBIDAS**

48.1 Contacto excesivo con la cara o el casco.

48.1.1 Se permiten toques "ligeros" por la mano o el pie al casco. Sin embargo, las técnicas no deben (mover hacia atrás) la cabeza del oponente. Si esto sucede, entonces se debe dar una advertencia o penalización.

4.2 Contacto excesivo (impacto) en el pecho.

48.2.1 Si hay un contacto corporal y luego una marca obvia, el árbitro debe castigar inmediatamente al infractor con una advertencia o sanción.

48.3 Técnicas de Nage (Ashi Barai, etc.)

48.4 No se permite agarrar, sujetar o realizar lanzamientos peligrosos.

#### **ART. 49: HANTEI EN KUMITE NIHON**

49.1 Si después del tiempo el puntaje es igual, se llamará a Hantei. La decisión debe ser solo Aka o Shiro No Kachi. En kumite Nihon, la decisión de Hikiwake no será dada.

### ***CAPÍTULO 10: EQUIPO DE ROTACIÓN NIHON KUMITE***

#### **ART. 50: CATEGORÍAS PERMITIDAS**

**Tabla 6**

<b>KUMITE SHOBU NIHON-Rotación de Equipos</b>							
<b>HOMBRES</b>				<b>MUJERES</b>			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Peso	Nº	Categoría	Edad	Peso



	Niños A	Menores de 11 años	abierto		Niños A	Menores de 11 años	abierto
	Niños B	11-12 años	abierto		Niños B	11-12 años	abierto

50.1 Todos los artículos del Capítulo 8, “Equipo de kumite rotación sanbon”, siguen siendo válidos para el KUMITE EQUIPO DE ROTACIÓN NIHON, con excepción de lo siguiente:

50.1.1 La duración de cada ejecución de kumite equipo de rotación será de 4 minutos consecutivos.

50.1.2 Sin embargo, si uno de los equipos alcanza una ventaja de "4 puntos" (2 Ippon, o 4 waza-ari, o una combinación de Ippon y Waza-ari) dentro de los 4 minutos prescritos, se declarará el ganador.

50.1.3 La regla con respecto al contacto prohibido y las técnicas (Art.48) todavía se aplica en la rotación por equipo de Shobu Nihon.

## 50.2 HANTEI EN KUMITE EQUIPO ROTACIÓN NIHON

50.2.1 Si después del final el puntaje es igual, se llamará a Hantei. La decisión debe ser solo Aka o Shiro No Kachi. En kumite Nihon, la decisión de Hikiwake no será dada.

## PART 5: KUMITE IPPON

**KUMITE IPPON es un combate de un punto.** Para ganar, el competidor debe anotar un punto - por Ippon o 2 Waza-ari, antes que su oponente dentro del tiempo límite.

## CAPÍTULO 11: KUMITE INDIVIDUAL IPPON

### ART. 51: CATEGORÍAS PERMITIDAS KUMITE INDIVIDUAL SHOBU IPPON

51.1 No habrá categorías de kumite ippon para niños.

Tabla 7

KUMITE SHOBU IPPON-INDIVIDUAL							
HOMBRES				MUJERES			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad (años)	Peso/Altura	Nº	Categoría	Edad (años)	Peso/Altura
	Mini Cadetes A	13	-1,65 m		Mini-cadetes A	13	-1,55 m
	Mini Cadetes B	13	+1,65 m		Mini-cadetes B	13	+1,55 m
	Cadetes B	14 a 15	ABIERTO		Cadetes B	14 a 15	ABIERTO
	Cadetes A	16 a 17	ABIERTO		Cadetes A	16 a 17	ABIERTO
	Juveniles	18 a 20	ABIERTO		Juveniles	18 a 20	ABIERTO
	Mayores A	21 a 35	- 70 kg		Mayores	21 a 35	ABIERTO
	Mayores B	21 a 35	+ 70 kg				
	Veteranos A	36 a 40	ABIERTO		Veteranos A	36 a 40	ABIERTO
	Veteranos B	Mayores de 41	ABIERTO		Veteranos B	Mayores de 41	ABIERTO



## **ART. 52: DURACIÓN DE UN COMBATE**

52.1 La duración de un combate será de 2 minutos "tiempo de ejecución". El reloj se detendrá sólo cuando el árbitro solicite "tiempo".

## **ART. 53: EL SISTEMA DE ADJUDICACIÓN**

53.1 En general, en Kumite Shobu Ippon, el "Sistema de bandera" se utilizará para indicar las opiniones de los jueces.

53.2. En este "Sistema de Bandera" habrá un Árbitro Central y 4 Jueces de Esquina que adjudicarán la competencia. Los 4 jueces de la esquina enviarán sus opiniones al árbitro central con banderas (ver Art. 20).

## **ART. 54: SAI SHIAI**

54.1 En caso de empate en un combate individual se llevará a cabo otro combate completo (Sai Shiai).

54.2 Todas las puntuaciones y advertencias no se incluyen en el Sai Shiai, ya que debe considerarse como un nuevo combate.

54.3 En el caso de otro empate al final del Sai Shiai, el Árbitro anunciará HANTEI. Los Jueces deben decidir el ganador, basándose solo en el combate Sai Shiai.

## **ART. 55: ACCIONES Y TÉCNICAS PROHIBIDAS**

En esta categoría los siguientes ataques y técnicas están prohibidos y serán penalizados:

### **55.1 categoría ATENAI**

55.1.1 Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área de puntuación atacada.

55.1.2 Las siguientes técnicas que se realizan con contacto:

- f) Ataques a las extremidades superiores e inferiores, articulación de la cadera, articulaciones de la rodilla, empeines y canillas.
- g) Ataques a la ingle o garganta.
- h) Técnicas de mano abierta en cara, garganta y cuello; Hiza Geri; Empi o Atama Uchi.
- i) Técnicas de salto (como Tobi Yoko Geri o Uraken Uchi).
- j) Técnicas de barrido de piernas peligrosas (Ashi Barai sin una técnica de seguimiento o barridos con los pies que caen sobre la pierna y que podrían causar una lesión en la rodilla).
- k) Golpes peligrosos (sin ninguna garantía de que el oponente caiga con seguridad).

55.1.4 El anuncio: "**Aka / Shiro - ATENAI ...**".



55.1.5 El gesto para Atentai es: (Fig 10)

55.1.6 Las posibles advertencias y penalizaciones son:

- d.** Primera advertencia: Atentai
- e.** Advertencia final: Ateani Chui
- f.** Descalificación: Atentai Hansoku



## 55.2 MUBOBI

**Cualquier situación en la que el competidor muestre una "falta de respeto por su propia seguridad o integridad", como las siguientes:**

- a. Ataques con una cabeza sin defensa en el frente.
- b. Ataques descontrolados (que superan pasando o sobre el objetivo).
- c. Ataques sin seguir al objetivo con los ojos.
- d. Apartarse después de un ataque (como un movimiento táctico o teatral) para llamar la atención del Referí hacia la técnica. El competidor está indefenso, y su espalda puede estar expuesta.
- e. **Pérdida de tiempo:** esto incluye negarse a pelear, huir del oponente y repetir la interrupción de la pelea por agarre o contacto corporal innecesario contra el oponente.
- f. **Acciones exageradas** (comportamiento antideportivo, etc.) y reacciones (es decir, simulación de lesiones, gestos obscenos u ofensivos, abuso verbal, provocación o expresiones innecesarias, simulaciones, reacción exagerada, contactos leves o caídas innecesarias).
- g. **Cualquier comportamiento que pueda desacreditar al Karate** (esto incluye Entrenadores, Managers y cualquier persona relacionada con el competidor).
- h. **Cualquier acción irrespetuosa e innecesaria** está estrictamente prohibida (arrojar los guantes al piso, negarse a participar en la última reverencia del combate, no estar de acuerdo con las decisiones del panel de referís durante el tiempo de la competición, etc.).
- i. **Agarrar** (a menos que sea seguida inmediatamente por una técnica).

## 55.3 JOGAI

**Tocar el suelo, fuera del área de juego, con cualquier parte del cuerpo del competidor**

- a) Si el competidor sale deliberadamente o para evitar la técnica de un oponente.
- b) Si un competidor realiza una técnica fallida y luego sale inmediatamente, se llamará a Yame y se registrará el Jogai.
- c) Si Shiro sale del Tatami justo después de las puntuaciones de Aka con un ataque exitoso, Yame aparecerá inmediatamente en la puntuación y el Jogai de Shiro no se registrará.
- d) Si hay una técnica exitosa, Yame debería ocurrir en el instante de puntuación. Por lo tanto, la salida ocurre fuera del tiempo del combate y no debe ser penalizada.
- e) Si Shiro sale del Tatami o ha salido cuando se hace el puntaje de Aka (con Aka que permanece en el Tatami), se otorgará el puntaje de ambos Aka, y se impondrá la advertencia o la penalización.
- f) El punto en el que se llama "Yame" es útil para determinar si esta situación ha ocurrido.
- g) No se impondrá una advertencia/penalización si el oponente empuja a un competidor fuera del área de combate.

## 55.2 Las advertencias y sanciones son las siguientes:

- a. 1ª Advertencia: (Atenai, Jogai o Mubobi)
- b. Advertencia final: Chui.
- c. Descalificación: Hansoku.

### 55.2.1 No habrá acumulación de castigo entre:

- a. Atenai, Chui, Hansoku.
- b. Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
- c. Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.



55.2.2 Las sanciones deben ir acompañadas de un aumento en la severidad de la pena impuesta (Atenai, Chui, Hansoku)

55.2.3 No se otorgará ningún punto si el competidor lesiona a su oponente, en el desempeño de la técnica, en la medida en que podría haber recibido una advertencia.

**55.3 SHIKAKKU**

Es una exclusión de toda la competencia y se da en los siguientes casos:

55.3.1 Cuando los competidores no obedecen las órdenes del Árbitro.

55.3.2 Cuando cometen un acto que perjudica el prestigio y el honor del Karate-do, o cuando se considera que otras acciones violan las reglas y el espíritu del Karate.

55.3.3 Cuando hacen gestos obscenos u ofensivos o dan abuso verbal a funcionarios u otros competidores.

55.3.4 Cuando el Referí cree que un competidor ha actuado maliciosamente, sin pensar en el bienestar del otro competidor.

55.3.5 El anuncio: El Referí anunciará "Aka / Shiro - SHIKAKKU."



55.3.6 El gesto para Shikakku es: **(Fig 12)**

55.3.7 Antes de que se pueda imponer Shikakku, el Referí debe consultar al Referí Principal del Tatami y luego a la Comisión de Referís de la WUKF.

55.3.8 El competidor que reciba Shikakku perderá todas las posiciones que ganó antes en esa ronda/categoría. No recibirá una medalla.

**CAPÍTULO 12: KUMITE EQUIPO IPPON**

**ART. 56: CATEGORÍAS PERMITIDAS**

**Tabla 8**

<b>KUMITE SHOBU IPPON-EQUIPOS</b>							
<b>HOMBRES</b>				<b>MUJERES</b>			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
<b>Nº</b>	<b>Categoría</b>	<b>Edad</b>	<b>Peso</b>	<b>Nº</b>	<b>Categoría</b>	<b>Edad</b>	<b>Peso</b>
	Cadetes	15 a 17 años	abierto		Cadetes	15 a 17 años	abierto
	Juveniles	18 a 20 años	abierto		Juveniles	18 a 20 años	abierto
	Mayores	21 a 35 años	abierto		Mayores	21 a 35 años	abierto



## **ART. 57: COMBATE POR EQUIPO IPPON**

- 57.1 Antes de cada combate por equipo, un representante del mismo debe entregar a los jueces de mesa una lista oficial que indique los nombres y el orden de combate de los miembros.
- 57.1.1 El orden de combate puede ser cambiada para cada ronda pero una vez notificada no puede ser modificada.
- 57.1.2 El uso de una reserva constituye un cambio en el orden de combate.
- 57.1.3 Si se cambia la orden de combate, sin notificar a los jueces de mesa antes del inicio del mismo, el equipo será descalificado.
- 57.2 Los combates entre los miembros individuales de cada equipo se celebrarán en un orden predeterminado.

## **ART. 58: LOS MIEMBROS DEL EQUIPO IPPON**

- 58.1 El equipo estará compuesto por 3 competidores y 1 reserva.
- 58.1.1 Cada equipo puede tener solo una reserva, que puede ser sustituida por un competidor lesionado o si el entrenador lo requiere. Sin embargo, esta sustitución sólo puede hacerse en la siguiente ronda.
- 58.2 Al comienzo de la ronda, sólo el equipo (3 miembros), sin la reserva, se alineará en el área de combate.
- 58.2.1 Un equipo que no tenga 3 competidores al comienzo de la primera ronda no podrá competir y será declarado Kiken.
- 58.3 Si, durante una ronda, un miembro del equipo se lesiona, y el Médico de la Competencia dice que no puede continuar, se le permitirá al equipo usar su reserva para competir en la siguiente ronda.
- 58.3.1 Si durante una ronda, otro miembro del equipo se lesiona, y el Doctor de la Competencia dice que no puede continuar, se le permitirá competir en el resto de la categoría del equipo con solo 2 competidores.

## **ART. 59: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO IPPON GANADOR**

- 59.1 El ganador de un combate por equipo se decidirá sobre la base de los enfrentamientos individuales.
- 59.2 Los criterios para decidir el ganador de un combate por equipo se basan en el número de victorias individuales de cada equipo tiene al final del mismo.
- 59.3 Los combates por equipos se deciden sobre la base de los siguientes criterios (en orden de importancia descendente):
- 1) Número de victorias.
  - 2) Números de Ippon.
  - 3) Números de Waza-ari (solo Waza-aris anotados por los ganadores si los combates individuales son contados).
  - 4) Enfrentamiento adicional (Sai Shiai).



- 59.4 Cuando un equipo empata con el equipo contrario según los métodos de decisión indicados en 59.3a /b/c anterior, la decisión se tomará en función del resultado de un combate Sai Shiai, realizado entre un representante de cada uno de los equipos contendientes. Si aún no hay puntaje, el panel de Jueces debe tomar una decisión (Hantei). Los jueces deben votar por el ganador, basado solo en el combate Sai Shiai.
- 59.5 Las victorias a través de una falta, descalificación o abandono voluntario del oponente se contarán como 1 Ippon y el oponente (el perdedor) mantendrá la puntuación registrada en ese momento.
- 59.6 Si en un combate, un participante marca por waza ari y después con Ippon, en la decisión Ippon será tenido en cuenta.

## CAPÍTULO 13: ROTACIÓN POR EQUIPO DE KUMITE IPPON

### ART. 60: CATEGORÍAS PERMITIDAS

Tabla 9

EQUIPO KUMITE SHOBU IPPON-EQUIPO ROTACIÓN							
HOMBRES				MUJERES			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Peso	Nº	Categoría	Edad	Peso
	Mini-cadetes	13 años	ABIERTO		Mini-cadetes	13 años	ABIERTO
	Cadetes B	14 a 15 años	ABIERTO		Cadetes B	14 a 15 años	ABIERTO
	Cadetes A	16 a 17 años	ABIERTO		Cadetes A	16 a 17 años	ABIERTO
	Juveniles	18 a 20 años	ABIERTO		Juveniles	18 a 20 años	ABIERTO
	Mayores	21 a 35 años	ABIERTO		Mayores	21 a 35 años	ABIERTO
	Veteranos	Mayores de 36 años	ABIERTO		Veteranos	Mayores de 36 años	ABIERTO

### ART. 61: DURACIÓN DE UN COMBATE

- 61.1 La duración del combate de la rotación por equipo kumite Ippon será de 4 minutos. El reloj se detendrá sólo cuando el árbitro solicite "Tiempo".

### ART. 62: LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DE ROTACIÓN DE IPPON

- 62.1 El equipo estará compuesto por tres competidores y una reserva.
- 62.2 Debe haber un mínimo de tres competidores en el equipo para competir.
- 62.3 El espíritu de equipo impone que cada competidor debe luchar al menos una vez y durante al menos 15 segundos durante el tiempo prescrito (4 minutos).
- 62.4 Cada equipo puede tener un competidor en reserva que pueda ser utilizado en caso de lesión pero sólo en la ronda siguiente.
- 62.5 Cuando un nuevo competidor entra al Tatami, ambos competidores deben competir por un mínimo de 15 segundos antes de que otro cambio pueda ocurrir.
- 62.6 Si al final del combate (después de 4 minutos), uno de los competidores no ha peleado, el equipo involucrado será descalificado (Hansoku).





62.7 Si, en una acción, un miembro (o dos) es marcado por Ippon, será eliminado y ya no podrá asistir a este combate. Él se sentará cerca del tatami. Sin embargo, puede competir en Sai Shiai.

### **ART. 63: PUNTOS EN EL EQUIPO DE ROTACIÓN**

63.1 El primer equipo que obtenga 6 waza-aris o 3 ippones será declarado ganador.

63.2 Al final de los 4 minutos, el ganador será el equipo que haya obtenido más puntos. Si hay la misma puntuación, el equipo que obtuvo más ippones será declarado ganador.

63.3 Si no hay un ganador claro, el árbitro llamará SOREMADE. Después de eso llamará a HANTEI. De acuerdo con la decisión de los jueces de esquina, el Árbitro anunciará el resultado del enfrentamiento, Aka/Shiro no kachi o Hikiwake. En el caso de Hikiwake habrá un Sai Shiai (4 minutos o 6 waza-aris o 3 ippones).

63.3.1 Si al final del Sai Shiai todavía no hay un ganador claro, el Árbitro llamará a Hantei. Las decisiones de los jueces deben ser Aka no kachi o Shiro no kachi.

63.3.2 En Hantei, cada juez basará su decisión en los siguientes criterios:

- a) Números de Ippones anotados;
- b) Números de Waza-aris anotados;
- c) Si hubo alguna penalidad por contacto (Atenai);
- d) Si hubo alguna penalidad por Jogai;
- e) Demostración de espíritu de combate;
- f) Número de movimientos ofensivos.
- g) Fair-play

### **ART. 64: SUBSTITUCIONES EN EL EQUIPO DE ROTACIÓN**

64.1 El entrenador puede sustituir a un atleta en cualquier momento, pero el atleta debe estar listo para entrar en el área de combate (Tatami) tan pronto como el árbitro lo permita.

64.2 Procedimiento de sustitución (ver Art.43 / § 43.5 - § 43.12)

64.3 Solo el Referí puede decidir cuándo detener la competencia y permitir la sustitución, diciendo "Cambio". La sustitución deberá realizarse en un máximo de 3 segundos. Si el cambio excede estos 3 segundos, el Referí penalizará al equipo involucrado por perder tiempo con Mubobi y no permitirá la sustitución.

64.4. Si un competidor es sustituido sin la orden del referí, el equipo será penalizado con Mubobi.

### **PARTE 6: REGLAS DE KATA**

**NB:** se utilizará un "Sistema de puntos" en la partida de kata individual y de equipo. El ganador será el que tenga el puntaje total más alto. La WUKF-ExCom puede cambiar de un "Sistema de puntos" a un "Sistema de bandera".

### **CAPÍTULO 14: REGLAS GENERALES DE KATA**

#### **ART. 65: SENTENCIA DE UN ENFRENTAMIENTO**

65.1 El Panel de Jueces (1 Referí Central y 4 Jueces de Esquina) adjudicará cada combate de kata.



- 65.2 Todos los combates se llevarán a cabo exclusivamente siguiendo las instrucciones del Referí Central.
- 65.3 El Referí Central y cada juez de esquina deben tener un marcador y dos banderas (una roja y una blanca).
- 65.4 En el “Sistema de Bandera”, cuando el Referí Central pida a Hantei, la victoria se decidirá por mayoría, basándose en la **Tabla para el juicio** (ver Fig.8).

#### **ART. 66: COMENZANDO LA EJECUCIÓN DE KATA**

- 66.1 Los competidores deben realizar un kata diferente en cada ronda (incluidos los empates).  
**Excepción:** Ver la Tabla 10 en la categoría de kata individual de niños y el Art.72.1.2 (Categoría de minicadets 9-7 kyu).
- 66.2 Cuando sea llamado por el Anunciador, el competidor procederá inmediatamente dentro del área de combate, se inclinará ante el Árbitro Central y anunciará claramente el nombre de los Kata que presentarán a los Jueces. Para el Equipo Kata, el principal competidor del equipo, que está más cercano al Referí Central, anunciará el nombre del kata.
- 66.3 El Referí Central repetirá claramente el nombre del Kata.
- 66.4 Después de eso, el competidor comenzará su ejecución y, una vez finalizada, volverá a su posición original y esperará la decisión del juez.
- 66.5 Todos los miembros del Equipo Kata deben adoptar la formación "Triángulo" (el competidor líder en el frente y en línea con el Referí Central).

#### **ART. 67: TERMINANDO LA EJECUCIÓN DE KATA**

- 67.1 Al finalizar el Kata, el Referí Central llamará a Hantei para las decisiones del Juez de Esquina. Inmediatamente y simultáneamente, el referí central y los jueces de esquina elevarán sus tablas de puntuación con sus decisiones. El Anunciante de la convocatoria dirá claramente al Anotador la puntuación del Referí Central y las puntuaciones de cada Juez de Esquina.
- 67.2 El anotador registrará los puntajes anunciados en la forma apropiada, y calculará el puntaje final de la siguiente manera: de cinco (siete) puntos recibidos, el más alto y el más bajo se eliminarán y los tres restantes (cinco) se totalizarán.
- 67.3 El anunciante comunicará claramente la puntuación total.
- 67.4 Después del anuncio de la puntuación total, el competidor se inclinará ante el Referí Central y saldrá del área de combate.

#### **ART. 68: RONDAS EN LA COMPETENCIA DE KATA**

- 68.1 La competencia KATA, tanto individuales como para equipos, se organizará por rondas, de acuerdo con ART.1 / 1.4.5 (como recordatorio ver a continuación)
- c) Si hay 30 competidores o menos que en la Ronda 1 ( $N \leq 30$ ):
- Ronda 1:** los **12 competidores con mayor puntuación** en la segunda ronda;
  - Ronda 2:** los **6 competidores con mayor puntuación** que **pasan a la ronda final**;
  - Ronda 3:** los tres mejores competidores recibirán las medallas.



d) Si hay más de 30 competidores en la Ronda 1 ( $N > 30$ ):

**Ronda 1:** los 18 competidores con mayor puntuación en la segunda ronda;

**Ronda 2:** los 6 competidores con mayor puntuación que pasan a la ronda final;

**Ronda 3:** los tres mejores competidores recibirán las medallas.

68.1.1 Si hay menos de 12 competidores en la primera ronda, entonces se puede omitir la primera. Por lo tanto, el evento se convertirá en uno de dos rondas.

#### **ART. 69: EMPATE**

69.1 En el caso de un empate en la 1ª o 2ª ronda, para definir la lista de competidores para la siguiente ronda, se agregará la puntuación mínima de los 3 puntos restantes (después de que se eliminaron las puntuaciones mínimas y máximas) al total. Puntuaciones para esa ronda. Las puntuaciones eliminadas no se tendrán en cuenta para ninguna otra clasificación.

69.2 Si después de esto el empate persiste, la puntuación máxima de los 3 puntos restantes se agrega al tanteador total de esa ronda.

69.3 En el caso de empate continuo, los participantes deben realizar un Kata adicional y diferente a esta ronda.

69.4 Si todavía no hay un ganador, una decisión (Hantei) debe ser tomada por el Panel de Jueces basados en el último Kata realizado. El Referí Central y todos los Jueces usarán banderas para determinar el ganador.

69.5 Después de un empate, solo se utilizará el puntaje original recibido en esa ronda para determinar el orden para la siguiente ronda.

69.6. Los puntos eliminados no se utilizarán para determinar los resultados en ninguna de las rondas. Solo los tres puntos restantes se utilizarán para determinar los resultados.

69.7 Si todos los competidores que están en empate son descalificados, cada competidor debe realizar un kata impuesto de la lista de Shitei de su estilo de Kata.

#### **ART. 70: EL RESULTADO FINAL EN LA COMPETENCIA DE KATA**

70.1 Sólo se sumarán los puntos restantes de la 2ª y 3ª ronda al resultado final.

70.2 En caso de empate, los competidores deben realizar un Kata adicional y diferente que no hayan realizado en las rondas anteriores.

70.3 Si después de esto el empate persiste, la puntuación mínima de los 3 puntos restantes se agregará al total.

70.4 En el caso de empate continuo, la puntuación máxima de los 3 puntos restantes se sumará al total.

70.5 En el caso de un empate continuo, cada competidor será identificado con un cinturón rojo o blanco y utilizando banderas, el árbitro central llamará a Hantei. Cada miembro del panel de Referís debe decidir Aka o Shiro según el último kata que haya realizado cada competidor.

### **CAPÍTULO 15: COMPETENCIA DE KATA PARA NIÑOS**

#### **ART 71: CATEGORÍAS PERMITIDAS EN LA COMPETENCIA DE KATA PARA NIÑOS**



Se alienta a los competidores en las categorías de niños a estudiar el Kata básico primero y luego a estudiar gradualmente el Kata superior.

### 71.1 Categorías individuales de Kata para niños

7.1.1 Las categorías de Kata individual para niños estarán abiertas a todos los Estilos de Karate subdivididos por el Cinturón/Grado del competidor y los Kata para cada ronda se elegirán de la lista prescrita en la Tabla 10:

**Tabla 10**

<b>KATA PARA NIÑOS - Individual</b>							
<b>Todos los estilos</b>							
No. de cat.							
Hombre	Mujer	Categoría de edad	Cinturón	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Observaciones
		Niños A (menos de 7 años)	9-7 kyu (blanco-naranja)	Shitei	Shitei	Shitei	Puede repetir un Kata.
		Niños A	6-4 kyu (verde-azul)	Shitei	Shitei	Sentei (Shitei o Sentei)	No debe repetir un Kata.
		Niños A	Más de 3 kyu (marrón-negro)	Shitei	Sentei (Shitei o Sentei)	Sentei (Shitei o Sentei)	No debe repetir un Kata.
		Idem Niños B (con 3 categorías de cinturón)	id.	id.	id.	id.	id.
		Idem C (x3)	id.	id.	id.	id.	id.
		Idem D (x3)	id.	id.	id.	id.	id.
		Idem E (x3)	id.	id.	id.	id.	id.
		Idem F (x3)	id.	id.	id.	id.	id.
		Idem G (x3)	9-7 kyu (blanco-naranja)	Shitei	Sentei	Sentei	id.
		Idem G (x3)	6-4 kyu (verde - azul)	Shitei	Sentei	Sentei (Shitei o Sentei)	id.
		Idem G (x3)	Más de 3 kyu (marrón - negro)	Shitei	Shitei (Shitei o Sentei)	Tokui (Shitei o Sentei)	id.

### 71.2 CATEGORÍAS KATA DEL EQUIPO INFANTIL

71.2.1 Habrá dos grupos de edad en las categorías del Equipo de Kata para Niños. Estos serán: Menores de 11 años y 11-12 años como se especifica en la Tabla 11.

**Tabla 11**

<b>NIÑOS KATA - Equipos</b>							
<b>HOMBRES</b>				<b>MUJERES</b>			
<b>Todos los cinturones</b>				<b>Todos los cinturones</b>			
Nº	Categoría	Edad	Cinturón	Nº	Categoría	Edad	Cinturón
61	Niños A	Menores de 11 años	Todos los estilos	183	Niños A	Menores de 11 años	Todos los estilos
62	Niños B	11 a 12 años	Todos los estilos	184	Niños B	11 a 12 años	Todos los estilos



71.2.2 Los Kata permitidos en cada ronda para las categorías infantiles son:

- Ronda 1: un Shitei Kata programado;
- Ronda 2: un Shitei Kata programado;
- Ronda 3: un Shitei o Sentei Kata programado;

71.2.3 En el Equipo infantil Kata, está prohibido repetir un kata una vez que se haya realizado, incluso en una situación de empate;

**Capítulo 16: MINI-CADETES, CADETES Y JUVENILES EN COMPETENCIA DE KATA**

**ART. 72: CATEGORÍAS PERMITIDAS**

**72.1 Categorías de Kata individuales de Mini-Cadetes**

Las categorías de Kata individuales de Mini-Cadetes se subdividirán según el estilo de karate y el cinturón/grado del competidor (ver tabla 12)

**Tabla 12**

CATEGORÍAS DE KATA INDIVIDUAL Y EQUIPOS							
KATA HOMBRES				KATA MUJERES			
CADETES-Todos los cinturones				CADETES-Todos los cinturones			
Nº	Categoría	Edad	Cinturón	Nº	Categoría	Edad	Cinturón
22	SHOTOKAN	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu	147	SHOTOKAN	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu
28	SHOTOKAN	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor	153	SHOTOKAN	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor
23	GOJU RYU	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu	148	GOJU RYU	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu
29	GOJU RYU	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor	154	GOJU RYU	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor
24	SHITO RYU	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu	149	SHITO RYU	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu
30	SHITO RYU	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor	155	SHITO RYU	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor
25	WADO RYU	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu	148	WADO RYU	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu
31	WADO RYU	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor	154	WADO RYU	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor
26	SHORIN RYU	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu	148	SHORIN RYU	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu
32	SHORIN RYU	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor	154	SHORIN RYU	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor
27	OTHERS	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu	148	OTHERS	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu
33	OTHERS	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor	154	OTHERS	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor
	RENGOKAI	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu	148	RENGOKAI	Mini-Cadetes	A: 9-7 kyu
	RENGOKAI	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor	154	RENGOKAI	Mini-Cadetes	B: 6 kyu & mayor

72.1.1 Los Kata permitidos en cada ronda para los Mini Cadetes Individuales 9° - 7° Kyu Kata son:

- Ronda 1: un kata Shitei programado.
- Ronda 2: un kata Shitei programado
- Ronda 3: un kata Shitei programado

72.1.2 En las categorías 9° a 7° Kyu, los competidores Mini Cadetes pueden repetir un kata, incluso en una situación de empate.

72.1.3 Kata permitido en cada ronda para los Mini-Cadetes Individuales en el 6° Kyu y mayores en la competencia de Kata son:

- Ronda 1: un Shitei, Sentei kata programado;



- Ronda 2: un kate Shitei, Sentei, Tokui programado.
- Ronda 3: un kate Shitei, Sentei Tokui programado.

72.1.4 En categorías de 6° Kyu y mayor en Kata, Mini-Cadetes Individuales Kata, los competidores no pueden repetir un kata, incluso en una situación de empate.

## 72.2 Categorías de Kata de Cadetes individuales y juveniles Kata

72.2.1 Las categorías de Kata Cadetes y Juveniles Individuales serán subdivididas por estilos de Karate como se especifica en la Tabla 13.

**Tabla 13**

<b>Cadetes y Juveniles KATA- Individual</b>							
<b>HOMBRES</b>				<b>MUJERES</b>			
<b>Nº</b>	<b>Estilo</b>	<b>Edad</b>	<b>Cinturón</b>	<b>Nº</b>	<b>Estilo</b>	<b>Edad</b>	<b>Cinturón</b>
	SHOTOKAN	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones		SHOTOKAN	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones
	GOJU RYU	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones		GOJU RYU	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones
	SHITO RYU	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones		SHITO RYU	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones
	WADO RYU	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones		WADO RYU	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones
	SHORIN RYU	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones		SHORIN RYU	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones
	OTROS	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones		OTROS	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones
	RENGOKAI	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones		RENGOKAI	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones
	ABIERTO	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones		ABIERTO	14- 15 años 16-17 años 18-20 años	Todos los cinturones

72.2.2 El Kata permitido en competencia de Cadetes Kata y Juveniles Individuales

- Ronda 1: un Shitei o Sentei Kata programado;
- Ronda 2: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado.
- Ronda 3: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado.

72.2.3 En las competencias de kata individual cadete y juvenil, está prohibido repetir un kata una vez ejecutado, incluso en una situación de empate.



## CAPÍTULO 17: COMPETENCIA DE KATA DE MAYORES Y VETERANOS

### ART.73: CATEGORÍAS PERMITIDAS

73.1 Los competidores en las categorías MAYORES de Kata tendrán edades entre los 21 y los 35 años.

73.1.1 Las categorías de kata individuales para veteranos se subdividirán por estilos de karate (ver tabla 14).

**Tabla 14**

<b>KATA- Individual</b>							
<b>MAYORES - Todos los cinturones</b>				<b>MAYORES - Todos los cinturones</b>			
Nº	Categoría	Edad	Cinturón	Nº	Categoría	Edad	
	SHOTOKAN	21 a 35 años	Todos los cinturones		SHOTOKAN	21 a 35 años	
	GOJU RYU	21 a 35 años	Todos los cinturones		GOJU RYU	21 a 35 años	
	SHITO RYU	21 a 35 años	Todos los cinturones		SHITO RYU	21 a 35 años	
	WADO RYU	21 a 35 años	Todos los cinturones		WADO RYU	21 a 35 años	
	SHORIN RYU	21 a 35 años	Todos los cinturones		SHORIN RYU	21 a 35 años	
	RENGOKAI	21 a 35 años	Todos los cinturones		RENGOKAI	21 a 35 años	
	OTROS	21 a 35 años	Todos los cinturones		OTROS	21 a 35 años	
	RENGOKAI	21 a 35 años	Todos los cinturones		RENGOKAI	21 a 35 años	

73.2 Los competidores en VETERANOS de categorías de kata serán de 36 años o más.

73.2.1 Las categorías en veteranos de kata individual serán estilos abiertos y con todos los cinturones (ver tabla 15).

**Tabla 15**

<b>HOMBRES</b>				<b>MUJERES</b>			
<b>VETERANOS- Todos los cinturones</b>				<b>VETERANOS- Todos los cinturones</b>			
Nº	Categoría	Edad	Estilo	Nº	Categoría	Edad	Estilo
	Veteranos A	36 a 40 años	Abierto		Veteranos A	36 a 40 años	Abierto
	Veteranos B	41 a 45 años	Abierto		Veteranos B	41 a 45 años	Abierto
	Veteranos C	46 a 50 años	Abierto		Veteranos C	46 a 50 años	Abierto
	Veteranos D	51 a 60 años	Abierto		Veteranos D	51 a 60 años	Abierto
	Veteranos E	61 años y mayores	Abierto		Veteranos E	61 años y mayores	Abierto

73.3 El Kata permitido en competencia de mayores y veteranos individuales.

- Ronda 1: un Shitei, Sentei Kata programado;
- Ronda 2: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado.
- Ronda 3: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado.

73.4 En Kata Individual de Mayores y Veteranos está prohibido repetir un kata una vez ejecutado, incluso en una situación de Empate;





## ART. 74: EQUIPOS DE KATA

74.1 Las Categorías del Equipo de Kata se especifican en la Tabla 16

Tabla 16

KATA-EQUIPOS (Todos los cinturones)							
HOMBRES				MUJERES			
Nº	Categoría	Edad	Estilo	Nº	Categoría	Edad	Estilo
	Mini-cadetes	13 años	Todos los estilos		Mini-cadetes	13 años	Todos los estilos
	Cadetes	14 a 15 años	Todos los estilos		Cadetes	14 a 15 años	Todos los estilos
	Cadetes	16 a 17 años	Todos los estilos		Cadetes	16 a 17 años	Todos los estilos
	Juveniles	18 a 20 años	Todos los estilos		Juveniles	18 a 20 años	Todos los estilos
	Mayores	21 a 35 años	Todos los estilos		Mayores	21 a 35 años	Todos los estilos
	Veteranos	Mayores de 36 años	Todos los estilos		Veteranos	Mayores de 36 años	Todos los estilos

74.2 El Kata permitido en la competencia de equipo de Kata para Mini-Cadetes, Cadetes, Juveniles, Mayores y Veteranos son:

- Ronda 1: un Shitei, Sentei Kata programado;
- Ronda 2: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado.
- Ronda 3: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado.

74.3 Está prohibido que cualquier equipo repita un kata una vez que ya se haya realizado, incluso en una situación de empate.

## CAPÍTULO 18: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

En una competencia de Kata, cada ejecución no se considerará simplemente buena o mala, sino que se juzgará de acuerdo con los elementos esenciales especificados en una Ejecución básica y en una Ejecución avanzada:

### ART. 75: EJECUCIÓN BÁSICA

75.1 Los siguientes puntos básicos deben aparecer en cada ejecución de un Kata:

- a) Secuencia de Kata.
- b) Control de potencia.
- c) Control de tensión y contracción.
- d) Control de velocidad y ritmo.
- e) Dirección de movimientos.
- f) Entender la técnica de Kata.
- g) Demostrar la comprensión apropiada del Kata Bunkai.
- h) Coordinación.
- i) Estabilidad y equilibrio.
- j) Pausas.
- k) Kiai.
- l) Respiración.
- m) Concentración.
- n) Espíritu.



## **ART. 76: EJECUCIÓN AVANZADA**

76.1 Los jueces notarán los puntos importantes específicos y el grado de dificultad del Kata realizado. El juicio se basará en:

- a) El dominio de las técnicas por el competidor.
- b) El grado de dificultad y riesgo en la ejecución de los Kata.
- c) La actitud Budo del competidor.

## **ART. 77: DEDUCCIÓN DE PUNTOS**

**77.1 Los puntos serán deducidos en estos casos:**

- a) Por una duda momentánea en la ejecución fluida del Kata rápidamente corregida, 0.1 punto debe ser restado de la puntuación final.
- b) Por una pausa momentánea pero perceptible, se deben restar 0.2 puntos.
- c) Por un ligero desequilibrio momentáneo y rápidamente corregido, se deben restar 0.1 – 0.2 puntos.
- d) Por la falta de kiai, se debe restar 0.1 punto.

## **ART. 78: DESCALIFICACIÓN**

- a) Si el competidor anuncia un kata y ejecuta otro (el Kata equivocado).
- b) Si el Kata es variado (más o menos una técnica/movimiento, el cambio de técnicas/posturas, etc.).
- c) Si el competidor detiene el Kata por más de 5 segundos.
- d) Si el competidor pierde el equilibrio por completo y/o cae.
- e) Si el competidor no ejecuta un Kata de su estilo.
- f) Si un cinturón, un pantalón, un dispositivo, etc. caen durante el rendimiento del kata.
- g) Si durante o al final del desarrollo del kata el Panel observa algún accesorio prohibido.
- h) Para descalificación, la puntuación será 5.0 / 6.0 / 7.0 para los niños (según la ronda) y 0.0 para todas las demás categorías de edad.

---

## **APÉNDICES**

### **ART.79: El procedimiento en caso de lesión muy grave**

- a) Cuando un competidor cause un daño excesivo a otro competidor, la Comisión de Referís de la WUKF puede imponer penas adicionales.
- b) El Doctor de la Competencia de la WUKF enviará un informe sobre esta situación a la Comisión de Referís. Si el competidor lesionado tiene que asistir al hospital, la Comisión Médica de la WUKF seguirá el progreso médico del competidor lesionado después del evento e informará a la Comisión de Referís de la WUKF.
- c) El Panel de árbitros del combate que arbitran con el exceso de lesión debe remitir un informe también a la Comisión de Referís.
- d) El médico de la competencia de la WUKF recogerá todos los documentos médicos del hospital u otras instituciones médicas y lo enviará a la Comisión de Referís.
- e) Basados en el informe de los médicos y de los referís y de los documentos médicos, la Comisión de Referís de la WUKF adoptará una decisión para imponer una sanción adicional de la siguiente lista:
  - 1. Una advertencia escrita.
  - 2. Una suspensión de entre 1 y 2 años de todos los eventos internacionales de la WUKF.



**3.** El competidor infractor será prohibido de todas las competencias de Kumite en los eventos internacionales de Kumite de la WUKF.

**f)** Esta decisión se enviará a la WUKF-ExCom para su aprobación.

**g)** Después, la decisión será comunicada al competidor que causó la lesión.



**ART. 80: LISTA OFICIAL DE KATA**

(Tabla 17) - ver la página web de la WUKF en: <http://www.wukf-karate.org/rules>

<b>LISTA OFICIAL KATA DE LA WUKF</b>				
<i>Ver el sitio web de la WUKF - <a href="http://www.wukf-karate.org">www.wukf-karate.org</a></i>				
<b>SHOTOKAN</b>	<b>SHITO RYU</b>	<b>GOJU RYU</b>	<b>WADO RYU</b>	<b>SHORIN RYU</b>
<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>
Heian 1-5	Pinan 1-5	Gekisai Dai Ichi	Pinan 1-5	Pinan 1-5
		Gekisai Dai Ni		Fukyu Gata 1-2
		Saifa		Naihanchi1-3

<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>
Tekki Shodan	Matsumura no Rohai	Seisan	Kushanku	Wankan
Bassai Dai	Naihanchi Shodan	Seipai	Niseishi	Rohai
Empi	Saifa	Seiunchin	Jion	Tomari Passai
Kanku Dai	Jiuroku	Shisochin	Passai	Matsumura no Passai (Dai)
Jion	Bassai Dai		Jitte	Itosu no Passai (sho)
Hangetsu	Kosokun Dai			Wanshu
	Tomari No Wanshu			Ananku
	Ji'in			Jion
	Seienchin			Seisan
	Wanshu			Niseishi
	Aoyagi			Koryu Passai
	Miojio			

<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>
Ji'in	Jion	Kururunfa	Chinto	Chinto
Tekki Nidan	Kosokun Sho	Suparimpai	Naihanchi	Gojushiho
Tekki Sandan	Ciatanyara No Kushanku	Sanseru	Rohai	Chatan Yara no Kusanku
Gankaku	Sochin ( <i>Aragaki ha</i> )		Wanshu	Matsumura no Kusanku (Dai)
Bassai Sho	Matsumura No Bassai		Seishan	Itosu no Kusanku (sho)
Sochin	Tomari Bassai		Anan	Unshu
Kanku Sho	Niseichi			Ryuko
Nijushiho	Sanseiru			Chinte
Gojushiho Sho	Chinto			Jitte
Gojushiho Dai	Shisochin			Sochin
Chinte	Nipaipo			
Unsu	Kururunfa			
Meikyo	Seipai			
Wankan	Seisan			
Jitte	Gojushiho			
	Unshu			
	Suparimpei			
	Anan			
	Jitte			
	Pacho			
	Haiku			
	Paiku			
	Papuren			



**LISTA DE KATA - COMPETENCIA DE WUKF**

<b>UECHI RYU</b>	<b>KYOKUSHINKAI</b>	<b>BUDOKAN</b>	<b>GOSOKU RYU</b>
<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>
Kanshiva	Pinan 1-5	Heian 1-5	Kihon Ichi No Kata
Sechin			Kihon Yon No Kata
Kanshu			Kime Ni No Kata
Seiryu (Kiyohide)			Ryu No Kata
			Uke No Kata

<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>
Sesan	Geksai Dai	Empi	Ni No Kata
Kanchin	Tsuki No Kata	Tekki 1-2	Kime No Kata
Sanseryu	Yantsu	Bassai Dai	Gosoku
	Tensho	Kanku Dai	Gosoku Yondan
	Saifa	Jion	
	Sanchin no kata	Hangetsu	
		Ji'in	

<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>
Kanshiva	Seienchin	Meikyo	Denko Getsu
Seichin	Kanku Dai	Tekki Sandan	Ri Kyu
Kanshu	Geksai Sho	Bassai Sho	Tamashi
Seiryu	Sushi Ho	Kanku Sho	Jyu Hachi No Tachi
Sesan	Garyu	Jitte	Gosoku Godan
Kanchin	Seipai	Sochin	Jyu No Michi
Sanseiryu		Unsu	
		Gankaku	
		Ninjushiho	
		Gojushiho - Sho	
		Gojushiho - Dai	
		Chinte	
		Wankan	

**LISTA DE KATA - COMPETENCIA DE WUKF**

<b>SHUKOKAI</b>	<b>SANKUKAI</b>	<b>SHISUI RYU</b>
<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>
Pinan 1-5	Heian 1-5	Heian 1-5
		Fukyu 1-2
		Tekki Shodan

<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>
Annanko	Hiji No Kata	Ananku
Jurokono	Jiin	Bassai Dai
Jiin	Annanko	Izumaki Sho
Ni Seishi	Shinsei	Jion
Bassai Sho	Bassai Dai	Empi
Kosokun Dai	Seienchin	Kanku Dai
Bassai Dai		Hangetsu
		Tekki Nidan
		Wansu
		Shisui no Wankan



		Seienchin	
		Sanchin	
		Shisui no Passai	
		Yuchinin	
		Saifa	
<b>NANBUDO</b>	<b>KEN RYU</b>	<b>KOKUSAN RYU</b>	<b>RYUEI RYU</b>
<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>	<b>SHITEI</b>
Nanbu 1-5	Ken 1-5	Shobi Da 1-5	Niseishi
	Ken Dai 1-2		Sanseiru
			Jion no Ichi

<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>
Kururunfa	Matsukaze	Ji'in
Kosokun Sho	Kosokun Dai	Jitte
Seipai	Kururunfa (Hyakuhachi)	Kanku Sho
Suparimpei	Seipai	Sochin
Seienchin	Tajima	Chinte
Gojushiho	Goju Yon	Gangaku
Unshu	Sanchin	Gangaku Sho
Ciatanyara No Kushanku	Tensho	Wankan
	Saifa	Wandan
		Nijushiho
		Unsu
		Gojushiho Sho
		Gojushiho Dai
		Seipai
		Meikyo Shodan
		Meikyo Nidan
		Meikyo Sandan (Rohai)
		Bassai Sho
		Tekki Sandan



## Nuevas listas de kata:

<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>	<b>SENTEI</b>
Ikkyoku	Tsukeru	Shobi Da Shi Nidan	Seizan
Seiencin	Arashi	Shobi Da Go Nidan	Pachu
Yakuhachi	Kasai	Fudo Da Ni	Heiku
Shin Tajima	Hikari	Fudo Da San	
Annanko	Rayu	Shingetsu	
	Otakebi	Myodo	
	Senshi Gekido	Eiso	
		Seiryuku	
		Toshi	
		Meishi	
		Gekkyo	

<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>	<b>TOKUI</b>
Seipai	Hiza	Shitori	Paiku
Sampo Sho	Fu Yurino Senshi	Meishi Nidan	Anan
Sandokai	Isoide Kawa	Sekijitsu	
Haguiame	Kitaru Kaze	Shikata	
	Ageru	Shisho	
	Chikara	Jinseisen	
		Jizaishin	
		Koku	
		Kogunro	
		Ranshun	
		Kaen	