



REGLAS DE COMPETICIÓN WUKF

Versión 25 - MARZO 2021



6 DE MARZO DE 2021

UNIÓN MUNDIAL DE FEDERACIONES DE KARATE DO Rue
de Hermee, 102 - 4040 Herstal, Bélgica



Contenido

Capítulo 1:	REGLAS ADMINISTRATIVAS DE LA COMPETENCIA	5
ART.1:	ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA	5
ART.2:	NORMAS DE PARTICIPACIÓN	7
ARTE. 3:	PERSONAL DE COMPETENCIA	8
ARTE. 4:	UNIFORMES OFICIALES	8
ARTE. 5:	EQUIPO DE PROTECCIÓN, CONJUNTO Y PRESENTACIÓN	10
ARTE. 6:	TAMAÑOS DEL ÁREA DE PARTIDO	11
ARTE. 7:	EQUIPO DE COMPETICIÓN	12
ARTE. 8:	PROTESTA CONTRA LA DECISIÓN Y REVISIÓN DE LA DECISIÓN	12
ARTE. 9:	OTROS ASUNTOS	13
ARTE. 10:	ASUNTOS GENERALES	13
ARTE. 11:	NOMBRAMIENTOS	14
ARTE. 12:	DEBERES GENERALES DE LOS ÁRBITROS Y JUECES	15
ARTE. 13:	RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL GERENTE TATAMI (<i>TM</i>) y	15
ASISTENTE DE TM (<i>ASISTENTE</i>).		15
ART. 14:	RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL ÁRBITRO (<i>SUSHIN</i>)	dieciséis
ARTE. 15:	RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL JUEZ DE ESPEJO (FUKUSHIN), JUECES DE ESQUINA, KANSA EN MOVIMIENTO Y ÁRBITRO (KANSA)	dieciséis
ARTE. 16:	RESPONSABILIDADES Y DEBERES DE LA MESA DEL JURADO (Oficial de registro	17
y el funcionario de TI)		17
CAPÍTULO 3:	TERMINOLOGÍA Y GESTOS	18
ARTE. 17:	EL SIGNIFICADO DE LOS TÉRMINOS UTILIZADOS Y LOS GESTOS RELACIONADOS	18
ARTE. 18:	LOS GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL	20
ARTE. 19:	LOS GESTOS DE LOS JUECES DEL ESPEJO	22
ARTE. 20:	LAS SEÑALES DE BANDERA	23
CAPÍTULO 4:	DECISIONES	24
Art.21:	Decisión por mayoría	24
Arte. 22:	Reinicio de la ronda	24
Art.23:	Mesa para juicio en Ippon Shobu Kumite	24
PARTE 2:	REGLAS DE KUMITE	25



CAPÍTULO 5: REGLAS GENERALES DE KUMITE	25
ARTE. 24: INICIAR - SUSPENDER - FINALIZAR EL PARTIDO DE KUMITE	25
ART.25: CRITERIOS PARA DECIDIR IPPON Y WAZA-ARI	26
ARTE. 26: VICTORIA O DERROTA	26
ARTE. 27: ÁREAS DE PUNTUACIÓN Y TÉCNICAS DE PUNTUACIÓN	28
ARTE. 28: ADVERTENCIAS Y SANCIONES	28
ARTE. 29: LESIONES Y ACCIDENTES	31
ARTE. 30: CATEGORÍAS PERMITIDAS	33
ARTE. 31: DURACIÓN DE UNA KUMITE SANBONMATCH INDIVIDUAL	34
ARTE. 32: AMARRE Y EXTENSIÓN	34
CAPÍTULO 7: EQUIPO SANBON KUMITE	35
ARTE. 33: CATEGORÍAS PERMITIDAS	35
ART.34: EQUIPO SANBONMATCH	35
ARTE. 35: LOS MIEMBROS DEL EQUIPO SANBON	35
ARTE. 36: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO GANADOR SANBON KUMITE	36
ARTE. 37: EL EMPATE Y EL PARTIDO EXTRA	36
CAPÍTULO 8: EQUIPO DE ROTACIÓN SANBON KUMITE	37
ARTE. 38: CATEGORÍAS PERMITIDAS	37
ARTE. 39: DURACIÓN	37
ARTE. 40: EL EQUIPO DE ROTACIÓN	37
ART.41: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO GANADOR	38
ARTE. 42: EQUIPO DE EMPATE EN ROTACIÓN	38
ARTE. 44: SANCIONES EN EQUIPO DE ROTACIÓN	39
PARTE 4: KUMITE NIHON	40
CAPÍTULO 9: NIHON DE KUMITE INDIVIDUAL	40
ARTE. 45: CATEGORÍAS PERMITIDAS	40
ARTE. 46: DURACIÓN	40
ARTE. 47: PROTECCIONES	40
ARTE. 48: TÉCNICAS Y CONTACTO PROHIBIDOS	40
ARTE. 49: HANTEI EN KUMITE NIHON	41
CAPÍTULO 10: ROTACIÓN TEAMNIHON KUMITE	41



ARTE. 50: CATEGORÍAS PERMITIDAS	41
50.2 HANTEI EN KUMITE EQUIPO DE ROTACIÓN NIHON	41
CAPÍTULO 11: KUMITE DE IPPON INDIVIDUAL	42
ARTE. 51: CATEGORÍAS PERMITIDAS KUMITE INDIVIDUAL SHOBU IPPON	42
ARTE. 52: DURACIÓN DE UN PARTIDO	42
ARTE. 53: EL SISTEMA DE ADJUDICACIÓN	42
ART.54: SAI SHIAI	43
ARTE. 55: ACTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS	44
CAPÍTULO 12: EQUIPO IPPON KUMITE	47
ARTE. 56: CATEGORÍAS PERMITIDAS	47
ARTE. 57: EQUIPO IPPONMATCH	47
ARTE. 58: LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DE IPPON	47
ARTE. 59: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO GANADOR DE IPPON	48
CAPÍTULO 13: EQUIPO DE ROTACIÓN IPPON KUMITE	49
ARTE. 60: CATEGORÍAS PERMITIDAS	49
ARTE. 61: DURACIÓN DE UN PARTIDO	49
ARTE. 62: LOS MIEMBROS DE IPPONMEMBERS DEL EQUIPO DE ROTACIÓN	49
ARTE. 63: PUNTOS EN ROTACIÓN EQUIPO	50
ARTE. 64: SUSTITUCIONES EN EQUIPO DE ROTACIÓN	50
PARTE 6: REGLAS DE KATA	51
CAPÍTULO 14: REGLAS GENERALES DE KATA	51
ARTE. 65: SENTENCIA DE AMATCH	51
ARTE. 66: INICIO DE LA RENDIMIENTO DEL KATA	51
ARTE. 67: FINALIZAR LA ACTUACIÓN DEL KATA	52
ARTE. 68: RONDAS EN COMPETICIÓN DE KATA	52
ARTE. 69: EMPATE EN COMPETICIÓN DE KATA	52
ARTE. 70: EL RESULTADO FINAL EN LA COMPETENCIA DE KATA	53
CAPÍTULO 15: COMPETICIÓN DE KATA PARA NIÑOS	53
ARTE. 71: CATEGORÍAS PERMITIDAS EN LA COMPETENCIA DE KATA INFANTIL	53
ARTE. 72: CATEGORÍAS PERMITIDAS	56
CAPÍTULO 17: COMPETICIÓN DE KATA PARA MAYORES Y VETERANOS	58



ART.73: CATEGORÍAS PERMITIDAS	58
ARTE. 74: EQUIPOS DE KATA	59
CAPÍTULO 18: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN	60
ARTE. 75: RENDIMIENTO BÁSICO	60
ARTE. 76: RENDIMIENTO AVANZADO	60
ARTE. 77: PUNTOS MENOS	60
ARTE. 78: DESCALIFICACIÓN	61
APÉNDICES 61	
ART.79: Procedimiento en caso de lesión muy grave	61
ART.80: Lista oficial de katas de la WUKF	61



Unión Mundial de Federaciones de Karate-Do

Reglas de la competencia de Karate

revisado en 21.01.2017-Budapest

aprobado por WUKF ExCom - Szczecin (Polonia) Febrero de 2019

Capítulo 1: REGLAS ADMINISTRATIVAS DE LA COMPETENCIA

ART.1: ESTRUCTURA DE LA COMPETENCIA

- 1.1 Las competiciones WUKF se dividen en dos tipos principales: **KATA y KUMITE**
- 1.2 Cada competencia de kata y kumite se dividirá en varias categorías: masculina y femenina, individual y por equipos; Además, cada competencia de kata y
- 1.3 kumite se dividirá en varias categorías de edad de la siguiente manera:

tabla 1

Categoría	Edad	Edad					Edad	Obs.
NIÑOS	Menores de 7 años	7 años viejo	8 años viejo	9 años viejo	10 años viejo	11 años viejo	12 años viejo	(menores de 13 años)
MINI-CADETAS	13 años							(menores de 14 años años);
CADETAS B	14-15 años							(menores de 16 años años);
CADETAS A	16-17 años							(menores de 18 años años);
JUNIORS	18-20 años							(menores de 21 años);
MAYORES	21-35 años							(menores de 36 años);
VETERANOS	36 años y más							

1.4 Las categorías de la competencia WUKF KATA

1.4.1 La competencia de kata para NIÑOS se organizará como **TODOS LOS ESTILOS** (juntos), divididos por los colores del cinturón (Kyu

grados - Sistema de correas JKA), como sigue:

- Hasta naranja (9 - 7 Kyu)
- Verde a azul (6 - 4 Kyu)
- Marrón a negro (3 Kyu - DAN)

1.4.2 En la competencia WUKF CHILDREN Kata, los competidores solo podrán realizar SHITEI y SENTEI Kata.

Excepción: Para niños de 12 años y 3 años 10 Kyu y superiores, pueden realizar Tokui Kata en la Ronda final.

1.4.3 Para los mini cadetes, cadetes, juniors, seniors y veteranos, habrá **2** tipos de categorías de Kata:

- **Estilos principales** (separados): como Shotokan, Wado Ryu, Goju Ryu, Shito Ryu y Shorin Ryu; y cualquier otro estilo que cumpla con los criterios de inclusión en el art. 2.1 y 2.2
- **Otros estilos:** Aquellos estilos que no cumplan con los criterios de inclusión en el art. 2.1 y art. 2.2



1.4.3.1 En cada Categoría de Kata (Individuales y Equipos), los estilos que logran el número válido de competidores y nacionalidades (ver Art. 2.1), y que traen Árbitros Federales en ese estilo (ver Art.

2.2.1) tendrá su propia categoría de Kata de estilo.

1.4.3.2 En cada Categoría de Kata (Individuales y Equipos), los estilos que no alcancen el número válido de competidores y nacionalidades (ver Art. 2.1) serán incluidos en la categoría de Kata de Estilo Mixto.

1.4.4 La competencia de Kata de veteranos se organizará como **TODOS LOS CINTURONES** (juntos) (¡no grados ABIERTOS!) y **TODOS**

ESTILOS (juntos)

1.4.4.1 Los veteranos solo pueden competir en una categoría de kata de veterano.

1.4.5 Un competidor puede competir en un estilo de kata SOLAMENTE y realizar kata solo de un estilo que tenga una lista de katas acordada por la WUKF RefCom y que haya sido incluida en la lista oficial de katas de la WUKF.

1.4.6 En todas las categorías de Kata, los competidores DEBEN realizar un kata de su estilo en el que se registraron el día de la inscripción. Su estilo debe estar escrito en su credencial de identificación y debe mostrarse en la pantalla de la computadora de la mesa del jurado.

1.4.7 El significado de los katas Shitei, Sentei y Tokui

- a) si en una ronda el kata permitido es un kata Shitei, se puede realizar cualquier kata de la lista Shitei
- b) si Sentei kata, se puede realizar cualquier kata de las listas Shitei y Sentei
- c) si Tokui kata, se puede realizar cualquier kata de las listas Shitei o Sentei o Tokui

1.4.8 El Kata individual y el Kata en equipo se organizarán en rondas, de la siguiente manera:

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

Ronda 1: los 12 competidores con la puntuación más alta pasarán a la 2ª Ronda del Norte Redondo. Ronda 2: los 6 competidores con la puntuación más alta pasarán a la ronda final. Ronda 3: los tres mejores 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 2ª Ronda del Norte Redondo. Ronda 2: los 6 competidores con la puntuación más alta pasan a la ronda final. Ronda 3: los tres mejores competidores recibirán las medallas.

1.5 La competencia WUKF KUMITE se dividirá en:

- SHOBU IPPON (Rotación individual, por equipos y por equipos)
- SHOBU NIHON (Rotación individual y por equipos);
- SHOBU SANBON (Rotación individual, por equipos y por equipos)

1.5.1 En la competición de kumite para NIÑOS de la WUKF las categorías de edad serán: -7; 7; 8; 9 años, 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 | - 145cm / + 145cm Hombre / Mujer |
| • 11 años | - 150cm / + 150cm Hombre / Mujer |
| • 12 años de edad | - 155cm / + 155cm Hombre / Mujer |

1.5.3 Todos los competidores de Kumite, en categorías de kumite especificadas, deben tener su peso o altura verificada el día de la inscripción.

1.5.4 Si un competidor no tiene su credencial de identificación estampada como si se verificara su peso o estatura, o si su peso o altura real es diferente al de la credencial de identificación, el competidor no podrá competir en esa categoría. .



ART.2: REGLAS DE PARTICIPACIÓN

<Volver al principio>

- 2.1 Una categoría WUKF (kata y kumite) **será válido** con un mínimo de **4** competidores de al menos **3** países para categorías individuales y 4 equipos de al menos 3 países para categorías de equipos.
- 2.1.1 Si no se cumple esta condición mínima (§2.1), la categoría afectada se fusionará con la categoría Otros estilos.
- 2.2 Además, una categoría de kata será válida si hay al menos 3 árbitros / jueces de ese estilo que son de 3 países diferentes. De lo contrario, la categoría se fusionará con **Otros estilos** categoría.
- 2.2.1 Es OBLIGATORIO que cada federación traiga un mínimo de un árbitro de estilo (según el Estilo principal de la federación). Este árbitro DEBE TENER al menos 1 año de experiencia como árbitro nacional.
- 2.2.2. Si la Federación no cumple con esta solicitud, se le negará el derecho a protestar durante la categoría de kata.
- 2.2.3 El Comité Ejecutivo de la WUKF considerará circunstancias especiales.
- 2.3 Los competidores tendrán que optar por competir en Kumite Ippon o en Kumite Sanbon. Los competidores no pueden competir en ninguna combinación de categorías Ippon y categorías Sanbon. (por ejemplo: No ippon individual y equipo sanbon, no sanbon individual y ippon de rotación, etc.)
- 2.3.1 Un competidor debe elegir solo una categoría para Kata y / y una categoría para Kumite (tanto para individuos como para equipos)
- 2.4 Todos los competidores deben competir ÚNICAMENTE en sus propias categorías de edad, altura, peso, grado kyu / color del cinturón, etc., con algunas excepciones, que se especifican a continuación.
- Excepciones:**
- a) Con excepción de los equipos veteranos de kata, todos los demás equipos de kata pueden utilizar TRES (3) competidores de la misma categoría de edad, o DOS (2) competidores de la categoría de edad más un competidor de la siguiente categoría de edad más joven.
- Ejemplo :** El equipo de Kata Junior se puede hacer con 2 Juniors + 1 Cadet, pero no se permiten 2 Juniors y 1 mini cadet.
- 2.4.1 El ExCom de la WUKF considerará circunstancias especiales.
- 2.5 Cada Federación puede registrar un número máximo de equipos y un número máximo de competidores individuales en cada categoría de Kumite y / o Kata de acuerdo con la Tabla 2 a continuación:

Tabla 2

Número de individuo competidores registrados	Número máximo de equipos permitidos para registrarse por categoría	Número máximo de atletas autorizados a registrarse por categoría
Hasta 10	1	2
11 - 50	2	6
51 - 100	4	8
101 - 150	6	10
Más de 150	8	12



ARTE. 3: PERSONAL DE COMPETENCIA

<volver al principio>

- 3.1 **Director de competición:** es nombrado por el Comité Ejecutivo de la Federación de la Unión Mundial de Karate-Do (WUKF-ExCom.). Él / ella gobernará la conducta y el desarrollo de la competencia, pero no puede interferir con las reglas de evaluación. Será asistido por otro personal de competición.
- 3.2 **Médico de la competencia:** es designado por el WUKF-ExCom. Él / ella registrará todos los asuntos médicos durante la competencia. Él / ella registrará la lesión de un competidor en un "Formulario de LESIONES". Él / ella está autorizado a dar su opinión sobre si un competidor está en forma o no para competir o continuar con un combate en una ronda y / o la competición.
- 3.3 **El equipo de primeros auxilios:** deberá estar preparado para actuar junto con el Médico del Concurso en caso de accidente o enfermedad.
- 3.4 **Equipo de seguridad:** No deben permitir la entrada de intrusos al área de competición. El Organizador Nacional del torneo designará a este equipo.
- 3.5 Ninguna competencia comenzará sin la presencia del médico de la competencia y el equipo de primeros auxilios.

ARTE. 4: UNIFORMES OFICIALES

EL UNIFORME DEL ÁRBITRO

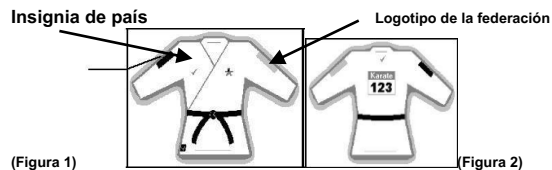
- 4.1 Todos los jueces y árbitros deben usar el uniforme oficial diseñado por el WUKF-ExCom. Este uniforme debe usarse en todos los torneos, cursos y exámenes.
- 4.1.1 Es obligatorio que la Chaqueta Blazer se use en todas las competiciones de kata. Sin embargo, en condiciones de calor excesivo, la Comisión de Árbitros de la WUKF decidirá cuándo todos los Árbitros y Jueces, en todos los tatamis, pueden quitarse sus Blazer Jackets.
- 4.2 El uniforme del árbitro oficial se compone de:
- Un blazer azul marino con dos botones plateados.
 - Una insignia WUKF / continental
 - Una insignia de calificación WUKF
 - Una camisa blanca de la WUKF
 - Una camiseta azul WUKF para Refcom
 - Una corbata roja WUKF / continental.
 - Pantalón gris claro
 - Calcetines negros que cubren 2/3rd de la Shin.
 - Zapatos negros de suela blanda.
- 4.3 Mientras ofician en el Tatami, los Árbitros y Jueces no pueden usar relojes, brazaletes, bolígrafos, teléfonos móviles, alfileres de corbata u otros objetos que puedan causar lesiones o usar su teléfono móvil.

EL UNIFORME DEL COMPETIDOR

- 4.4 Todos los competidores deben usar un Karate-Gi blanco limpio (chaqueta y pantalón), que puede incluir la marca / logotipo del fabricante y un discreto logotipo de marca blanca, pero sin rayas adicionales.
- 4.5 Un competidor puede tener solo los siguientes elementos publicitarios en su chaqueta de Karate Gi: se permite una insignia nacional del país (máximo 10 centímetros cuadrados), el logotipo de WUKF que se colocará en el lado inferior derecho de la chaqueta de Gi, el logotipo de la federación en el lado izquierdo del pecho (**Figura 1**) y con solo uno



panel de logotipo publicitario de patrocinio en la parte posterior de la parte superior Gi de la competencia Debe estar a la altura de los hombros y medir un máximo de 30 x 15 cm (*Figura 2*).



- 4.6 La chaqueta de Karate-Gi, cuando se aprieta alrededor de la cintura con el cinturón, debe tener una longitud total que cubra las caderas, pero no llegue a las rodillas.
- 4.7 El cinturón debe tener una longitud total que deje alrededor de 15-30 cm de longitud extra en ambos extremos después de haber sido debidamente atado 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 ser más largas que la flexión de la muñeca. Las mangas no se deben remangar.
- 4.9 Los pantalones deben ser lo suficientemente largos para cubrir dos tercios de la espinilla y no deben llegar al tobillo. Los pantalones no deben estar remangados.
- 4.10 Las mujeres musulmanas pueden usar bufanda blanca o chador.
- 4.11 Solo las competidoras pueden usar una camiseta blanca lisa debajo de la chaqueta Karate-Gi.
- 4.12 En los eventos de Kata, los competidores deben usar un cinturón de su propio grado de Karate.
- 4.13 Para propósitos de identificación, cuando se utilicen banderas en los partidos 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 está vestido de manera inapropiada para un partido, el Árbitro le permitirá al competidor 1 minuto para cambiarse de uniforme para 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 Árbitro será KIKEN (descalificación) para este competidor. El entrenador del competidor es responsable de asegurarse de que el competidor esté vestido apropiadamente para la competencia.
- 4.14.1 El número de competición debe llevarse en la parte superior de la espalda de la chaqueta Gi.

EL UNIFORME DEL ENTRENADOR

- 4.15 Durante la competencia, todos los entrenadores deben usar un chándal nacional (o pantalón y polo nacional) con su nombre Nacional o Federación, una insignia oficial y la tarjeta de identificación entregada en la Sala de Inscripciones.
- 4.15.1 Está prohibido que un entrenador use un Karate Gi mientras entrena, incluso si tiene una chaqueta de chándal encima.
- 4.15.2 Además, está prohibido llevar la chaqueta de chándal alrededor de las caderas, llevar bolsas de espalda, cámara, otras insignias, etc.
- 4.16 A los entrenadores que no estén vestidos correctamente se les dará 1 minuto para cambiarse. Si después de este período (1 minuto) el entrenador no ha podido cambiar su uniforme, el Árbitro lo invitará a abandonar el área de partido.
- 4.17 En el Tatami, los entrenadores no pueden ayudar a los competidores a usar o ajustar su Karate-Gi u otra ropa.
- 4.18 Los Oficiales de la WUKF o el Director de Competencia pueden inhabilitar a cualquier oficial o competidor que no cumpla con estas regulaciones.



ARTE. 5: EQUIPO DE PROTECCIÓN, EQUIPO Y PRESENTACIÓN

<volver al principio>

En las competiciones de WUKF, se puede utilizar el siguiente equipo de protección:

- 5.1. **Mitones:** blanco para Shiro, rojo para Aka, correspondiente al color de su cinturón de kumite para esa ronda.
- 5.1.1 Se pueden usar guantes especiales, con la aprobación de WUKF-ExCom.
- 5.2 **Escudos de goma** debe ser blanco o incoloro (transparente).
- 5.3 **Protectores de ingle** debe llevarse debajo del Karate-Gi.
- 5.4 **Protectores de pecho** (para mujeres Mini-Cadet, Cadet, Junior, Senior y Veteran kumite) debe ser de color blanco o incoloro (transparente) y debe usarse debajo de la chaqueta Gi.
- 5.5 **Protector corporal** (para niños Nihon Kumite) debe ser blanco o doble cara rojo / blanco (recomendado), correspondiente al color de su cinturón de kumite para esa ronda. Se puede usar sobre la Gi Jacket.
- 5.5.1 **Jefe de guardia** (para niños Nihon Kumite) debe ser blanco.
- Sin embargo, un niño puede usar un protector de cabeza de color rojo para corresponder al color de su cinturón de kumite para esa ronda.
- 5.6 Todo el equipo de protección debe ser aprobado por WUKF-ExCom. Las siguientes reglas se aplican al uso de equipo de protección:
- 5.7 **Equipo obligatorio:**
- Mitones (Sanbon e Ippon kumite / diseño especial de guantes WUKF para Ippon Kumite) (Sanbon Kumite)
 - Escudos de goma
 - Protectores de ingle (Sanbon macho y Ippon Kumite macho) (Kumite hembra)
 - Protectores de pecho (Niños Nihon Kumite)
 - Protectores corporales (Niños Nihon Kumite)
 - Cascos (Niños Nihon Kumite)
- 5.8 **Equipo permitido**
- Use anteojos deportivos y lentes de contacto por su cuenta y riesgo durante el kata.
 - Escudos de goma (Ippon Kumite)
 - Protectores de ingle (Nihon Kumite)
 - Protectores de espinillas (Sanbon Kumite)
 - SOLO protectores de empeine BLANCOS (Nihon y Sanbon Kumite)
- 5.9 **Equipo prohibido:**
- Gafas (vidrio o plástico duro) para kumite.
 - Espinilleras para Ippon kumite.
 - Espinilleras empeine para Ippon Kumite
- 5.9.1 Es obligatorio que el entrenador informe al Médico de la Competencia sobre cualquier artículo o dispositivo médico (marcapasos, dispositivo de vigilancia, lentes de contacto, etc.) que lleve un competidor. Si el árbitro descubre un artículo de este tipo 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 Médico de la Competencia para usar anteojos especiales o cualquier artículo o dispositivo especial (ver §5.9.1).



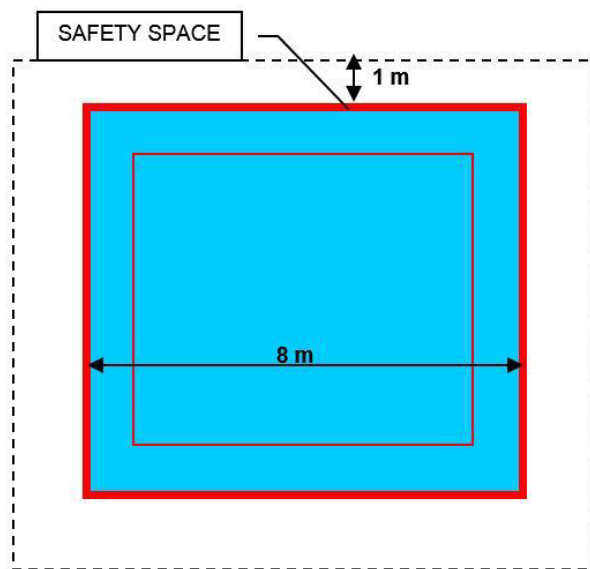
CLAVOS, OBJETOS METÁLICOS, PELO Y VENDAJES

- 5.10 Todos los competidores deben mantener cortas las uñas de los dedos de las manos y los pies, sin exceder la extremidad de los dedos de las manos o los pies, y no deben usar objetos metálicos que puedan causar lesiones a ellos mismos o a su oponente.
- 5.11 Cada competidor debe mantener su cabello limpio y cortado o recogido a una longitud tal que no obstaculice su desempeño o lo ponga en riesgo en un partido.
- 5.12 Las mujeres pueden usar pinzas para el cabello discretas (no metálicas) durante una competencia de Kata.
- 5.13 Los competidores no pueden usar vendas o soportes, excepto con el permiso del Médico de la Competencia.
- 5.14 Los competidores no pueden usar Hachimaki, amuletos o muñequeras.
- 5.15 Si el competidor llega al área de competición en violación de las reglas anteriores, el árbitro le dará 1 minuto para reparar de acuerdo con las reglas de la WUKF. De lo contrario, la decisión será KIKEN para este competidor. El entrenador del competidor es responsable de asegurar que el competidor no viole estas reglas.

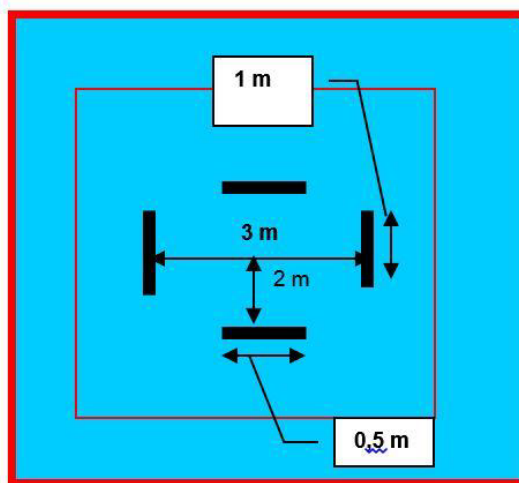
ARTE. 6: TAMAÑOS DEL ÁREA DE PARTIDO

<volver al principio>

- 6.1 Tatami **esteras** son obligatorios. Deben estar bordeados como en la Fig.3.
- 6.2 **Kumite:** El tamaño del área de partido debe ser de 8 x 8 metros para Ippon y Sanbon Kumite y un mínimo de 6 x 6 metros para Nihon Kumite. Debe haber un espacio de seguridad enmarañado de al menos 1 metro alrededor de cada tatami.
- 6.3 **Kata:** El tamaño del área debe ser lo suficientemente grande para que los participantes puedan realizar el Kata de manera segura.



(Fig. 3)





ARTE. 7: EQUIPO DE COMPETICIÓN

- 7.1 El equipo de competición será preparado por el anfitrión de la competición y el organizador de la WUKF. 5 banderas rojas y 5 banderas
- 7.2 blancas para cada tatami.
- 7.3 5 tableros de puntuación de Kata para cada tatami.
- 7.4 Equipo de registro: Hojas de puntuación y Formularios de registro, bolígrafos, calculadoras, etc. Cinturones rojos y
- 7.5 blancos para cada tatami.
- 7,6 El sistema informático WUKF es obligatorio. Los organizadores nacionales se asegurarán de que se transporte de forma segura y se utilice correctamente.
- 7.7 Silbatos, Campanas o Gongs para anunciar las señales horarias.

ARTE. 8: PROTESTA CONTRA LA DECISIÓN Y REVISIÓN DE LA DECISIÓN

<volver al principio>

- 8.1 Los competidores no pueden protestar personalmente contra la decisión del panel de árbitros.
- 8.2 Solo el entrenador del equipo involucrado puede protestar ante el Tatami Manager contra una decisión, cuando se considere que la decisión dada por el panel de árbitros ha violado las Reglas del partido o las Reglas de evaluación.
- 8.2.1 Los entrenadores no deben interrumpir el trabajo de la Mesa del Jurado pidiendo revisar las listas de participación u otros documentos, o pidiendo explicaciones, etc.
- 8.2.2 El entrenador puede llamar la atención del Tatami Manager si hay una **error** (equivocado competidor en lugar de otro, puntos o advertencias dados incorrectamente, contenido de visualización incorrecto, etc.) durante el partido.
- 8.2.3 El entrenador puede protestar, por escrito, ante la Comisión de Árbitros de la WUKF, pero solo después de que el partido haya terminado.
- 8.2.4 CUANDO finaliza la categoría y se notifica a los medallistas, nadie puede apelar la decisión.

PROCEDIMIENTO DE PROTESTA:

- 8.3 El entrenador le anuncia al Tatami Manager que tiene la intención de hacer una protesta oficial a la Comisión de Árbitros de la WUKF una vez finalizado el partido.
- 8.4 El Tatami Manager detendrá toda la ronda e informará a la Comisión de Árbitros de la WUKF al respecto.
- 8.5 Antes de que el entrenador haga una protesta oficial, debe pagar una tarifa de protesta al tesorero de la WUKF. La tarifa se devolverá si se confirma la protesta. Los entrenadores pueden consultar la lista de tarifas en la página web de WUKF.
- 8,6 El entrenador completa la "hoja de PROTESTA" y se la da al Tatami Manager, quien la entregará a la Comisión de Árbitros de la WUKF.
- 8.7 La Comisión de Árbitros de la WUKF revisará la queja y la evidencia que la respalda, y puede pedir una explicación al Tatami Manager y al Panel de Árbitros en ese tatami.
- 8.8 Si encuentran que la decisión es evidentemente irrazonable, pueden exigir que el panel de arbitraje revise su decisión y corrija el error.
- 8,9 Es el entrenador el responsable de proporcionar las pruebas de la protesta.



8.10 La Comisión de Árbitros de la WUKF, después de la aprobación del Comité Ejecutivo de la WUKF, comunicará la decisión final al Tatami Manager. El Tatami Manager informará al entrenador de la decisión final.

8.11 La Comisión de Árbitros de la WUKF puede penalizar al Árbitro (s) que causó la protesta.

8.12 El Entrenador puede notificar al Tatami Manager de cualquier error administrativo tan pronto como sea detectado (competidor incorrecto en lugar de otro, puntos o advertencias incorrectos, contenido de visualización incorrecto, etc.).

8.13 Para reducir cualquier error en los gráficos, el ganador de cada partido debe confirmar su nombre a la Mesa del Jurado 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. La prueba de video se acepta, como evidencia, solo por errores administrativos y solo si el incidente es claramente visible.

ARTE. 9: OTROS ASUNTOS

<volver al principio>

9.1 En el caso de una situación no prevista en estas Reglas o en un caso en el que exista una duda sobre la aplicabilidad de estas reglas a una situación dada, el Tatami Manager y el panel de árbitros se consultarán entre ellos para encontrar una solución para esa situación específica. situación.

9.1.1 La decisión debe ser aprobada por la Comisión de Árbitros de la WUKF y la Comisión ExCom de la WUKF. Todos los funcionarios serán notificados de esta decisión y se hará un anuncio público.

9.2 Todo Karate-ka, incluidos los competidores, entrenadores, gerentes o cualquier persona relacionada con el competidor, jueces u otros oficiales, debe seguir los ideales de Karate-Do de buen carácter, sinceridad, esfuerzo, etiqueta y autocontrol.

9.3 Los entrenadores, los presidentes de la federación y los espectadores no pueden holgazanear en el área de tatami, ni en el área del jurado de la mesa, ni se les permite hablar, distraer o interferir con el trabajo de los oficiales de la mesa del jurado.

9.4 Los entrenadores no pueden acompañar a un competidor de Kata al tatami.

Excepción: Con el permiso del Tatami Manager, un entrenador puede acompañar a un competidor discapacitado al tatami para permitirle competir. Ejemplo: competidores con discapacidad visual.

CAPITULO 2: REGLAS DE JUZGAR

ARTE. 10: ASUNTOS GENERALES

<volver al principio>

10.1 Todas las actividades de los árbitros estarán de acuerdo con las reglas de la WUKF y serán coordinadas por la Comisión de Árbitros de la WUKF (WUKF-Refcom). La WUKF-Refcom estará compuesta por un número impar de miembros (3, 5 o 7) y estará dirigida por el Presidente de la WUKF-Refcom.

10.2 En ausencia del Presidente de la Comisión de Árbitros de la WUKF, el Supervisor de la Comisión de Árbitros de la WUKF asumirá todos sus deberes y responsabilidades.



10.2.1 En ausencia del Supervisor de la Comisión de Árbitros de la WUKF, todas las responsabilidades se delegarán automáticamente a uno de los Vicepresidentes de la Comisión de Árbitros de la WUKF.

10.3 Todas las actividades en el tatami serán dirigidas por un Tatami Manager. El Tatami Manager es un título / nominación asignado en cada evento y quien dirigirá la actividad dentro y alrededor de su tatami.

10.3.1 El Tatami Manager Assistant ayudará al Tatami Manager.

10.4 El panel de árbitros del Sanbon Team Kumite será: Árbitro central (**SUSHIN**), Juez espejo (**FUKUSHIN**), Traslado de Kansa y el árbitro (**KANSA**).

10.4.1 El panel de árbitros del Ippon Team Kumite será el Árbitro Central (**SUSHIN**) y 4 jueces de esquina.

10.5 El personal de la Mesa del Jurado estará compuesto por **Oficial de grabación y el Oficial de TI.** _____

10.6 Todos los Árbitros deben elegir ser Competidores o Árbitros. No pueden competir y arbitrar en el mismo torneo.

Excepción: Los competidores veteranos pueden arbitrar en la misma competición, DESPUÉS de que su propia "Competición de veteranos" haya terminado, en el día indicado.

10.7 El Árbitro, Juez (s), Moving Kansa y Kansa (árbitro) deben evitar realizar un combate de kumite si está involucrado un competidor de su propia federación o país. El Árbitro, Juez, Kansa móvil o Árbitro debe informar al Tatami Manager sobre esta situación. Dependiendo de la situación, el Tatami Manager puede reemplazar al oficial con uno neutral (si es posible) o puede decidir usar este oficial.

10.8 Todos los miembros del Panel de Árbitros deben garantizar el orden alrededor del tatami y todas las demás acciones que conduzcan al buen trabajo de la competencia.

10.9 El Panel de árbitros se asegurará de que estas reglas se apliquen de manera imparcial en el Tatami.

ARTE. 11: NOMBRAMIENTOS

<volver al principio>

11.1 El presidente de la Comisión de Árbitros de la WUKF es designado por el Comité Ejecutivo de la WUKF (WUKFExCom).

11.2 La composición de la Comisión de Árbitros de la WUKF será propuesta por el Presidente de la Comisión de Árbitros de la WUKF y la presentará al Comité Ejecutivo de la WUKF para su aprobación.

11.3 El Tatami Manager y el panel de árbitros de cada Tatami son designados por la Comisión de Árbitros de la WUKF.

11.3.1 El Tatami Manager está subordinado a la Comisión de Árbitros de la WUKF.

11.4 El Tatami Manager Assistant es designado por el Tatami Manager de su Panel, entre los Árbitros principales o Árbitros mayores.

11.5 El Árbitro Central (**SUSHIN**), Juez espejo (**FUKUSHIN**), Moving Kansa, Árbitro (**KANSA**), Esquina
Los jueces serán designados por el Tatami Manager, del panel de árbitros antes o en el momento de cada partido.

11.6 El personal de la mesa del jurado es designado por el anfitrión de la competencia y el organizador de la WUKF y debe ser aprobado por la WUKF-ExCom.



ARTE. 12: DEBERES GENERALES DE LOS ÁRBITROS Y JUECES

El Tatami Manager, Árbitro (**SUSHIN**), Juez espejo (**FUKUSHIN**), Moving Kansa, Árbitro (**KANSA**), Los jueces de esquina tienen las siguientes funciones:

- 12,1 Aprender y conocer las Reglas de Competencia de Karate de la WUKF. Ser
- 12,2 objetivo, imparcial y justo.
- 12,3 Mostrar respeto y comprensión.
- 12,4 Deben comportarse con dignidad y demostrar respeto por los competidores y otros oficiales.
- 12,5 Sus movimientos durante el partido deben ser vigorosos, ágiles, refinados, rápidos, seguros y precisos, manteniendo una actitud adecuada como oficiales de la WUKF.
- 12.6 Deben concentrar toda su atención en el combate, observando a cada competidor cuidadosamente y juzgando correctamente cada acción de los competidores.
- 12.7 Durante el partido no deben hablar con nadie más que el Tatami Manager, su asistente, los otros jueces, los competidores y la Comisión de Árbitros de la WUKF.

ARTE. 13: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL GERENTE TATAMI (*TM*) y TMASESISTENTE (*ASISTENTE*)

- 13,1 Para asegurar la gestión de las actividades del tatami (organización, coordinación y supervisión), TM tiene la responsabilidad
- 13,2 última de toda la actividad dentro y alrededor del tatami. No puede interferir con la evaluación del puntaje de arbitraje.
- 13,3
- 13,4 Él será responsable de asegurarse de que los partidos se desarrollen de acuerdo con estas Reglas de la competencia y si ocurre algún incidente inusual. TM basará su decisión en estas reglas.
- 13,5 Puede detener el partido y pedir al panel de árbitros que revise un *administrativo* error. Asesora y guía
- 13,6 a los árbitros y jueces en su tatami.
- 13,7 Nombrará al Árbitro Central, el Juez Espejo y los Jueces de Kansa o de Esquina antes del partido.
- 13,8 Si es necesario reemplazar uno de ellos durante un partido, el TM detendrá inmediatamente el partido y seleccionará un sustituto sin pérdida de tiempo.
- 13,9 Supervisión de la actividad de Mesa del Jurado
- 13.10 Observar y evaluar las actuaciones del árbitro durante el día. TM prepara un informe escrito diario sobre el panel de árbitros y los incidentes especiales (si los hay) en su Tatami.
- 13.11 Debe ser diplomático para resolver los desacuerdos que ocurren dentro y alrededor de su tatami.
- 13.12 Debe encontrar soluciones a todos los problemas, situaciones y promover la resolución rápidamente de acuerdo con las Reglas. Asignar diversas tareas a
- 13.13 los árbitros (control, convocatoria de competidores, listas, sillas, café, orden, etc.)

Responsabilidades que el Tatami Manager debe delegar en el panel de árbitros:

- 13.14 Garantizar el orden y la seguridad en / alrededor del tatami.
- 13.15 Verificar las credenciales de identificación de los entrenadores y competidores.
- 13.16 Verificar las Categorías de Competición, presencia de Competidores.
- 13.17 Verificar la lista de categorías y la hoja de lesiones del posible competidor.
- 13.18 El Asistente de TM debe realizar todas las tareas delegadas por TM y debe estar preparado para reemplazar a TM y asumir todas las responsabilidades y deberes anteriores, en ausencia del Gerente de Tatami.



ARTE. 14: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL ÁRBITRO (SUSHIN)

El Árbitro tendrá el poder:

- 14.1 Para llevar a cabo Partidos, incluyendo inicio y finalización.
- 14.2 Anunciar la decisión del panel de jueces.
- 14.3 Explicar, cuando sea necesario, los motivos por los que se toman tales decisiones.
- 14.4 Anunciar faltas y emitir advertencias (antes, durante y después de un partido).
- 14.5 Tomar otras medidas disciplinarias (por ejemplo, despedir / suspender a un competidor de un partido).
- 14.6 Obtener asesoramiento e información del Juez espejo, Kansa móvil, Árbitro y / o Jueces de esquina.
- 14.7 Para decidir la victoria por mayoría basada en la tabla de juicio (*ver Fig.8*).
- 14.8 Para extender la duración del Partido.
- 14.9 Consultar al Tatami Manager siempre que tenga dificultades para tomar decisiones.

ARTE. 15: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DEL JUEZ DE ESPEJOS (FUKUSHIN), JUECES DE ESQUINA, KANSA EN MOVIMIENTO Y ÁRBITRO (KANSA)

- 15,1 Para asistir, ayudar e informar al Árbitro.
- 15,2 Ejercer su derecho a votar sobre una decisión durante un partido. Evaluar el
- 15,3 desempeño de los competidores.
- 15,4 Los jueces observarán cuidadosamente las acciones de los competidores dentro de su rango de visión.
En los siguientes casos, deberán señalar de inmediato al Árbitro mediante una bandera, un silbato y / o una mano que exprese correctamente su opinión:
 - a) Cuando notan una lesión o enfermedad de un competidor antes de que el Árbitro se dé cuenta.
 - B) Cuando perciben una acción que consideran que debería ser premiada como Ippon o Waza-ari.
 - C) Cuando el competidor parece estar a punto de cometer, o ha cometido, una técnica, acción o comportamiento prohibido.
 - D) Cuando ambos o alguno de los competidores se hayan movido fuera del área de competencia.
 - mi) En todos los casos cuando sea necesario llamar la atención del árbitro.
- 15,5 Cada juez evaluará continuamente la excelencia relativa de la deportividad de los competidores y señalará su opinión de forma independiente, de la manera prescrita.
- 15,6 Si el Juez Espejo nota algo inusual y no cubierto por estas reglas, puede indicarle al Árbitro Central que detenga el partido con la palma extendida hacia el Árbitro Central.

EL KANSA EN MOVIMIENTO:

- 15.7 Se mueve fuera del área de partido, en el borde del tatami.
- 15.8 Él / ella informa al Tatami Manager de cualquier problema de disciplina.
- 15.9 Debe observar y anunciar (con un silbato) cualquier Jogai, pero solo en lo que respecta a la línea frente a él.
- 15.10 Se concentrará en el partido y dará su opinión solo cuando el Árbitro lo solicite.
- 15.11 Puede ejercer su derecho a votar sobre una decisión de Hantei "



EL ÁRBITRO (KANSA):

15.12 Él / ella es responsable del resultado oficial del partido y lo escribirá en el marcador.

15.13 Informa al Tatami Manager de cualquier problema.

15.14 Llevará un marcador explícito, registrando correctamente los puntos, amonestaciones y penalizaciones.

15.15 Él / ella controla y verifica las notas de exhibición de la Mesa del Jurado (Puntajes, Advertencias y Penalizaciones).

15.16 Anuncia a Atoshi Baraku con un silbato o con palabras si el Árbitro no escucha la señal de la mesa del jurado.

15.17: No puede ejercer su derecho de voto sobre una decisión de Hantei "

15.18 MARCADOR KANSA (Figura 4)

Competidores número	SHIRO PDI NTS Y SANCIONES				HANTEI (Resultado)	AKA PUNTOS Y SANCIONES				Competidores número
1125	ATENAI	A	ACH	AH		ATENAI	A	ACH	AH	345
	KI norte SHI	K 1	K 2	KCH		KINSHI	K 1	K 2	KCH	
PUNTOS	○	●								PUNTOS
WAZA ARI	IPPON	NO KACHI (GANADOR)				HACER (MÁS FLEXIBLE)				
					HIKIWAKE (IGUAL)					

ARTE. 16: RESPONSABILIDADES Y DEBERES DE LA MESA DEL JURADO (Oficial de registro y el oficial de TI)

16.1 El **Oficial de TI** mantendrá en la computadora, un registro preciso del tiempo del partido, puntos y penalizaciones.

16.1.1 El **Oficial de TI** debe ser una persona calificada que conozca el programa de TI de la mesa del jurado y las reglas de la WUKF, con buenas habilidades de comunicación.

16.2 El **Oficial de grabación** anunciará el nombre de cada competidor o equipo para cada partido y se asegurará de que el competidor o equipo correcto está en el Tatami, él / ella registrará en papel, el puntaje, calculará el puntaje total de los competidores de kata de acuerdo a cada ronda.

16,3 Antes de cada Ronda, el **Oficial de grabación** Verificará la hoja de sorteo y cualquier hoja de lesiones relevante adjunta.

16.3.1 Deben revisar la hoja de lesiones e informar al Tatami Manager sobre las lesiones de cualquier competidor.

16.3.2 El **Oficial de grabación** debe adjuntar cualquier "hoja de lesiones" a la hoja de sorteo de categoría al final del partido.



CAPÍTULO 3: TERMINOLOGÍA Y GESTOS

<volver al principio>

ARTE. 17: EL SIGNIFICADO DE LOS TÉRMINOS UTILIZADOS Y LOS GESTOS RELACIONADOS

(comandos, penalizaciones, anuncios) utilizados durante un partido de kumite son los siguientes:

Tabla 3

<u>Comandos</u>	<u>Significados</u>	<u>Gestos</u>
AIUCHI	Puntuación simultánea. No se otorga ningún punto.	El Árbitro junta los puños frente al pecho.
AKA (SHIRO) NO KACHI	Victoria para rojo / blanco.	El árbitro levanta el brazo estirado por encima del hombro, hacia el ganador.
ATENAI	Advertencia para cualquier contacto excesivo	El Árbitro levanta una mano en un puño cubierto por la otra mano, a la altura del pecho, y se lo muestra al infractor.
ATOSHI BARAKU	Queda un poco más de tiempo	El cronometrador dará una señal audible 15 segundos antes de que finalice el tiempo.
APOYA A IPPON	Dos Waza-ari Reconocido como un Ippon.	El árbitro levanta el brazo estirado por encima del hombro, hacia el competidor correspondiente.
CHUI	Última advertencia.	El Árbitro señala con el dedo índice el pecho del infractor en un ángulo de 45 grados.
ENCHO-SEN	Extensión.	El Árbitro reinicia el partido con el comando "Shobu Hajime".
HANSOKU	Falta / Descalificación.	El Árbitro señala con el dedo índice a la cara del infractor y anuncia una victoria para el oponente.
HANTEI	Juicio.	El Árbitro pide juicio haciendo sonar su silbato, y los Jueces emiten su decisión con la mano o señal de bandera.
HAYAI	El más rápido / primero en anotar.	Una mano abierta tocando la palma de la otra mano, con los dedos.
HIKIWAKE	Un empate	El Árbitro extiende ambos brazos hacia los lados y ligeramente hacia abajo con las palmas hacia arriba.
IPPON	Un punto.	El árbitro levanta el brazo estirado por encima del hombro, hacia el competidor correspondiente.
JOGAI	Sal del área de combate.	El Árbitro señala con el dedo índice en un ángulo de 45 grados al límite del área en el lado del infractor y luego señala con el dedo índice en el aire en un ángulo de 60 grados en el lado del infractor e impone un Kinshi (en Sanbon kumite) / Jogai (en Ippon kumite).



KIKEN	Renuncia.	El Árbitro señala con el dedo índice hacia los pies del competidor.
KINSHI	Advertencia por prohibido Comportamiento	El Árbitro señala con el dedo índice en el aire en un ángulo de 60 grados en el lado del infractor.
MAAI	Mala distancia.	Ambas manos se levantan abiertas y paralelas al suelo y una frente a la otra.
MOTONOICHI	Posición original.	El árbitro y los jueces regresan a sus respectivas filas.
MUBOBI	Comportamiento indefenso	En Ippon Shobu del lado del infractor, el Árbitro dice AKA / SHIRO Mubobi y señala con su dedo índice en el aire en un ángulo de 60 grados. (ver Art. 18 y Art. 20.1)
NUKETE IMASU	Objetivo fallido.	Una mano cerrada cruzando por delante del cuerpo.
SHIKAKKU	Exclusión del torneo	El Árbitro señala primero con el dedo índice a la cara del infractor, luego de forma oblicua hacia arriba y hacia atrás, fuera del área.
SAI SHIAI	Un nuevo partido	En Ippon Kumite, si hay empate, se llevará a cabo otro partido. Este re-partido se llama Sai Shiai
SHOBU SANBON (Nihon / Ippon) HAJIME	Comienza el partido.	El Árbitro se para en la línea oficial.
SHOBU HAJIME	Inicie el partido extendido.	El Árbitro se para en la línea oficial.
SHUGO	Los jueces llamaron.	El Árbitro hace señas con ambas manos y con las palmas hacia adentro.
SOREMADO	Fin del partido.	El Árbitro coloca la palma de una mano entre los competidores, con el brazo extendido.
TORIMASEN	No aceptable como puntuación.	La señal es así para Hikiwake, pero la técnica culmina con las palmas hacia abajo.
TSUZUKETE	Sigue luchando.	Se ordenó la reanudación de los combates después de que se haya producido una interrupción no autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Reinicio del partido.	El Árbitro se para en la línea oficial, da un paso hacia atrás en Zenkutsu-Dachi con las manos abiertas extendidas hacia los lados y al recibir la orden, acerca las palmas de sus manos. Luego da un paso atrás
UKE IMASU	Técnica bloqueada.	Una mano abierta tocando el codo del brazo opuesto.



SIN CONTROL ATAQUES	Ataques que exceden el objetivo	Del lado del infractor, el árbitro aprieta el puño y extiende su puñetazo más allá del costado de su propia cabeza. Luego, el Árbitro señala con el dedo índice en el aire en un ángulo de 60 grados e impone una advertencia o penalización de Kinshi (Sanbon y Nihon Kumite) o Mubobi en Ippon Kumite.
PERDIENDO EL TIEMPO	Negarse a luchar	Del lado del infractor, el Árbitro utilizará su dedo índice para hacer un pequeño movimiento circular hacia el suelo. Luego, el Árbitro señala con el dedo índice en el aire en un ángulo de 60 grados e impone una advertencia o penalización de Kinshi (Sanbon y Nihon Kumite) o Mubobi en Ippon Kumite.
WAZA-ARI	Medio punto.	El Árbitro extiende su brazo el brazo estirado ligeramente hacia abajo hacia el lado del competidor relevante.
YAME	Parada temporal del partido.	El cronometrador detiene el reloj.

ARTE. 18: LOS GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL

<volver al principio>

ART.18.1 Los gestos del Árbitro Central deben ser claros y amplios (Fig.5)

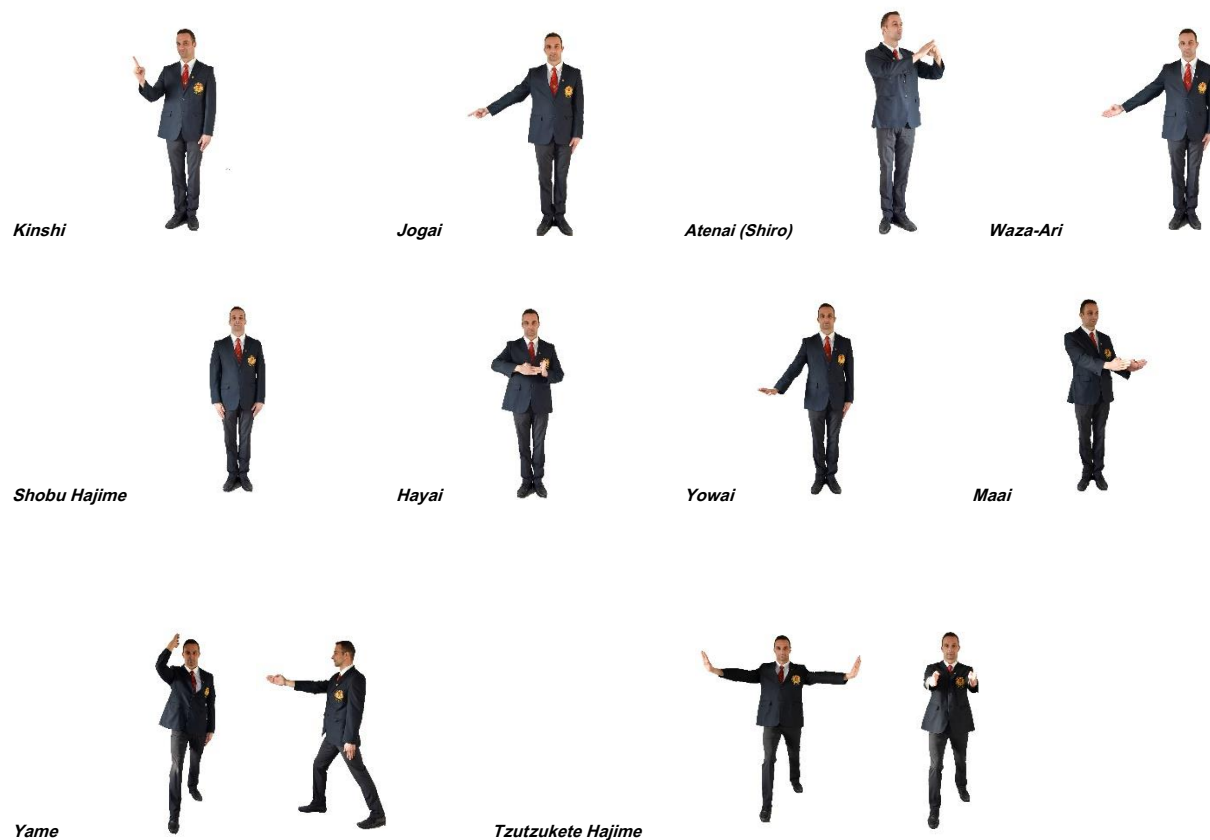




Figura 5



ARTE. 19: LOS GESTOS DE LOS JUECES DEL ESPEJO

<Volver al principio>

Arte. 19,1 Los gestos de Mirror Judges deben ser cortos, claros, discretos y corteses (Fig.6)

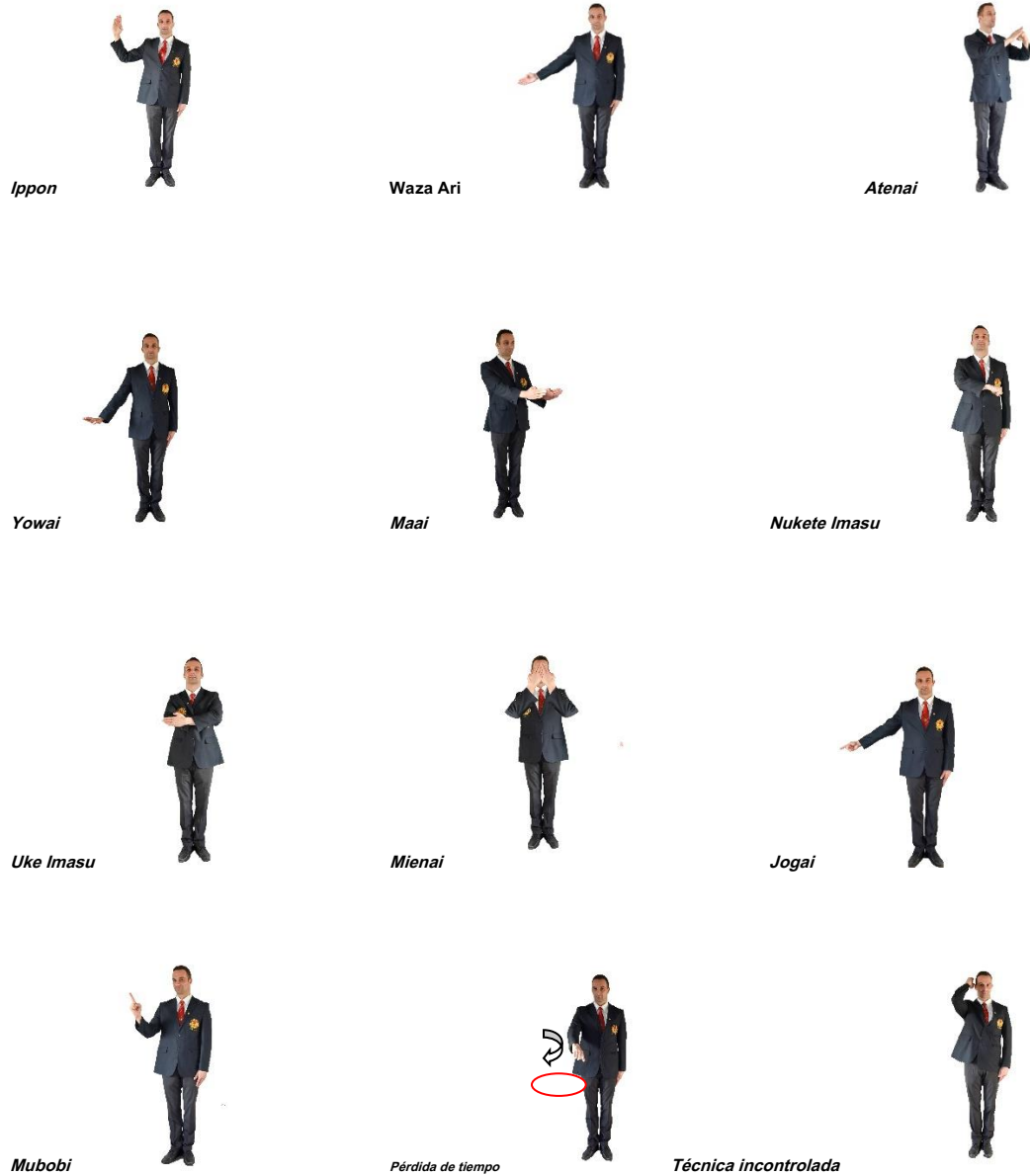


Figura 6



ARTE. 20: LAS SEÑALES DE LA BANDERA

<volver al principio>

Arte. 20,1 En kumite Shobu Ippon, las señales de los jueces de esquina se pueden hacer con banderas y silbatos (**Figura 7**).

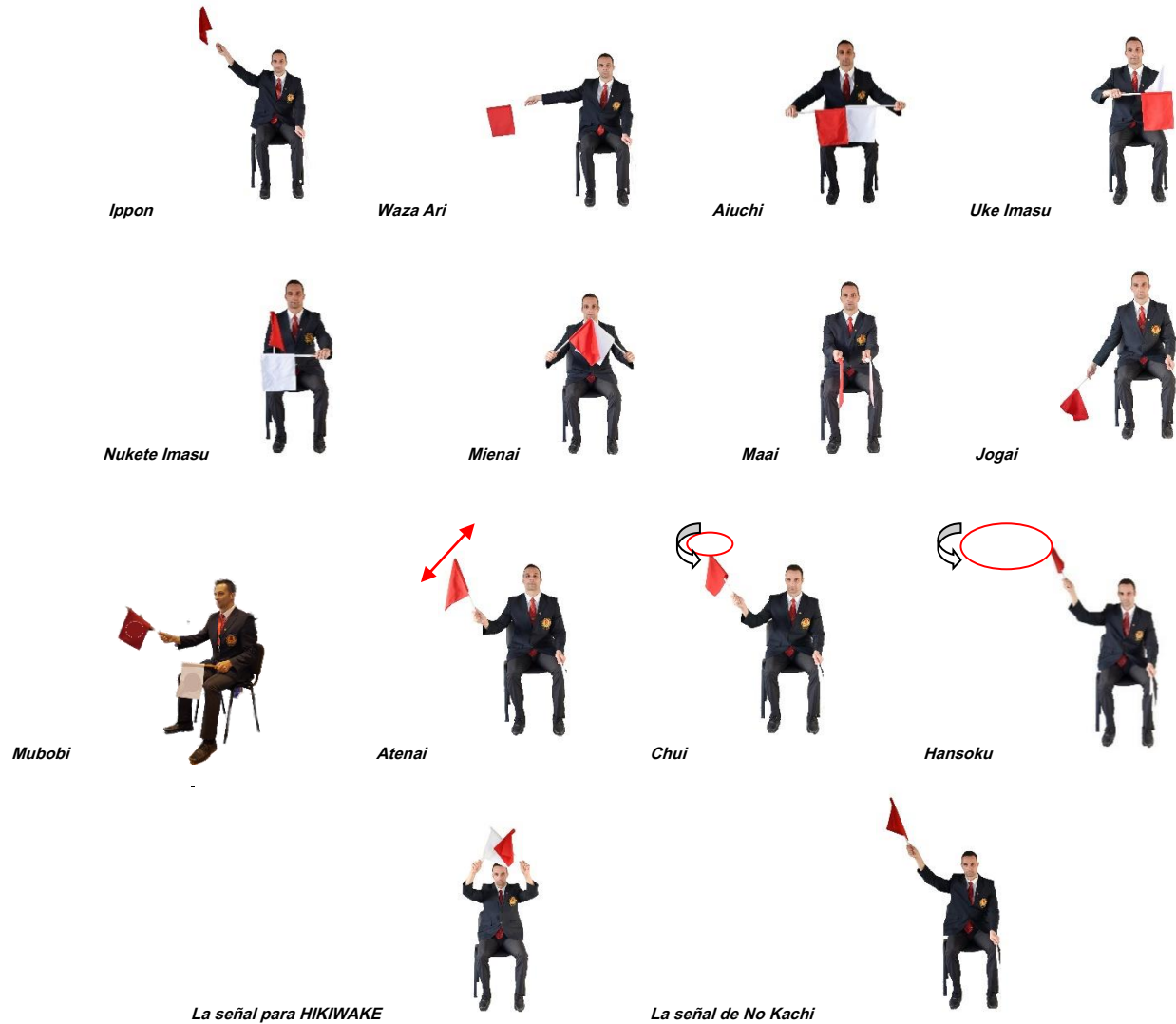


Figura 7

Arte. 20,2 Las señales de silbato utilizadas por el Árbitro Central serán las siguientes:

- a) Largo / normal + corto / fuerte = Hantei.
- B) Corto / fuerte = el comando para bajar las banderas o los tableros de puntuación.



CAPÍTULO 4: DECISIONES

<volver al principio>

Art.21: Decisión por mayoría

Si el Árbitro y el Juez Espejo no están de acuerdo sobre una puntuación, advertencia o penalización, el Árbitro debe pedirle al Kansa su opinión. **La decisión final la tomará 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.

Arte. 22: Reinicio de la ronda

En todos los casos, durante una ronda, cuando un competidor equivocado (accidentalmente) toma el lugar de otro o hay un competidor faltante, el resultado de esa **partido** será anulado. los **partido** se reiniciará en el punto en que ocurrió el error e involucrará solo a los competidores afectados por el error. Pero, si la ronda finaliza, los resultados no se pueden cambiar.

Art.23: Mesa para el juicio en Ippon Shobu Kumite

Cuando el Árbitro decida sobre la base de las señales dadas por los Jueces, la decisión se registrará por la Tabla de Juicio dada en **Cuadro 4**.

<table><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> SHIRO NO KACHI	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	×	<table><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> AKA NO KACHI	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	×	<table><tr><td colspan="2">LEGEND</td></tr><tr><td>●</td><td>AKA</td></tr><tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr><tr><td>×</td><td>HIKIWAKE</td></tr></table>	LEGEND		●	AKA	○	SHIRO	×	HIKIWAKE
○	○	○	○																															
○	○	○	●																															
○	○	○	×																															
●	●	●	●																															
●	●	●	○																															
●	●	●	×																															
LEGEND																																		
●	AKA																																	
○	SHIRO																																	
×	HIKIWAKE																																	
<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>×</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE	○	○	●	×	○	○	×	×	<table><tr><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>×</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> AKA NO KACHI OR HIKIWAKE	●	●	○	×	●	●	×	×																	
○	○	●	×																															
○	○	×	×																															
●	●	○	×																															
●	●	×	×																															
<table><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> HIKIWAKE	×	×	×	×	○	×	×	×	●	×	×	×	○	●	×	×	<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr></table> SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE	○	○	●	●													
×	×	×	×																															
○	×	×	×																															
●	×	×	×																															
○	●	×	×																															
○	○	●	●																															

Cuadro 4

23,1 Los asuntos relacionados con el juicio no prescritos en estas reglas serán discutidos entre el Árbitro y los Jueces.

y la decisión tomada se remitirá al Tatami Manager ya 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: REGLAS DE KUMITE

CAPÍTULO 5: REGLAS GENERALES DE KUMITE

<volver al principio>

ART. 24: INICIO - SUSPENDER - FINALIZAR EL PARTIDO DE KUMITE

24,1 Los competidores deben alinearse al comienzo de la ronda. Si uno o más de ellos están ausentes, se les llamará dos veces por el micrófono. Si no llegan antes de que termine la ronda, serán declarados KIKEN.

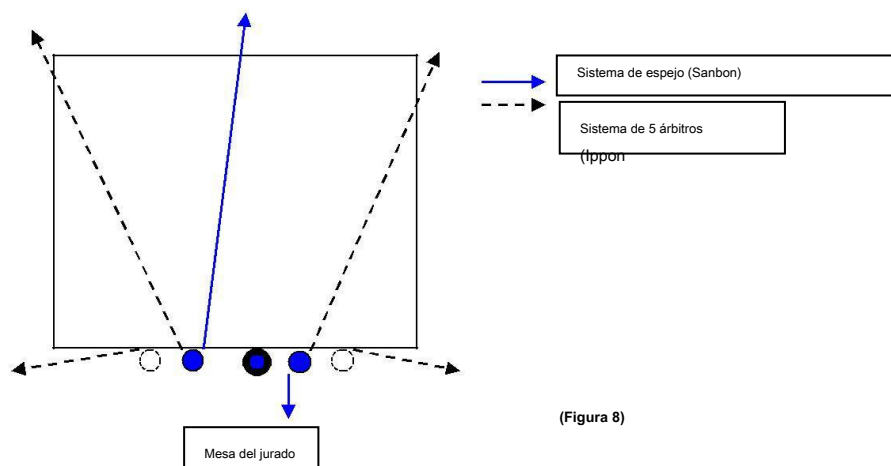
24.1.1 Los entrenadores deben sentarse en el lado opuesto del Tatami mirando hacia la mesa del Jurado.

24.1.2 Deben entregarse las credenciales de los competidores y entrenadores a los árbitros que garantizarán la entrada de los entrenadores y competidores en el tatami.

24,2 INICIO DEL PARTIDO:

24.2.1 Al comienzo de un partido de Kumite, el panel de árbitros se ubicará en el borde exterior del área del partido. Después del intercambio formal de saludos entre competidores, oficiales / público y el Panel de Árbitros (Shomenni Rei - Otogaini Rei), el Árbitro da un paso hacia atrás, todos los Jueces se vuelven hacia adentro y todos se inclinan juntos.

24.2.2 Después de la reverencia, el Árbitro invita al Juez y Kansa en el "Sistema de Espejos" de Shobu Sanbon, o los "Jueces de 4 Esquinas" en el "Sistema de Banderas" de Shobu Ippon a tomar sus lugares (fuera del área de partido), como se muestra a continuación en **Figura 8**:



(Figura 8)

24.2.3 A la orden de "Nakae o Motonoichi", el panel de árbitros y los competidores ingresan al área de competencia. El partido comenzará con el anuncio del Árbitro de "Shobu Sanbon / Nihon / Ippon Hajime".

24,3 SUSPENDIENDO EL PARTIDO

Al anunciar "Yame", el Árbitro detendrá el combate temporalmente y ordenará a los competidores que vuelvan a sus posiciones. Al reanudar el partido, el árbitro anuncia "Tsuzukete Hajime".

24.3.1 ATOSHI BARAKU

El Oficial de Registro dará una señal mediante un gong, timbre o silbato indicando Atoshi Baraku, 15 segundos para el final.

24,4. FINALIZAR EL PARTIDO

Cuando se acabe el tiempo, el Oficial de Registro dará dos señales con un gong, timbre o silbato. Después de detener el partido (Yame), el Árbitro finalizará el partido anunciando "Soremade". Luego revisa los puntajes y



advertencias con el Kansa en Sanbon Kumite o el Juez del Jurado de Mesa en Ippon Kumite y luego anuncia la decisión. Después del intercambio formal de saludos entre los competidores, el Panel de Árbitros, los oficiales / público (Otagaini Rei Shomenni Rei), el partido se considera terminado.

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

<volver al principio>

25,1 Un ippon Se otorga cuando una técnica precisa y poderosa, que se reconoce como decisiva, se entrega a las áreas de puntuación reconocidas en las siguientes condiciones:

- buena forma (técnica, posición y equilibrio).
- fuerte vigor (kime),
- buena actitud deportiva, no maliciosa,
- zanshin,
- tiempo adecuado,
- distanciamiento correcto

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

- Cuando se lanza un ataque con una sincronización perfecta y el oponente comienza a moverse hacia el atacante. Cuando se lanza un
- ataque inmediatamente cuando el atacante desequilibra al oponente. Cuando se utiliza una combinación de técnicas sucesivas y
- efectivas.
- Las técnicas combinadas que hubieran merecido un wazari se elevarán a ippon.
- Cuando el oponente ha perdido su espíritu de lucha y le ha dado la espalda al atacante y el atacante marca con una técnica válida.
- Ataques efectivos lanzados sobre las partes indefensas del oponente. Para técnicas
- efectivas de Jodan Geri.

25,2 Se otorga un Waza-ari por una técnica casi comparable a la necesaria para puntuar Ippon. El panel de arbitraje debe buscar Ippon en la primera instancia y solo otorgar un Waza-ari en la segunda instancia.

25.3 Los anuncios de partitura:

El Árbitro anuncia la puntuación de la siguiente manera: Quién marcó, en qué Nivel, con qué Técnica y la Puntuación atribuida (Ej.: Aka / Shiro... Jodan / Chudan... Tsuki / Geri / Uchi... Waza-ari /

ARTE. 26: VICTORIA O DERROTA

<volver al principio>

Se otorgará en base a:

- 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 retiro (Kiken).



26.1. **VICTORY por IPPON o por SANBON SCORE**

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

26.2 **VICTORIA por DECISIÓN (Hantei)**

26.2.1 En ausencia de puntuación de Ippon / Nihon / Sanbon, o derrota por descalificación (Hansoku) o retiro (Kiken), durante el tiempo prescrito de un Partido, se toma una decisión (Hantei) basada en las siguientes consideraciones:

26.2.2 En el caso de que un competidor (en Nihon / Sanbon Kumite) obtenga al menos un WazaAri más que el oponente, automáticamente será declarado ganador (Kachi).

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

26.2.4 **Procedimiento HANTEI:**

En la decisión de Hantei, el Árbitro Central se coloca dentro del límite del área de competencia. Él / ella llamará "Hantei" y simultáneamente con todos los demás jueces y al toque de silbato, levantará su brazo hacia el competidor de su preferencia: AKA / SHIRO o cruzará su brazos delante de su cabeza para dibujar. Después de confirmar el resultado de la votación, ingresa al área de competencia y anuncia la decisión.

26.2.5 **CRITERIOS PARA HANTEI**

A:

- a) Si ha habido algún Waza-ari o Ippon.
- b) Si ha habido alguna advertencia (Atenai / Kinshi).

B:

- c) La excelencia comparativa en la actitud combativa.
- d) La habilidad y destreza.
- e) El grado de vigor y espíritu de lucha.
- f) El número de movimientos de ataque.
- g) La excelencia comparativa en la estrategia utilizada.
- h) Juego limpio

26.3 **DERROTA POR FALTA - DESCALIFICACIÓN (Hansoku)**

Cuando un competidor comete un acto comprendido en cualquiera de los siguientes casos, el Árbitro anunciará la derrota del competidor infractor:

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

26.3.2 No obedecer las órdenes del Árbitro.

26.3.3 Si un competidor se emociona demasiado, hasta el punto de que el Árbitro lo considere un peligro para él o para su oponente.

26.3.4 Si el acto o los actos de un competidor se consideran maliciosos o que violan intencionalmente las reglas.



26.3.5 Otros actos que se consideren en violación de las Reglas del Partido. Cualquier comportamiento rebelde de personas relacionadas con el competidor, como el entrenador, el gerente, los seguidores, etc., puede resultar en la descalificación del competidor y / o del equipo.

26.3.6 Hansoku se puede imponer directamente, sin seguir la escala de penalización, si la acción trae un handicap para el otro competidor y las posibilidades de ganar están muy disminuidas, por ejemplo: lesión facial, nariz rota, mano / dedo / rodilla rota. etc.

26.3.7 Cualquier competidor (o equipo) que reciba HANSOKU en las semifinales seguirá recibiendo una medalla de bronce.

26.3.8 Cualquier competidor (o equipo) que reciba HANSOKU en la final seguirá recibiendo una medalla de plata.

26.3.9 Cualquier competidor (o equipo) que reciba SHIKAKKU en la semifinal o final no recibirá medalla.

26,4 **DERROTA POR JUBILACIÓN (Kiken)**

26.4.1 Un competidor que no pueda continuar compitiendo o participando, por razones distintas a una lesión o que solicite permiso para abandonar el combate por tales razones, será declarado perdedor por KIKEN.

ARTE. 27: ÁREAS DE PUNTUACIÓN Y TÉCNICAS DE PUNTUACIÓN

<volver al principio>

27.1 Las áreas de puntuación se limitarán a las siguientes: Cabeza, Abdomen, Cuello, Pecho, Costado y Espalda (excluyendo los hombros).

27.1.1 La garganta no es un punto de puntuación; Está prohibido atacar la garganta (de costado, por detrás, por delante).

27.2 Una técnica efectiva entregada simultáneamente cuando la campana de tiempo finalizado marca el final, se contará en el puntaje.

27.3 Un ataque, incluso si es efectivo, realizado después de que la campana de cronometraje señale el final del partido, no se reconocerá como tal, ni constituirá una base para la decisión.

27.4 Las técnicas entregadas fuera del área de partido prescrita no serán válidas.

27.5 Sin embargo, si un competidor que realiza una técnica de este tipo estaba dentro de los límites del área de competición cuando realizó la técnica, se considerará válida. El punto en el que se llama a "Yame" es útil para determinar si se ha producido Jogai.

27.6 Las técnicas de puntuación del mismo valor entregadas simultáneamente por ambos competidores no puntuarán (Aiuchi).

ARTE. 28: ADVERTENCIAS Y SANCIONES

<volver al principio>

En la competición de kumite WUKF Nihon y Sanbon, hay 3 categorías de advertencias y penalizaciones:

28,1 **ATENAI** - Contacto excesivo.

28,2 **KINSHI** - Comportamientos y acciones prohibidos.

28,3 **SHIKAKKU** - Exclusión de toda la competición.

28.1 Categoría ATENAI

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

28.1.2 Las siguientes técnicas que se realizan con contacto:

a) Ataques a miembros superiores e inferiores, articulación de la cadera, articulaciones de la rodilla, empeines y espinillas.

b) Ataques en la ingle o en la garganta.

c) Técnicas de manos abiertas en cara, garganta y cuello; Hiza Geri; Empi o Atama Uchi.



- D) Técnicas de salto (como Tobi Yoko Geri o Uraken Uchi).
- mi) Técnicas peligrosas de barrido de piernas (Ashi Barai sin una técnica de seguimiento o barridos de pie que aterrizan en lo alto de la pierna y que podrían causar una lesión en la rodilla).
- F) Lanzamientos peligrosos (sin ninguna garantía de que el oponente aterrice de manera segura).
- gramo) Están prohibidas las técnicas y patadas que, por diseño, no se pueden controlar y, por lo tanto, presentan un problema de seguridad para los competidores, como Kakato Geri y otros.

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



(Figura 9)

28.1.5 El gesto para Atenai es:

28.1.6 Las posibles advertencias y la penalización son:

- una. primera advertencia: **Atenai**
- B. Última advertencia: **Ateani Chui**
- C. Descalificación: **Atenai Hansoku**

28.2 LA categoría KINSHI

Las siguientes acciones y comportamientos están prohibidos y serán penalizados:

28.2.1 Pérdida de tiempo.

Esto incluye negarse a pelear, huir del oponente y la interrupción repetida del partido por agarre o contacto corporal innecesario contra el oponente.

28.2.2 **Acciones exageradas** (comportamiento antideportivo, etc.) y reacciones (es decir, fingir una lesión, provocación o expresiones, simulaciones, reacciones exageradas al contacto de la luz o caídas innecesarias).

28.2.3 **Cualquier comportamiento que pueda desacreditar al Karate** (esto incluye entrenadores, gerentes y cualquier persona conectado con el competidor).

28.2.4 **Cualquier acción irrespetuosa e innecesaria.** están estrictamente prohibidos (tirar los guantes al suelo, negarse a participar en la reverencia final del partido, no estar de acuerdo con las decisiones del árbitro durante el partido, etc.).

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

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

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

- una. 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 después, se registrará Kinshi.
- C. Si Shiro sale del Tatami justo después de que Aka anota con un ataque exitoso, entonces Yame ocurrirá inmediatamente en el marcador y no se registrará el Kinshi de Shiro.



D. Si hay una técnica exitosa, Yame debe ocurrir en el instante de la puntuación. Por tanto, la salida se produce fuera del horario del partido y no debe ser penalizada.

mi. Si Shiro sale del Tatami o ha salido cuando se hace el puntaje de Aka (con aka permaneciendo dentro del Tatami), entonces se otorgará el puntaje de ambos Aka y se impondrá la advertencia o penalización de Kinshi de Shiro.

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

gramo. Kinshi no se impone si el oponente empujó 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 seguido inmediatamente por una técnica).

28.2.8 Ataques incontrolados (que exceden más allá del objetivo).

28.2.9 Las posibles advertencias y penalizaciones son:

una. Primera advertencia:	Kinshi
B. Segunda advertencia:	Kinshi
C. Última advertencia:	Kinshi Chui
D. Descalificación:	Kinshi Hansoku

28.2.10 El anuncio: " Aka / Shiro, KINSHI "



28.2.11 El gesto para Kinshi es:

(Figura 10)

28.2.12 Sin embargo, dependiendo de la gravedad de la infracción, Kinshi Chui o Kinshi Hansoku pueden imponerse directamente, si la mayoría del Panel de Árbitros está de acuerdo.

28.3 SHIKKAKU

Es una inhabilitación de toda la competición, 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 daña el prestigio y el honor del Karate-Do, o cuando se considera que otras acciones violan las reglas y el espíritu del Karate-Do.

28.3.3 Cuando el (los) competidor (es), su entrenador o cualquier miembro (s) de su escuadrón de apoyo hacen gestos obscenos u ofensivos, amenazan o insultan verbalmente a los oficiales u otros competidores.

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

28.3.5 El anuncio: El Árbitro anunciará "Aka / Shiro - SHIKKAKU.



(Figura 11)

28.3.6 El gesto de Shikkaku es:

28.3.7 Antes de que se pueda imponer el Shikkaku, el Árbitro debe consultar al Tatami Manager y luego a la Comisión de Árbitros de la WUKF.

28.3.8 El competidor que reciba Shikkaku perderá todas las posiciones que ganó antes en esa ronda / categoría. No recibirá medalla.

28.4 Entrenadores: advertencias y sanciones

28.4.1 Los entrenadores serán sancionados por mala conducta (abuso verbal, agresividad física contra los árbitros o contra sus propios alumnos).

28.4.2 La escala de penalización para los entrenadores tendrá 3 (tres) pasos: Kinshi; Kinshi Chui y Kinshi Hansoku. En situaciones especiales, Kinshi Hansoku puede imponerse directamente.

28.4.3 La decisión de advertir o penalizar a un entrenador será tomada por el panel de árbitros y el Tatami Manager.

28.4.4 Después de que se haya tomado la decisión de advertir a un entrenador, el Tatami Manager marcará una X en la parte de atrás del entrenador insignia y certifiqúelo 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 competición.

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

ARTE. 29: LESIONES Y ACCIDENTES

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

29.1 DECISIONES DEL MÉDICO

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

29.1.2 Un competidor que gana un combate mediante la descalificación de su oponente por causarle una lesión no puede volver a pelear sin el permiso por escrito del Médico de la Competencia, en la hoja de Lesiones (Figura 12).

29.1.3 Cuando un competidor gana por la descalificación de su oponente por causarle una lesión, el Tatami Manager enviará un juez con el ganador lesionado al Médico de la Competencia.

29.1.4 El Doctor completará la "Hoja de lesiones" (Fig. 12) que se entregará a la Mesa del Jurado y se adjuntará a la hoja de sorteo de esa Ronda.



29.1.5 Es responsabilidad de la Mesa del Jurado monitorear el progreso del competidor a la siguiente ronda y mostrar la Hoja de Lesiones al Gerente de Tatami.

29.1.6 Al comienzo de la siguiente ronda, el Tatami Manager consultará (visual y verbalmente) con el competidor lesionado y si el Tatami Manager sospecha que el competidor no puede continuar, llamará al Médico de la Competencia y le preguntará / ella para volver a examinar al competidor.

29.1.7 Dependiendo de la decisión del Médico de la Competencia, se permitirá o no al competidor continuar la ronda.

29.1.8 No se otorgará ningún punto si el competidor lesiona a su oponente, incluso si la lesión es muy leve.

Fig 12: Hoja de lesiones

Fecha:	Hora:	Tatami No.	Nombre del árbitro principal del tatami
Número & Competidores nombre:	Federación:	País:	Naturaleza de la herida
Comentario del doctor	Recomendación	¿Continuar?	Firma / sello del médico
		SÍ NO	

29.1.4 No se otorgará ningún punto si el competidor lesiona a su oponente, incluso si la lesión es muy leve.

29.2 VICTORIA o DERROTA después de una lesión

29.2.1 Cuando un competidor, que sufre una lesión leve, pero no lo suficientemente grave como para inhabilitarlo, se niega a continuar con el combate o solicita permiso para abandonar el combate, Kiken lo declarará perdedor.

29.2.2 Si dos competidores se lastiman entre sí, o si sufren de Lesiones sufridas anteriormente y el Médico de la Competencia los declara incapaces de continuar, el resultado del combate será:

- a)** La pelea la gana el competidor que haya acumulado más puntos.
- B)** Si la puntuación es la misma, el Árbitro pedirá a HANTEI que decida el ganador.
- C)** En la competición por equipos, el árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE). Si la situación es decisiva ENCHO-SEN en Competición por Equipos, el Árbitro llamará a HANTEI para establecer el resultado final.

29.2.3 En el caso de una lesión o lesiones sufridas durante un Kumite Match, por razones no atribuibles a ninguno de los competidores, inhabilitar a un competidor o en el caso de que ambos competidores se lesionen al mismo tiempo por razones por las cuales ambos son responsables, el El resultado final será decidido por:

- a)** El competidor que abandone el combate será declarado perdedor por Kiken.
- B)** En un caso en el que ambos competidores renuncian y las razones que causan las lesiones no son atribuibles a ninguno de los dos. competidores, entonces HANTEI decidirá el resultado final.



29.2.4 En caso de que se considere que un competidor no puede continuar el combate debido a una lesión o cualquier otra razón física, con base en el consejo del Médico de la Competencia, el Árbitro terminará el combate y suspenderá al competidor lesionado del combate y atribuirá la victoria de la siguiente manera:

- a) Si la lesión es imputable a su oponente, será declarado ganador.
- B) Si la lesión no es imputable a su oponente, será declarado perdedor.

29.3 LESIONES GRAVES

En caso de una lesión grave, la Comisión de Disciplina de WUKF puede imponer sanciones adicionales.

29.3.1 El procedimiento aplicado en esos casos se encontrará en **ARTE. 79 APÉNDICE**

PARTE 3: SANBÓN DE KUMITE

CAPÍTULO 6: SANBÓN KUMITE INDIVIDUAL

<volver al principio>

- El partido individual lo decide "Shobu Sanbon".
- Los competidores intentan anotar tres puntos (6 WAZA-ARI, 3 IPPON, o anotar una combinación de ambos antes que su oponente, dentro del límite de tiempo).
- En todo Kumite Sanbon, se utilizará el sistema Mirror para adjudicar cada partido.

ARTE. 30: CATEGORÍAS PERMITIDAS

Cuadro 5

MASCULINO				MUJER			
Nr.	Categoría	Edad	Peso	Nr.	Categoría	Edad	Peso
	Mini cadetes A	13 años	- 150 gramos		Mini cadetes A	13 años	- 150 gramos
	Mini Cadetes B	13 años	- 150 gramos		Mini Cadetes B	13 años	- 150 gramos
	Mini Cadetes C	13 años	- 150 gramos		Mini Cadetes C	13 años	- 150 gramos
	Mini Cadetes D	13 años	+ 60 kg		Mini Cadetes D	13 años	+ 60 kg
Cadetes B - todos los cinturones				Cadetes B - todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Peso	Nr.	Categoría	Edad	Peso
	Cadetes B 1	14 a 15 años	- 150 gramos		Cadetes B 1	14 a 15 años	- 150 gramos
	Cadetes B 2	14 a 15 años	- 150 gramos		Cadetes B 2	14 a 15 años	- 150 gramos
	Cadetes B 3	14 a 15 años	- 150 gramos		Cadetes B 3	14 a 15 años	- 150 gramos
	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	- 150 gramos		Cadetes A 1	16 a 17 años	- 150 gramos
	Cadetes A 2	16 a 17 años	- 150 gramos		Cadetes A 2	16 a 17 años	- 150 gramos
	Cadetes A 3	16 a 17 años	- 150 gramos		Cadetes A 3	16 a 17 años	- 150 gramos
	Cadetes A 4	16 a 17 años	+ 75 kg		Cadetes A 4	16 a 17 años	+ 60 kg



Juniors - todos los cinturones				Juniors - todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Peso	Nr.	Categoría	Edad	Peso
	Juniors A	18 a 20 años	- 150 gramos		Juniors A	18 a 20 años	- 150 gramos
	Juniors B	18 a 20 años	- 170 gramos		Juniors B	18 a 20 años	- 170 gramos
	Juniors C	18 a 20 años	- 190 gramos		Juniors C	18 a 20 años	- 190 gramos
	Juniors D	18 a 20 años	+ 85kg		Juniors D	18 a 20 años	+ 100 gramos
Personas mayores: todos los cinturones				Personas mayores: todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Peso	Nr.	Categoría	Edad	Peso
	Mayores A	21 a 35 años	- 150 gramos	-	Mayores A	21 a 35 años	- 150 gramos
	Mayores B	21 a 35 años	- 170 gramos		Mayores B	21 a 35 años	- 170 gramos
	Mayores C	21 a 35 años	- 190 gramos		Mayores C	21 a 35 años	- 190 gramos
	Mayores D	21 a 35 años	+ 100 gramos		Mayores D	21 a 35 años	+ 100 gramos
Veteranos - todos los cinturones				Veteranos - todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Peso	Nr.	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	61 años y más	Abierto		Veteranos E	61 años y más	Abierto

ARTE. 31: DURACIÓN DE UN PARTIDO INDIVIDUAL DE KUMITE SANBON

31,1	Niños (hombre / mujer)	1 min 30 seg. (Tiempo efectivo) 2 min.
31,2	Mini cadetes / Cadetes (hombres / mujeres)	(tiempo efectivo)
31,3	Juniors y seniors (hombres / mujeres) Veteranos	3 min. (tiempo efectivo) 2 min.
31,4	(hombres / mujeres)	(tiempo efectivo)

ARTE. 32: AMARRE Y EXTENSIÓN

32.1 EL LAZO

32.1.1 En caso de empate (igual puntuación, incluido 0-0) después del tiempo límite, en un partido individual, se llamará a HANTEI.

32.1.2 La decisión puede ser NO KACHI para Aka o Shiro (según los criterios utilizados en Hantei o podría ser HIKIWAKE. En kumite sanbon individual, si se da Hikiwake, seguirá una Enchosen (extensión).

32,2 LA EXTENSIÓN (Encho-Sen)

32.2.1 El comando 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 prórroga la decidirá el primero en puntuar (muerte súbita).

32.2.4 Todos los puntajes y advertencias se llevan a la extensión.

32.2.5 Si después de Encho-Sen aún no hay puntaje, 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 partido individual se decide de acuerdo con las "Reglas de Sanbon Kumite" para un partido de kumite individual.

ARTE. 33: CATEGORÍAS PERMITIDAS

Tabla 6

MASCULINO				MUJER			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Peso	Nr.	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
	Juniors	18 a 20 años	Abierto		Juniors	18 a 20 años	Abierto
	Personas mayores	21 a 35 años	Abierto		Personas mayores	21 a 35 años	Abierto

ART.34: PARTIDO POR EQUIPO DE SANBON

<volver al principio>

34.1 Antes de cada Partido por Equipos, un representante del equipo debe entregar a la Mesa del Jurado / Oficiales de Entrada una lista oficial de Orden con los nombres y el orden de pelea de los miembros del equipo escrito en una hoja de Orden de Equipo. (ver **Tabla 7**).

Cuadro 7

EQUIPO DE ESCOCIA 'A' (el número del competidor)	La ronda 1	La ronda 1	Ronda 3	Ronda 4
1004	1	3		
1024	2	1		
1029	3	2		

34.1.1 El orden de pelea se puede cambiar para cada ronda, pero una vez notificado, no se puede modificar.

34.1.2 El uso de una reserva constituye un cambio en el orden de combate.

34.1.3 Si se cambia el orden de pelea, sin notificar a la Mesa del Jurado antes del comienzo del partido, el equipo será descalificado.

34.2 Los partidos entre miembros individuales de cada equipo se llevarán a cabo en un orden predeterminado.

ARTE. 35: LOS EQUIPOS DE SANBON

<volver al principio>

35.1 El equipo estará compuesto por 3 competidores.

35.1.1 Un equipo que no tenga 3 competidores al comienzo de la 1ra ronda de la competencia no podrá competir y será declarado Kiken.

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



- 35,2 Al comienzo del partido, solo el equipo (3 miembros), sin la reserva, se alineará en el Tatami.
- 35,3 Si, durante una ronda, un miembro del equipo se lesiona y el médico de la competencia dice que no puede continuar en la competencia, el equipo podrá usar su reserva para competir en la siguiente ronda.
- 35.4 Si durante una ronda, otro miembro del equipo se lesiona y el médico de la competencia dice que no puede continuar en la competencia, el equipo podrá competir en el resto de esa categoría de equipo con solo 2 competidores.

ARTE. 36: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO GANADOR SANBON KUMITE

<volver al principio>

- 36.1 El ganador de un partido por equipos se decidirá sobre la base de los resultados de los partidos individuales.
- 36.1.2 Si al final del tiempo prescrito en un combate no hay puntaje o hay puntaje igual, la decisión será HIKIWAKE. No se llamará a Hantei.
- 36,2 Los criterios para decidir el ganador de un partido por equipos son los siguientes (en orden de importancia descendente):
- a) Número de victorias que tiene cada equipo.
 - B) La puntuación total que tiene cada equipo (Ippon y Waza-ari se suman).**
 - C) El número de Ippon que tiene cada equipo (el equipo ganador es el que anotó más Ippon).**
 - D) Partido extra.**
- 36.3 Las victorias por falta, descalificación o retiro voluntario (Kiken) del oponente se contarán, en los partidos por equipos, como 3 Ippon. El oponente (el perdedor) mantendrá el puntaje registrado en el momento de la descalificación.

ARTE. 37: LAZO Y EL EXTRAMATCH

<volver al principio>

- 37.1 Cuando, después de considerar 36.2 / a / b / c arriba, hay un empate entre equipos, se llevará a cabo un partido extra entre un representante de cada equipo contendiente.
- 37.2 Si este partido adicional resulta en un empate, se llevará a cabo una extensión (Encho-Sen). La extensión (Encho-Sen) la decidirá el primero en puntuar (muerte súbita). Si, en el tiempo transcurrido al final de Encho-Sen todavía no hay puntuación, el panel de árbitros debe tomar una decisión (Hantei). El Árbitro Central, el Juez Espejo y el Kansa en Movimiento no pueden dar Hikiwake pero deben decidir No Kachi para Aka o Shiro.



CAPÍTULO 8: EQUIPO DE ROTACIÓN SANBON KUMITE

En principio, las reglas son similares a **SHOBU SANBON INDIVIDUAL** y el sistema espejo se utilizará para adjudicar cada partido.

ARTE. 38: CATEGORÍAS PERMITIDAS

<volver al principio>

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

Tabla 8

MASCULINO				MUJER			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Peso	Nr.	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
	Juniors	18 a 20 años	Abierto		Juniors	18 a 20 años	Abierto
	Personas mayores	21 a 35 años	Abierto		Personas mayores	21 a 35 años	Abierto
	Veteranos	36 años y más	Abierto		Veteranos	36 años y más	Abierto

ARTE. 39: DURACIÓN

<volver al principio>

39.1 En la rotación de equipos de Kumite, la duración de cada partido será de 6 minutos seguidos.

39.2 El reloj se detendrá solo cuando el Árbitro solicite "Tiempo".

ARTE. 40: EL EQUIPO DE ROTACIÓN

<volver al principio>

40.1 El equipo de rotación de 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 un solo suplente, que puede ser sustituido por un competidor lesionado o si el entrenador lo requiere. Sin embargo, esta sustitución solo puede realizarse en la siguiente ronda.

40.3 El espíritu de equipo requiere que cada competidor deba luchar al menos una vez y durante al menos 15 segundos durante el tiempo prescrito (6 minutos).

40.4 Si al final del partido (después de 6 minutos), uno de los competidores no ha peleado, el equipo involucrado será descalificado (Hansoku).



40.4.1 En el caso de la última pelea, un competidor puede pelear por menos de 15 segundos si el cambio fue solicitado por el Entrenador y validado por el Juez de Cambio de acuerdo con el Art. 43.3.

40.5 **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 de tiempo, su equipo será declarado ganador aunque los otros dos miembros de su equipo no pelearon.

ART.41: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO GANADOR

<volver al principio>

41.1 No habrá límite para el número de puntos que se pueden anotar. Cada equipo puede anotar tantos puntos como sean capaces sus competidores, durante los 6 minutos.

41.2 En Time-Up, el ganador será el equipo que anotó más puntos (puntuación total) que el equipo oponente, 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), dentro del tiempo prescrito de 6 minutos, será declarado ganador. .

ARTE. 42: EQUIPO DE EMPATE EN ROTACIÓN

42.1 Si, después de 6 minutos, hay un empate, el equipo que tenga más Ippon será declarado ganador.

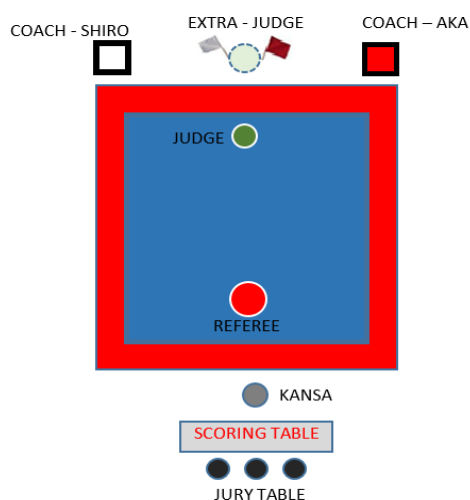
42.2 Si el empate persiste, se llamará a HANTEI. La decisión podría ser AKA / SHIRO NO-KACHI o HIKIWAKE. En la situación de HIKIWAKE habrá 2 minutos de extensión de tiempo (Encho-Sen) y el equipo que anote el primer punto será declarado ganador. Cada entrenador elegirá 1 competidor de su equipo para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

ARTE. 43: SUSTITUCIONES EN EQUIPO DE ROTACIÓN

<volver al principio>

43.1 Se utilizará un juez de cambio para el equipo de rotación; se colocará fuera del tatami en el lado opuesto de la mesa del jurado con 2 banderas (AKA y SHIRO) (ver **Figura 13** debajo).

Figura 13



43.1.1 La única función del Juez de Cambio es indicar al árbitro cuándo y qué competidor debe cambiarse.

43.1.2 El Juez de Cambio no tendrá opinión sobre puntuaciones, advertencias o penalizaciones ni participará en Hantei.

43.2 Durante el partido, el entrenador o, en circunstancias excepcionales y con el permiso de WUKF RefCom, el capitán del equipo, puede hacer tantas sustituciones entre los 3 miembros del equipo como desee. Un competidor que ya ha sido reemplazado puede volver a pelear en la misma ronda y cuando se le solicite durante el combate.

43.3 Las solicitudes de cambio deben ser realizadas por el entrenador y validadas por el Juez de Cambio **ANTES DE** Atoshi Baraku.

43.4 El competidor que va a ser sustituido debe estar listo y Tener todo el equipo y protectores necesarios cuando el árbitro lo llame al Tatami.



PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

- 43.5 Los entrenadores deben sentarse en sillas identificadas colocadas a cada lado del Juez de Cambio (ver Fig.13 arriba)
- 43.6 Mientras un miembro del equipo esté en el Tatami, los otros 2 miembros del equipo siempre deberán 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 asegurarse (revisando la pantalla de puntuación oficial) que haya al menos 15 segundos entre cambios.
- 43.9 El Juez de Cambio, utilizando el silbato, la bandera y el comando "Cambio", indicará al Árbitro que deberá detener el partido para permitir una sustitución.
- 43.10.1 Sólo el Árbitro puede decidir cuándo detener el partido y permitir la sustitución, llamando "Cambio". La sustitución deberá realizarse en un máximo de **3 segundos**. Si el cambio excede estos 3 segundos, el Árbitro penalizará al equipo involucrado por pérdida de tiempo, con Kinshi y no permitirá la sustitución.
- 43.10.2 Si un competidor es sustituido sin la orden del árbitro, el equipo será penalizado con Kinshi.
- 43.11 Cuando ocurre una sustitución, deben transcurrir al menos otros 15 segundos antes de que se realice otra solicitud de cambio.
- 43.12 Cuando ocurre una sustitución, el oponente tendrá que luchar por al menos otra **15 segundos** antes de que él / ella pueda también se sustituirá.
- 43.13 Ambos competidores no pueden ser sustituidos al mismo tiempo. El juez de cambios debe estar muy atento a qué equipo fue el primero en solicitar un cambio.

ARTE. 44: SANCIONES EN EQUIPO DE ROTACIÓN

<volver al principio>

- 44.1 Todas las advertencias incurridas por los competidores en un equipo serán transferidas y agregadas a las incurridas por el sustituto en la misma ronda.
Ejemplo: Si un competidor ha sido advertido con ATENAI CHUI por contacto excesivo, el competidor que ingrese al Tatami como sustituto automáticamente se le aplicará esta misma advertencia y si luego comete otro Atenai, será penalizado con Atenai. Hansoku
- 44.2 En un partido por equipos, si un competidor es penalizado con HANSOKU, todo el equipo será descalificado.
- 44.3 En un partido por equipos, si un competidor es penalizado con SHIKAKKU, todo el equipo será eliminado durante todo el torneo.
- 44.3.1 Antes de aplicar la penalización de SHIKAKKU, el Árbitro deberá consultar al Tatami Manager y a la Comisión de Árbitros de la WUKF.



PARTE 4: KUMITE NIHON

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

CAPÍTULO 9: NIHON KUMITE INDIVIDUAL

ARTE. 45: CATEGORÍAS PERMITIDAS

Cuadro 9

MASCULINO				MUJER			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Altura	Nr.	Categoría	Edad	Altura
	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			
Nr.	Categoría	Edad	Altura	Nr.	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 yo	12 años	- 1,55 m		Niños yo	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 reglas similares a Kumite Sanbon *excepto*:

ARTE. 46: DURACIÓN

46.1 Duración del partido: **1'30 ''** (un minuto y 30 segundos de tiempo efectivo)

ARTE. 47: PROTECCIONES

47.1 Protecciones obligatorias: Casco, Protector de cuerpo o Pecho y Mitones.

47.2 Protecciones permitidas: BLANCO Espinilleras y empuñe y Protector de ingles.

ARTE. 48: CONTACTO Y TÉCNICAS PROHIBIDOS

48.1 Contacto excesivo con la cara o el casco.

48.1.1 Se permiten toques "ligeros" con la mano o el pie en el casco. Sin embargo, las técnicas no deben empujar o mover hacia atrás la cabeza del oponente. Si esto sucede, se debe aplicar una advertencia o una penalización.

48.2 Contacto excesivo (impacto) con 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 penalización.

48.3 Técnicas de Nage (Ashi Barai, etc.)

48.4 No se permiten agarres, agarres o lanzamientos peligrosos.

ARTE. 49: HANTEI EN KUMITE NIHON INDIVIDUAL

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

CAPÍTULO 10: EQUIPO DE ROTACIÓN NIHON KUMITE

ARTE. 50: CATEGORÍAS PERMITIDAS

Tabla 10

MASCULINO				MUJER			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Peso	Nr.	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 rotación Sanbon Kumite", siguen siendo válidos para EQUIPO DE ROTACIÓN NIHON KUMITE, con excepción de lo siguiente:

50.1.1 La duración de cada partido de rotación del equipo de Kumite será **4 minutos de duración**.

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 del tiempo prescrito de 4 minutos, será declarado ganador.

50.1.3 Las reglas relativas a técnicas y contactos prohibidos (Art. 48) aún se aplican en la rotación de equipos de Shobu Nihon.

50.2 HANTEI EN KUMITE EQUIPO ROTACIÓN NIHON

50.2.1 Si después del Time-Up, la puntuación es igual, se llamará a Hantei. La decisión debe ser solo Aka o Shiro No Kachi. En kumite Nihon, no se dará la decisión de Hikiwake.



PARTE 5: KUMITE IPPON

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

CAPÍTULO 11: KUMITE DE IPPON INDIVIDUAL

<volver al principio>

ARTE. 51: CATEGORÍAS PERMITIDAS KUMITE INDIVIDUAL SHOBU IPPON

51.1 No habrá categorías de kumite ippon para niños.

Cuadro 11

MASCULINO				MUJER			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad (años)	Peso / altura	Nr.	Categoría	Edad (años)	Peso / altura
	MiniCadetes A	13	- 1,65 m		MiniCadetes A	13	- 1,55 m
	MiniCadetes B	13	+ 1,65 m		MiniCadetes 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
	Juniors	18 hasta 20	ABIERTO		Juniors	18 hasta 20	ABIERTO
	Mayores A	21 hasta 35	- 70 kg		Personas mayores	21 hasta 35	ABIERTO
	Mayores B	21 hasta 35	+ 70 kg				
	Veteranos A	36 hasta 40	ABIERTO		Veteranos A	36 hasta 40	ABIERTO
	Veteranos B	41 y sobre	ABIERTO		Veteranos B	41 y sobre	ABIERTO

ARTE. 52: DURACIÓN DE UN PARTIDO

<volver al principio>

52.1 La duración de un partido será de 2 minutos "tiempo de ejecución". El reloj se detendrá solo cuando el Árbitro solicite "Tiempo".

ARTE. 53: EL SISTEMA DE ADJUDICACIÓN

<volver al principio>

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

53.1.1 En este "Sistema de Banderas" habrá el Árbitro Central y 4 Jueces de Esquina que adjudicarán el partido. Los 4 jueces de esquina señalarán sus opiniones al árbitro central con banderas (**ver artículo 20**).



53,2 En el caso de que dos jueces den un punto a Shiro (Aka), un juez no dé ningún punto y otro muestre a Mienai, el árbitro debe consultar a los dos jueces que den un punto. Después de eso, debe volver a pedir a los jueces su decisión. Entonces el árbitro da la decisión final.

53.2.1 **Observación:** Aplicaremos esto en todas las situaciones en las que tengamos 2 jueces con la misma decisión y el El Árbitro Central piensa o ve de otra manera. No importa cuáles sean las decisiones de los otros dos jueces.

53,3 Si no hay un ganador claro, eso significa que nadie anota un Ippon o dos Waza-Ari antes del límite de tiempo, el Árbitro Central debe pedir HANTEI. El resultado de Hantei (mayoría) podría ser (**consulte la Tabla 12 a continuación**):

Cuadro 12

AKA	SHIRO	DECISIÓN DE HANTEI
Washington	-	AKA NO KACHI
-	Washington	SHIRO NO KACHI
Washington	Washington	AKA / SHIRO NO KACHI O HIKIWAKE
-	-	AKA / SHIRO NO KACHI O HIKIWAKE
WA y 1 CHUI	-	AKA NO KACHI OR HIKIWAKE
-	WA & 1 CHUI	SHIRO NO KACHI O HIKIWAKE

53.3.1 Solo los jueces de esquina darán su opinión. El Árbitro Central no participará EN EL MISMO TIEMPO.

Explicación: El árbitro central no participa a la votación AL MISMO TIEMPO con los jueces. Pero cuando anuncia la decisión, también da su voto, según la mayoría.

Por ejemplo:

a) 3 o 4 banderas del mismo color: no hay problema.

B) 2 rojos y 2 blancos o 2 rojos y 2 hikiwake: luego el árbitro central da su voto, no es necesario hikiwake

53,4 Si la decisión de Hantei es HIKIWAKE, el Árbitro Central anuncia SAI SHIAI (nueva partida).

53.4.1 En caso de otro empate al final del Sai Shiai, el Árbitro Central anunciará HANTEI. Los jueces deben decidir el ganador, basándose únicamente en el combate de Sai Shiai.

53.4.2 Ahora, el Árbitro Central debe participar en la votación al mismo tiempo que los demás Jueces.

ART.54: SAI SHIAI

<volver al principio>

54.1 En caso de empate en un partido individual, habrá otro partido completo (Sai Shiai).

54.2 Todos los puntajes y advertencias no se incluyen en el Sai Shiai, ya que debe considerarse como un nuevo Partido.

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

54.3.1 Después del Sai Shiai, no se puede dar la decisión de Hikiwake.



ARTE. 55: ACTOS Y TÉCNICAS PROHIBIDAS

<volver al principio>

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

55.1 Categoría ATENAI

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

55.1.2 Las siguientes técnicas que se realizan con contacto:

una. Ataques a miembros superiores e inferiores, articulación de la cadera, articulaciones de la rodilla, empeines y espinillas.

B. Ataques en la ingle o en la garganta.

C. Técnicas de mano abierta en cara, garganta y cuello; Hiza Geri; Empi o Atama Uchi.

D. Técnicas de salto (como Tobi Yoko Geri o Uraken Uchi).

mi. Técnicas peligrosas de barrido de piernas (Ashi Barai sin una técnica de seguimiento o barridos de pies que caen alto en la pierna y que podría causar lesiones en la rodilla).

F. Lanzamientos peligrosos (sin ninguna garantía de que el oponente aterrice de manera segura).

gramo. Están prohibidas las técnicas y patadas que, por diseño, no se pueden controlar y, por lo tanto, presentan un problema de seguridad para los competidores, como Kakato Geri y otros.

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



(Figura 14)

55.1.5 El gesto para Atenai es:

55.1.6 Las posibles advertencias y penalizaciones son:

D. primera advertencia: **Atenai**

mi. Última advertencia: **Atenai Chui**

F. Descalificación: **Atenai Hansoku**

55.2 MUBOBI

Cualquier situación en la que el competidor muestre una "falta de consideración por su propia seguridad (o la del oponente) o integridad", de la siguiente manera:

a) Ataca con la cabeza desprotegida al frente.

B) Ataques incontrolados (que exceden más allá o por encima del objetivo).

c) Ataca sin seguir al objetivo con los ojos.

D) Dar la vuelta después de un ataque (como un movimiento táctico o teatral) para llamar la atención del Árbitro sobre 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 el combate. interrupción por agarre o contacto corporal innecesario contra el oponente.



- f) Acciones exageradas** (comportamiento antideportivo, etc.) y reacciones (es decir, fingir una lesión, obsceno u ofensivo gestos, abuso verbal, provocación o expresiones innecesarias, simulaciones, reacción exagerada al contacto ligero o caídas innecesarias).
- g) Cualquier comportamiento que pueda desprestigiar al Karate** (esto incluye entrenadores, gerentes y cualquier persona conectado con el competidor).
- h) Cualquier acción irrespetuosa e innecesaria** están estrictamente prohibidos (tirar los guantes al suelo, negarse a participar en la reverencia final del partido, no estar de acuerdo con las decisiones del panel de árbitros durante el tiempo del partido, etc.).
- i) Agarrando** (a menos que sea seguida inmediatamente por una técnica).

55.3 JOGAI

Tocar el suelo, fuera del área de partido, 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 entrega una técnica fallida y luego sale inmediatamente después, Yame será llamado y se grabará el Jogai.
- C)** Si Shiro sale del Tatami justo después de que Aka anota con un ataque exitoso, entonces Yame ocurrirá inmediatamente en la partitura y el Jogai de Shiro no se grabará.
- D)** Si hay una técnica exitosa, Yame debería ocurrir en el momento de la puntuación. La salida por lo tanto ocurre fuera del tiempo del partido y no debe ser penalizado.
- mi)** Si Shiro sale del Tatami o ha salido cuando se hace la puntuación de Aka (con aka permaneciendo dentro del Tatami) entonces Se otorgará la puntuación de ambos Aka y se impondrá la advertencia o penalización.
- F)** El punto en el que se llama a "Yame" es útil para determinar si se ha producido esta situación.
- gramo)** No se impondrá una advertencia / penalización si el oponente empuja a un competidor fuera del área de competición.

55.4 Advertencias y sanciones son los siguientes :

- una. 1 s: Advertencia: (Atenai, Jogai o Mubobi)
- B. Advertencia final: Chui.
- C. Descalificación: Hansoku.

55.4.1 No habrá acumulación de castigo entre:

- una. Atenai, Chui, Hansoku.
- B. Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
- C. Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.

55.4.2 Las Advertencias deben ir acompañadas de un aumento en la gravedad de la Advertencia (Atenai o Chui) impuesta hasta que se imponga una Penalización (Hansoku).

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



55,5 SHIKAKKU

Es una inhabilitación de toda la competición, y se da en los siguientes casos:

55.5.1 Cuando los competidores no obedecen las órdenes del Árbitro.

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

55.5.3 Cuando hagan gestos obscenos u ofensivos o den abuso verbal a los oficiales u otros competidores.

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

55.5.5 El anuncio: El Árbitro anunciará "Aka / Shiro - SHIKAKKU".



55.5.6 El gesto de Shikakku es:

(Figura 15)

55.5.7 Antes de que se pueda imponer el Shikakku, el Árbitro debe consultar al Árbitro Jefe de Tatami y a la Comisión de Árbitros de la WUKF.

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



CAPITULO 12: EQUIPO IPPON KUMITE

[<volver al principio>](#)

ARTE. 56: CATEGORÍAS PERMITIDAS

Cuadro 13

MASCULINO				MUJER			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Peso	Nr.	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
	Juniors	18 a 20 años	ABIERTO		Juniors	18 a 20 años	ABIERTO
	Personas mayores	21 a 35 años	ABIERTO		Personas mayores	21 a 35 años	ABIERTO

ARTE. 57: PARTIDO POR EQUIPO IPPON

[<volver al principio>](#)

57.1 Antes de cada Partido por Equipos, un representante del equipo debe entregar a la Mesa del Jurado una lista oficial con los nombres y el orden de pelea de los miembros del equipo.

57.1.1 El orden de pelea se puede cambiar para cada ronda, pero una vez notificado, no se puede modificar.

57.1.2 El uso de una reserva constituye un cambio en el orden de combate.

57.1.3 Si se cambia el orden de pelea, sin notificar a la Mesa del Jurado antes del inicio del combate, el equipo será descalificado.

57.2 Los partidos entre miembros individuales de cada equipo se llevarán a cabo en un orden predeterminado.

ARTE. 58: LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DE IPPON

[<volver al principio>](#)

58.1 El equipo estará compuesto por 3 competidores y 1 reserva.

58.1.1 Cada equipo puede tener un solo suplente, que puede ser sustituido por un competidor lesionado o si el entrenador lo requiere. Sin embargo, esta sustitución solo puede realizarse en la siguiente ronda.

58.2 Al comienzo de cada partido, solo el equipo (3 miembros), sin la reserva, se alineará en el área de partido.

58.2.1 Un equipo que no tenga 3 competidores al comienzo de la 1ra ronda de la competencia 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 en la competencia, el equipo podrá usar su reserva para competir en la siguiente ronda.



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

ARTE. 59: CRITERIOS PARA DECIDIR EL EQUIPO GANADOR DE IPPON

<volver al principio>

59.1 El ganador de un partido por equipos se decidirá según los criterios del Art. 59,3.

59.2 El criterio para decidir el ganador de un partido por equipos se basa en el número de victorias individuales que tiene cada equipo al final de un partido.

59,3 Los partidos por equipos se deciden en función de los siguientes criterios (en orden de importancia descendente):

- 1) Números de victorias.
- 2) Números de Ippon.
- 3) Números de Waza-ari (solo Waza-ari anotado por los ganadores si se cuentan los Partidos individuales).
- 4) Partido extra (Sai Shiai).

59.4 Cuando un equipo empata con su equipo contrario bajo los métodos de decisión como se indica en 59.3 arriba, la decisión se tomará en base al resultado de un partido de 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, basándose únicamente en el partido de Sai Shiai.

59.5 Las victorias por falta, descalificación o retiro voluntario del oponente se contarán como 1 Ippon y el oponente (el perdedor) mantendrá el puntaje registrado en ese momento.

59.6 Si en un encuentro, un competidor anota con waza-ari y luego con Ippon, en la decisión, el Ippon será considerado.



CAPITULO 13: EQUIPO DE ROTACIÓN IPPON KUMITE

ARTE. 60: CATEGORÍAS PERMITIDAS

60.1 Las categorías de Ippon Kumite del Equipo de Rotación solo serán para Mini Cadetes, Cadetes, Juniors, Seniors y Veteranos.

Cuadro 14

MASCULINO				MUJER			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Peso	Nr.	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
	Juniors	18 a 20 años	ABIERTO		Juniors	18 a 20 años	ABIERTO
	Personas mayores	21 a 35 años	ABIERTO		Personas mayores	21 a 35 años	ABIERTO
	Veteranos	36 años y sobre	ABIERTO		Veteranos	36 años y sobre	ABIERTO

ARTE. 61: DURACIÓN DE UN PARTIDO

<volver al principio>

61.1 La duración del partido de Ippon kumite por equipos de rotación será de 4 minutos seguidos. El reloj se detendrá solo cuando el Árbitro solicite "Tiempo".

ARTE. 62: MIEMBROS DE IPPON DEL EQUIPO DE ROTACIÓN

62.1 El equipo estará compuesto por tres competidores y un suplente.

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 se puede utilizar en caso de lesión, pero solo en la siguiente ronda.

62.5 Cuando un nuevo competidor ingresa al Tatami, ambos competidores deben competir por un mínimo de 15 segundos antes de que pueda ocurrir otro cambio.

62.6 Si al final del partido (después de 4 minutos), uno de los competidores no ha peleado, el equipo involucrado será descalificado (Hansoku).



62.7 Si, en una acción, uno (o dos) miembros son anotados por Ippon, serán eliminados y ya no podrán asistir a este partido. Él (ellos) se sentarán cerca del tatami. Sin embargo, puede competir en un Sai Shiai.

ARTE. 63: PUNTOS EN ROTACIÓN EQUIPO

<volver al principio>

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

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

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

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) Número de Ippon anotados. Número de
- B) Waza-ari anotados.
- c) Si ha habido alguna advertencia de contacto (Atenai). Si ha habido
- D) alguna advertencia para Jogai;
- mi) Si ha habido alguna advertencia para Mubobi. Demostración de
- F) espíritu de lucha.
- gramo) Número de movimientos ofensivos. Juego
- h) limpio.

ARTE. 64: SUSTITUCIONES EN EQUIPO DE ROTACIÓN

<volver al principio>

64.1 El entrenador puede sustituir a un competidor en cualquier momento, pero el competidor debe estar listo para ingresar al área de pelea (Tatami) tan pronto como el Árbitro lo permita.

64.2 Procedimiento de sustitución (ver Art.43 / § 43.5 - § 43.13)

64.3 Sólo el Árbitro puede decidir cuándo detener el partido y permitir la sustitución, llamando "Cambio". La sustitución deberá realizarse en un máximo de **3 segundos**. Si el cambio supera estos 3 segundos, el Árbitro sancionará al equipo implicado por pérdida de tiempo, con Mubobi y no permitirá la sustitución.

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



PARTE 6: REGLAS DE KATA

NÓTESE BIEN: Se utilizará un "Sistema de puntos" en el Kata Match individual y por equipos. El ganador será el que tenga el puntuación total más alta. El WUKF-ExCom puede cambiar de un "sistema de puntos" a un "sistema de banderas".

CAPITULO 14: REGLAS GENERALES DE KATA

ARTE. 65: JUICIO DE UN PARTIDO

65.1 El Panel de Jueces (1 Árbitro Central y 4 o 6 Jueces de Esquina) adjudicará cada combate de kata.

65.2 Todos los partidos se llevarán a cabo exclusivamente según las instrucciones del Árbitro Central.

65.3 El Árbitro Central y cada juez de esquina deben tener un marcador y dos banderas (una roja y una blanca).

65.4 En el "Sistema de banderas", cuando el Árbitro central llama a Hantei, la victoria será decidida por la mayoría, basándose en la **Tabla para juicio (ver Tabla 4)**.

ARTE. 66: INICIO DEL RENDIMIENTO DEL KATA

66.1 El Tatami Manager delegará un Árbitro para informar a los Competidores y Entrenadores cuántas rondas habrá en la categoría.

66.2 Los competidores deben realizar un kata diferente en cada ronda (incluidos los empates).

Excepción: ver **Mesa 15** en la categoría de Kata Individual Infantil y en el Art. 72.1.2 (categoría mini cadetes 9-7 kyu.)

66.3 Cuando sea llamado por el Locutor, el (los) competidor (s) procederá inmediatamente al interior del área de competición, se inclinará ante el Árbitro Central y **Anuncia CLARAMENTE el nombre** del Kata que ellos actuar a los jueces. Para Team Kata, el competidor líder del equipo, que está más cerca del Árbitro Central, anunciará el nombre del kata.

66.4 El Árbitro Central repetirá claramente el nombre del Kata al oficial de mesa del jurado.

66.5 Después de eso, el (los) competidor (es) comenzarán su actuación y, al finalizar, volverán a su (s) posición (es) original (es) y esperarán la decisión del Juez.

66.5.1 Durante la ejecución del kata, el Oficial de Mesa del Jurado comprobará la lista de katas del estilo declarado en el registro, y si el kata realizado no está en la lista correspondiente a la ronda, informará al Árbitro Central. .

66.5.2 Dependiendo de la ejecución del kata y la información recibida de la Mesa del Jurado, el Árbitro Central llamará a Hantei o anunciará la descalificación del competidor.

66.6 Todos los miembros del Equipo de Kata deben adoptar la formación de "Triángulo" (el competidor líder al frente y en línea con el Árbitro Central).



ARTE. 67: FINALIZAR EL RENDIMIENTO DEL KATA

67.1 Al completar el Kata, el Árbitro Central llamará a Hantei para conocer las decisiones del Juez de Esquina. Inmediatamente y simultáneamente el Árbitro Central y los Jueces de Esquina levantarán sus Tableros de Puntuación con sus decisiones. El Locutor-Llamador deberá anunciar claramente al Oficial de Registro el puntaje del Árbitro Central y el puntaje de cada Juez de Esquina.

67.2 El Oficial de Registro registrará los puntajes anunciados en el formulario adecuado y calculará el puntaje final de la siguiente manera: de cinco puntajes recibidos, el más alto y el más bajo serán eliminados y los tres (cinco) puntajes restantes se sumarán.

67.3 El Locutor-Llamador deberá anunciar claramente la puntuación total.

67.4 Después del anuncio de la puntuación total, el (los) competidor (es) se inclinarán ante el Árbitro Central y abandonarán el área de competición.

ARTE. 68: RONDAS EN COMPETICIÓN DE KATA

<volver al principio>

68.1 La competición de KATA, tanto individual como por equipos, se organizará por rondas, según ART.1 /
1.4.8 (como recordatorio, consulte a continuación)

C) Si hay 30 competidores o menos en la Ronda 1 ($N \leq 30$):

La ronda 1: la **12 puntuación más alta** competidores pasando a la 2ª Ronda del Norte Redondo.

La ronda 2: la **6 puntuación más alta** competidores que van **hasta la ronda final**. **Ronda 3:** los tres mejores competidores recibirán las medallas.

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

La ronda 1: los 18 competidores con mayor puntuación a los 2ª Ronda del Norte Redondo.

La ronda 2: los 6 competidores con la puntuación más alta pasando 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 la primera ronda puede omitirse. Por lo tanto, el evento se convertirá en un evento de dos rondas.

ARTE. 69: EMPATE EN COMPETICIÓN DE KATA

<volver al principio>

69.1 En caso de empate en la 1ª o 2ª ronda, para definir la lista de competidores para la siguiente ronda, se agregará la puntuación mínima de las 3 (5) puntuaciones restantes (después de que se hayan eliminado las puntuaciones mínima y máxima). a las puntuaciones totales de esa ronda. Las puntuaciones eliminadas no se tendrán en cuenta para ningún otro clasificación.

69.2 Si, después de esto, el empate persiste, el puntaje máximo de los 3 (5) puntajes restantes se suma al puntaje total de esa ronda.

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

69.4 Si todavía no hay un ganador, el Panel de Jueces debe tomar una decisión (Hantei) basada en el último Kata realizado. El Árbitro Central y todos los Jueces utilizarán banderas para determinar el ganador.



69.5 Después de una situación de empate, solo se utilizará la puntuación original recibida en esa ronda para determinar el orden de la siguiente ronda.

69.6. Los puntajes eliminados no se utilizarán para determinar los resultados en ninguna de las rondas. Solo las tres (cinco) puntuaciones restantes se utilizarán para determinar los resultados.

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

ARTE. 70: EL RESULTADO FINAL DE LA COMPETENCIA DE KATA

<volver al principio>

70.1 Solo los puntajes restantes de la 2da y 3ra rondas se sumarán para el resultado final.

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

70.3 Si, después de esto, el empate persiste, se agregará al total la puntuación mínima de las 3 (5) puntuaciones restantes.

70.4 En el caso de un empate continuo, el puntaje máximo de los 3 (5) puntajes restantes se agregará al total.

70.5 En el caso de un empate continuo, cada competidor será identificado con un cinturón rojo o blanco y usando banderas, el Árbitro Central llamará a Hantei. Cada miembro del panel de árbitros debe decidir Aka o Shiro en función del último kata realizado por cada competidor.

CAPITULO 15: COMPETICIÓN DE KATA INFANTIL

ARTE. 71: CATEGORÍAS PERMITIDAS EN LA COMPETENCIA DE KATA INFANTIL

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

71.1 Categorías de Kata individuales de los 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 el Kata para cada ronda se elegirá de la lista prescrita en **Cuadro 15**:



Mesa 15

Todos los estilos							
No. de Cat.							
Masculino	Mujer	Categoría de edad Cinturón		La ronda 1	La ronda 2	Ronda 3	Observaciones
		Niños A (menores de 7 años)	9-7 kyu (blanco-naranja)	Shitei	Shitei	Shitei	Puede repetir un kata
		Niños A	6-4 kyu (verde azul)	Shitei	Shitei	Shitei	No debe repetir un kata
		Niños A	Sobre 3 kyu (marrón - negro)	Shitei	Shitei	Shitei	No debe repetir un kata
		Niños B (7 años) Además, con 3 categorías de cinturones)	identificación.	identificación.	identificación.	identificación.	identificación.
		Niños C (8 años) Además, con 3 categorías de cinturones)	9-7 kyu (blanco-naranja)	Shitei	Shitei	Shitei	Puede repetir un kata
		Niños C	6-4 kyu (verde azul)	Shitei	Shitei	Sentei	No debe repetir un kata
		Niños C	Sobre 3 kyu (marrón - negro)	Shitei	Sentei	Sentei	No debe repetir un kata
		Niños D (9 años) Además, con 3 categorías de cinturones)	identificación.	identificación.	identificación.	identificación.	identificación.
		Niños E (10 años) Además, con 3 categorías de cinturones)	identificación.	identificación.	identificación.	identificación.	identificación.
		Niños F (11 años) Además, con 3 categorías de cinturones)	identificación.	identificación.	identificación.	identificación.	identificación.
		Niños GRAMO (12 años) (también con 3 categorías de cinturones)	9-7 kyu (blanco-naranja)	Shitei	Shitei	Shitei	identificación.
		Niños GRAMO	6-4 kyu (verde azul)	Shitei	Shitei	Sentei	identificación.
		Niños GRAMO	Sobre 3 kyu (marrón - negro)	Shitei	Sentei	Tokui	identificación.



71,2 CATEGORÍAS DE TEAMKATA PARA NIÑOS

71.2.1 Habrá dos grupos de edad en las categorías del Equipo de Kata Infantil. Estos serán: Menores de 11 años y de 11 a 12 años como se especifica en **Cuadro 16**.

Mesa 16

MASCULINO				MUJER			
Todos los cinturones				Todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Cinturones	Nr.	Categoría	Edad	Cinturones
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 de Kata de equipo infantil son:

- La ronda 1: un programado **Shitei Kata**; (ver art. 1.4.7)
- ← La ronda 2: un programado **Shitei Kata**; (ver art. 1.4.7)
- Ronda 3: un programado **Sentei Kata** (ver art. 1.4.7)

71.2.3 En Children's Team Kata, está prohibido repetir un kata una vez realizado, incluso en una situación de empate.



Capítulo 16: CONCURSO DE KATA MINI-CAJETAS, CAJETAS Y JUNIORS

ARTE. 72: CATEGORÍAS PERMITIDAS

<volver al principio>

72.1 Categorías de Kata individuales del Mini-Cadete

Las categorías de Mini-Cadetes individuales de Kata se subdividirán por Estilo de Karate y por Cinturón / Grado del competidor (Ver tabla 17)

Cuadro 17

MASCULINO				MUJER			
Nr.	Estilo	Edad	Cinturones	Nr.	Estilo	Edad	Cinturones
	SHOTOKAN	Minicadetes A: 9-7 kyu			SHOTOKAN	Minicadetes	A: 9-7 kyu
	SHOTOKAN	Minicadetes B: 6 kyu y más			SHOTOKAN	Minicadetes	B: 6 kyu y más
	GOJU RYU	Minicadetes A: 9-7 kyu			GOJU RYU	Minicadetes	A: 9-7 kyu
	GOJU RYU	Minicadetes B: 6 kyu y más			GOJU RYU	Minicadetes	B: 6 kyu y más
	SHITO RYU	Minicadetes A: 9-7 kyu			SHITO RYU	Minicadetes	A: 9-7 kyu
	SHITO RYU	Minicadetes B: 6 kyu y más			SHITO RYU	Minicadetes	B: 6 kyu y más
	WADO RYU	Minicadetes A: 9-7 kyu			WADO RYU	Minicadetes	A: 9-7 kyu
	WADO RYU	Minicadetes B: 6 kyu y más			WADO RYU	Minicadetes	B: 6 kyu y más
	SHORIN RYU	Minicadetes A: 9-7 kyu			SHORIN RYU	Minicadetes	A: 9-7 kyu
	SHORIN RYU	Minicadetes B: 6 kyu y más			SHORIN RYU	Minicadetes	B: 6 kyu y más
	OTROS ESTILOS	Minicadetes A: 9-7 kyu			OTROS ESTILOS	Minicadetes	A: 9-7 kyu
	OTROS ESTILOS	Minicadetes B: 6 kyu y más			OTROS ESTILOS	Minicadetes	B: 6 kyu y más

72.1.1 Los Kata permitidos en cada ronda para la competencia de Mini-Cadetes Individual 9^o - 7^o de Kyu Kata son:

- Ronda 1: un kata Shitei programado. (ver art. 1.4.7)
- Ronda 2: un kata Shitei programado
- Ronda 3: un Shitei programado, kata

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

72.1.3 Los Kata permitidos en cada ronda para los Mini-Cadetes Individuales en 6^o Kyu y más de la competencia de Kata son:

- Ronda 1: un Shitei programado, kata
- Ronda 2: un kata Sentei programado. (ver art. 1.4.7)
- Ronda 3: un kata Tokui programado. (ver art. 1.4.7)



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

72,2 Categorías de kata individuales de kata cadete y junior

72.2.1 Las categorías de Kata Individual Junior y Cadete serán subdivididas por Estilo de Karate como se especifica en **Cuadro 18**.

Cuadro 18

MASCULINO					MUJER			
Nr.	Estilo	Edad	Cinturón		Nr.	Estilo	Edad	Cinturón
	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
	OTRO ESTILOS	14-15 años 16 - 17 años 18-20 años	Todos los cinturones			OTRO ESTILOS	14-15 años 16 - 17 años 18-20 años	Todos los cinturones

72.2.2 Kata permitido en la competencia Cadet y Junior Individual Kata Ronda 1: un

Shitei o Sentei Kata programado (*ver art. 1.4.7*)

Ronda 2: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado. (*ver art. 1.4.7*)

Ronda 3: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado. (*ver art. 1.4.7*)

72.2.3 En la competencia de Kata Individual Junior y Cadete, está prohibido repetir un kata una vez realizado, incluso en una situación de empate.



CAPITULO 17: COMPETICIÓN DE KATA SENIORS Y VETERANOS

ART.73: CATEGORÍAS PERMITIDAS

73.1 Los competidores en las categorías SENIOR Kata tendrán entre 21 y 35 años.

73.1.1 Las categorías de Kata Individual Senior se subdividirán por Estilos de Karate (Ver Tabla 19).

Mesa 19

MASCULINO				MUJER			
MAYORES - todos los cinturones				MAYORES - todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Cinturones	Nr.	Categoría	Edad	Cinturones
	SHOTOKAN	21 a 35 años	Todos los cinturones		SHOTOKAN	21 a 35 años	Todos los cinturones
	GOJU RYU	21 a 35 años	Todos los cinturones		GOJU RYU	21 a 35 años	Todos los cinturones
	SHITO RYU	21 a 35 años	Todos los cinturones		SHITO RYU	21 a 35 años	Todos los cinturones
	WADO RYU	21 a 35 años	Todos los cinturones		WADO RYU	21 a 35 años	Todos los cinturones
	SHORIN RYU 21 a 35 años		Todos los cinturones		SHORIN RYU 21 a 35 años		Todos los cinturones
	OTROS	21 a 35 años	Todos los cinturones		OTROS	21 a 35 años	Todos los cinturones

73.2 Los competidores en las categorías VETERANOS Kata tendrán 36 años o más.

73.2.1 Las categorías de Kata individuales veteranos serán Estilos abiertos y todos los cinturones (Ver Tabla 20).

Mesa 20

MASCULINO				MUJER			
VETERANOS - todos los cinturones				VETERANOS - todos los cinturones			
Nr.	Categoría	Edad	Estilo	Nr.	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 arriba	ABIERTO		Veteranos E	61 años arriba	ABIERTO

73.3 Kata permitido en la competencia de Kata Individual Senior y Veterano

- Redondo 1: un Shitei programado, Sentei Kata; (ver art. 1.4.7)
- Redondo 2: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado. (ver art. 1.4.7)
- Redondo 3: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado.

73.4 En Kata individual senior y veterano está prohibido repetir un kata una vez realizado, incluso en una situación de empate;



ARTE. 74: EQUIPOS DE KATA

74.1 Las Categorías de Equipo de Kata se especifican en **Cuadro 21**.

Cuadro 21

MASCULINO				MUJER			
Nr.	Categoría	Edad	Estilo	Nr.	Categoría	Edad	Estilo
	Minicadetes	13 años	Todos los estilos		Minicadetes	13 años	Todos los estilos
	Cadetes B	14 a 15 años	Todos los estilos		Cadetes B	14 a 15 años	Todos los estilos
	Cadetes A	16 a 17 años	Todos los estilos		Cadetes A	16 a 17 años	Todos los estilos
	Juniors	18 a 20 años	Todos los estilos		Juniors	18 a 20 años	Todos los estilos
	Personas mayores	21 a 35 años	Todos los estilos		Personas mayores	21 a 35 años	Todos los estilos
	Veteranos	36 años y más	Todos los estilos		Veteranos	36 años y más	Todos los estilos

74.2 Los Kata permitidos en la competencia de Kata por equipos para Mini-Cadetes, Cadetes, Juniors, Seniors y Veteranos son:

- Ronda 1: un Shitei programado, Sentei Kata; (*ver art. 1.4.7*)
- Ronda 2: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado. (*ver art. 1.4.7*)
- Ronda 3: un Shitei, Sentei o Tokui Kata programado.

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



CAPITULO 18: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

En un Kata Match, cada actuación no se considerará simplemente buena o mala, sino que se juzgará de acuerdo con los elementos esenciales especificados en **Rendimiento básico** y en **Rendimiento avanzado**:

ARTE. 75: RENDIMIENTO BÁSICO

<volver al principio>

75,1 Los siguientes puntos básicos deben aparecer en cada ejecución de un Kata:

- a) Dirección de movimientos.
- B) Entendiendo la técnica de Kata
- C) Mostrar una comprensión adecuada del Kata Bunkai
- D) Concentración.
- mi) Control de poder.
- F) Kiai.
- gramo) Estabilidad y equilibrio.
- h) Control de tensión y relajación.
- I) Control de velocidad y ritmo.
- j) Control de la respiración.
- k) Secuencia de Kata
- I) Coordinación.
- metro) Pausas.
- norte) Espíritu.

ARTE. 76: RENDIMIENTO AVANZADO

<volver al principio>

76,1 Los jueces notarán los puntos específicos importantes y el grado de dificultad del Kata realizado. El juicio se basará en:

- a) El dominio de las técnicas por parte del competidor.
- B) El grado de dificultad y riesgo en la ejecución del Kata.
- C) La actitud Budo del competidor.

ARTE. 77: PUNTOS MENOS

<volver al principio>

77,1 Se descontarán puntos en estos casos:

- a) Para una vacilación momentánea en la ejecución fluida del Kata rápidamente remediada, 0.1 debe ser deducido de la puntuación final.
- B) Por una pausa momentánea pero perceptible, deben deducirse 0,2 puntos.
- C) Para un desequilibrio leve momentáneo, y que se remedia rápidamente, se deben deducir de 0,1 a 0,2 puntos.
- D) Por falta de kiai, se debe descontar 0.1 puntos.
- mi) Para respirar excesivamente o dar palmadas en el cuerpo durante la ejecución del kata, debe ser de 0.1 - 0.2 deducido.



ARTE. 78: DESCALIFICACIÓN

<volver al principio>

- a) Por la ausencia de kiai
 - B) Si el competidor anuncia un kata y realiza otro kata.
 - C) Si se cambia el Kata (más o menos una técnica / movimiento, cambio de técnicas / posturas, etc.)
 - D) Si el competidor detiene el Kata por más de 5 segundos.
 - mi) Si el competidor pierde el equilibrio por completo y / o cae.
 - F) Si el competidor no realiza un Kata de su estilo.
 - gramo) Si el cinturón, pantalón, dispositivo, etc. se cae durante la ejecución del kata.
 - h) Si durante o al final de la ejecución de kata el Panel observa algunos accesorios prohibidos.
 - I) Por descalificación, la puntuación será de 5,0 / 6,0 / 7,0 para los niños (según la ronda) y de 0,0 para todos.
otras categorías de edad.
-

APÉNDICES

ART.79: Procedimiento en caso de lesión muy grave

- a) Cuando un competidor causa una lesión excesiva a otro competidor, la Comisión de Árbitros de la WUKF puede imponer sanciones adicionales.
- B) El médico de competición de la WUKF enviará un informe sobre esta situación al árbitro de la WUKF. Comisión. 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 Árbitros de la WUKF.
- C) El panel de árbitros que arbitró el partido con la lesión excesiva debe remitir un informe al Comisión de árbitros de la WUKF.
- D) El médico de la Competencia WUKF recogerá todos los documentos médicos del hospital u otros instituciones y se enviará a la Comisión de Árbitros de la WUKF.
- mi) Según el informe del médico y los árbitros y los documentos médicos, la Comisión de Árbitros de la WUKF adoptará una decisión para imponer una sanción adicional de la siguiente lista:
 - 1. Una advertencia por escrito.
 - 2. Una suspensión de entre 1 y 2 años de todos los eventos de competencia internacional de la WUKF.
 - 3. El competidor infractor será expulsado de todas las Competiciones de Kumite en los eventos de WUKF.
- F) Esta decisión se enviará a la WUKF – ExCom para su aprobación.
- gramo) Después de eso, la decisión será comunicada al competidor que causó la lesión.

ART.80: Lista oficial de katas de la WUKF

(Tabla 22) - consulte la página web de WUKF en: <http://www.wukf-karate.org/rules>