

REGLAMENTO DE KUMITE

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETENCIA DE KUMITE.

1. El área de competencia debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
2. El área de competencia será un cuadrado formado por piezas de tatami, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con dos metros adicionales en todo el perímetro como zona de seguridad. Estos dos metros de zona de seguridad deberán estar despejados de todo obstáculo. El área podrá estar elevada a una altura de un metro sobre el nivel del suelo. La plataforma elevada debe tener unas dimensiones mínimas de doce metros de lado, para incluir tanto la superficie de competencia como la zona de seguridad.
3. Para el posicionamiento del árbitro (Referee) se debe señalar una línea de medio metro de longitud a dos metros del centro del área de competencia.
4. Para el posicionamiento de los competidores se señalarán dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una, en ángulo recto con la línea del árbitro y situadas a metro y medio del centro del área de competencia.
5. Los jueces se sentarán en el área de seguridad, uno mirando directamente al árbitro (referee) y los otros dos detrás de cada uno de los competidores, un metro hacia el árbitro, mirándose entre sí. Cada uno estará equipado con una bandera azul y otra roja.
6. El arbitrador (Kansa) se sentará en una mesa justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda del árbitro (referee). Estará equipado con una señal o bandera roja, y un zumbador.
7. El supervisor de la puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador.
8. El metro del borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami.

EXPLICACIÓN:

- I. *No debe haber muretes, carteles publicitarios, etc. dentro del metro del perímetro exterior al área de seguridad.*
- II. *Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo, y por contra deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. No deben ser tan gruesas como las de Judo, pues éstas dificultan los movimientos de karate. El árbitro (referee) debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Deben ser del tipo homologado por la WKF.*

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL.

1. Los competidores y sus entrenadores deberán vestir el uniforme oficial tal como se define aquí.
2. El Comité de Arbitraje puede descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumpla con ésta norma.

ÁRBITROS

1. Los árbitros y jueces deben vestir el uniforme oficial definido por el Comité de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competencias y cursos.
2. El uniforme oficial será el siguiente:
 - Una saco azul marino, no cruzado, con dos botones plateados.
 - Una camisa blanca de manga corta.
 - Una corbata oficial sin sujeta corbata.
 - Pantalón gris claro sin valencianas.
 - Calcetines azul oscuro o negro normales y zapatillas negras para el tatami.
 - Árbitros y jueces femeninos pueden llevar horquillas/pinzas.

COMPETIDORES

1. Los competidores deben llevar un karate-gi blanco sin marcas, ni franjas ni ribetes. Se puede llevar el emblema o bandera del país, en la parte izquierda del pecho y no excediendo el tamaño de un cuadrado de 10 cm. (100mm. X 100mm). En el karate-gi solo puede aparecer la marca del fabricante. Además se llevará un dorsal identificativo con un número suministrado por el Comité de Organización. Un competidor debe llevar un cinturón rojo y el otro uno azul. Los cinturones deben tener un ancho de unos 5cm y tener la longitud suficiente como para que sobren 15cm a cada lado del nudo.
2. No obstante lo citado en el párrafo anterior, el Comité Directivo puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.
3. El saco, al anudarse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y como máximo a tres cuartos de la longitud de muslo. Las competidoras deben llevar una camiseta normal blanca debajo de la chaqueta del karate-gi.
4. La longitud máxima de las mangas debe ser tal que no sobrepase el doblado del puño, y la mínima no más corta que la mitad del antebrazo. Las mangas del saco no deben ir dobladas.
5. La longitud de los pantalones debe ser tal que cubra al menos los dos tercios de la pantorrilla y no cubra el tobillo. Los pantalones no deben ir doblados.
6. Los competidores deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la marcha de los combates. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el árbitro (referee) considera que un competidor tiene el pelo demasiado largo o sucio, puede descalificar a dicho competidor. En kumite están prohibidas las pinzas para el pelo,

así como cualquier pieza metálica. En kata está permitido llevar pinzas de pelo discretas. Cintas y demás adornos están prohibidos.

7. Los competidores deben llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el árbitro (referee) y el médico oficial. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.
8. Son obligatorios los guantes aprobados por la WKF; un competidor los llevará de color rojo y el otro de color azul.
9. Es obligatorio el protector bucal.
10. Se permiten los protectores de tibia (espinilla) blandos y de vaina. Están prohibidos los protectores de tibia con protector de empeine.
11. Están prohibidas las gafas (anteojos). Los competidores pueden llevar lentillas blandas (lentes de contacto) bajo su propio riesgo.
12. Está prohibida la utilización de prendas y de equipo no autorizados. Las mujeres pueden llevar el equipo adicional autorizado tal como el protector de pecho.
13. Todos los elementos de protección deberán ser en su caso, del tipo o tipos homologados por la WKF.
14. La utilización de vendajes, acolchamientos u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobado por el árbitro (referee) después de haber oído al médico oficial.

ENTRENADORES

1. El entrenador, durante todo el torneo, deberá vestir un coordinado deportivo (pants) y llevar visible su identificación oficial.

EXPLICACIÓN:

- I. *El competidor debe llevar un solo cinturón, el cual será rojo para AKA y azul para AO. Durante los combates no se deben llevar los cinturones de grado.*
- II. *Los protectores bucales deben ajustar adecuadamente. No se permiten las coquillas que utilizan un plástico de quita y pon que se introduce en un suspensorio y aquellos que los utilicen cometerán una infracción.*
- III. *Por cuestiones religiosas puede haber personas que deseen llevar elementos tales como turbantes o amuletos. Las personas que por motivos religiosos deseen llevar prendas que en circunstancias normales no estarían autorizadas deberán notificarlo al Comité de Arbitraje antes del torneo. El Comité de Arbitraje examinará cada solicitud. No se tendrán en cuenta aquellos casos de quienes se presentan a participar en el mismo día sin aviso previo.*
- IV. *Si un competidor se presenta en el área de competencia vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.*
- V. *Si el Comité de Arbitraje lo acuerda así, los árbitros se podrán quitar el saco.*

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DE KUMITE.

1. En un torneo de Karate puede haber competencia de Kumite y/o competencia de Kata. La competencia de Kumite se puede dividir a su vez en individual o por equipos. El individual se puede subdividir en categorías de peso y abierta. Las categorías de peso y abierta se componen de combates. El término “combate” describe también las competencias individuales que oponen a dos componentes de un equipo de Kumite.
2. Ningún competidor puede ser remplazado por otro en un encuentro individual.
3. Los competidores individuales o equipos que no se presenten al ser llamados serán descalificados (Kiken) en la categoría que corresponda.
4. Los equipos masculinos se compondrán de siete miembros de los cuales competirán cinco en cada eliminatoria. Los equipos femeninos se compondrán de cuatro miembros de los cuales competirán tres en cada eliminatoria.
5. Los competidores son todos miembros del equipo. No hay reservas fijas.
6. Antes de cada encuentro, un representante del equipo presentará en la mesa oficial un formulario oficial definiendo los nombres y el orden de combate de los miembros competidores del equipo. Los participantes seleccionados de entre los siete miembros del equipo y el orden de combate se pueden cambiar en cada vuelta (ronda), pero una vez comunicado no se podrá cambiar hasta que la vuelta (ronda) esté completada.
7. Un equipo será descalificado si uno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o el orden de combate sin notificarlo por escrito antes de la eliminatoria de la que se trate.

EXPLICACIÓN:

- I. *Una “vuelta” (ronda) es una fase específica en una competición que lleva a la obtención de los finalistas. En Kumite, una vuelta elimina el 50% de los competidores, contando los puestos libres como competidores. El concepto vuelta (ronda) se puede aplicar también a las repescas. En el sistema de liguilla, una vuelta es cuando todos los competidores de la liguilla han combatido una vez.*
- II. *La utilización de los nombres de los competidores causa problemas de pronunciación e identificación. Se deben asignar y utilizar números.*
- III. *Al alinearse antes de un encuentro, un equipo debe presentar a los competidores que combatirán. Los competidores no combatientes en dicho encuentro y el entrenador no serán incluidos y se sentarán en una zona aparte designada a tal efecto.*
- IV. *Para poder competir, los equipos masculinos deben presentar al menos tres competidores y los femeninos al menos dos. Un equipo con menos competidores de los requeridos será excluido del encuentro (Kiken).*
- V. *El formulario de orden de combate puede ser presentado por el entrenador o por un competidor designado del equipo. Si es el entrenador, debe ser claramente identificable como tal, pues si no será rechazado. La lista debe incluir el nombre del país o club, el color del cinturón asignado al equipo para el encuentro y el orden de combate de los miembros del equipo. Se deben incluir los nombres de los competidores y su número de dorsal y el escrito debe ser firmado por el entrenador o por la persona nominada.*

- VI *Si debido a un error compiten los competidores erróneos, entonces el combate será declarado nulo independientemente del resultado. Para reducir este tipo de errores el ganador de cada combate debe confirmar la victoria a la mesa de control antes de abandonar el área de competición.*

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE.

1. El Panel de Arbitraje para cada encuentro consistirá en un Árbitro [(Referee) (SHUSHIN)], tres Jueces (FUKUSHIN) y un Arbitrador (KANSÁ).
2. En un encuentro de Kumite, el Árbitro (Referee) y los Jueces no deben tener la nacionalidad de ninguno de los participantes.
3. Además, para facilitar la operación de los encuentros, se nombrarán cronometradores, personal para controlar las puntuaciones, anunciadores y supervisores de la puntuación.

EXPLICACIÓN:

- I. *Al comenzar un encuentro de Kumite, el Árbitro (Referee) estará situado en el borde exterior del área de competencia. A la izquierda del Árbitro se situarán los Jueces 1 y 2 y a la derecha el arbitrador y el Juez 3.*
- II. *Después del intercambio formal de saludos entre los competidores y el panel de arbitraje, el Árbitro dará un paso atrás, los Jueces y el Arbitrador se girarán hacia él y se saludarán. Después todos ocuparán sus posiciones.*
- III. *Cuando se cambia todo el Panel de Arbitraje, los salientes se posicionarán como al comienzo del combate o del encuentro, se saludarán entre sí y a continuación abandonarán juntos el área.*
- IV. *Cuando no cambia todo el Panel, el Juez entrante se dirige hacia el saliente, se saludan e intercambian posiciones.*

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS COMBATES.

1. La duración de un combate de Kumite es de tres minutos para adultos masculino, tanto individual como por equipos, y de dos minutos para juveniles, cadetes y adultos femenino.
2. El tiempo del combate comienza a contar cuando el Árbitro (referee) da la señal de empezar y se para cada vez que el Arbitro dice "YAME".
3. El cronometrador hará sonar un gong claramente audible indicando que faltan 30 segundos o que ha finalizado el tiempo. La señal de finalización del tiempo marca el final del combate.

ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN.

1. Las puntuaciones son las siguientes:
 - a) **SANBON** Tres puntos
 - b) **NIHON** Dos puntos
 - c) **IPPON** Un punto

2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:
 - a) Buena forma
 - b) Actitud deportiva
 - c) Aplicación vigorosa
 - d) Zanshin
 - e) Tiempo apropiado
 - f) Distancia correcta

3. **SANBON** se otorga por:
 - a) Patadas Jodan
 - b) Derribo o barrido del oponente con la pierna al suelo seguido de una técnica puntuable

4. **NIHON** se otorga por:
 - a) Patadas chudan
 - b) Golpes de puño a la parte trasera, incluyendo la parte de atrás de la cabeza y del cuello.
 - c) Combinación de técnicas de mano, cada una de las cuales puntuarían por separado.
 - d) Desequilibrio del oponente seguido de técnica puntuable.

5. **IPPON** se otorga por:
 - a) Chudan o Jodan tsuki.
 - b) Uchi.

6. Los ataques están limitados a las siguientes zonas:
 - a) Cabeza
 - b) Cara
 - c) Cuello
 - d) Abdomen
 - e) Pecho
 - f) Zona trasera
 - g) Zona lateral (los costados)

7. Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del combate. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor.

8. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competencia. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competencia y antes de que el árbitro diga “YAME”, dicha técnica será puntuada.
9. No se puntuarán técnicas eficaces realizadas simultáneamente por los dos competidores, el uno sobre el otro (AIUCHI).

EXPLICACIÓN:

Para marcar es necesario aplicar una técnica a una zona puntuable según lo definido en el punto 6 anterior. La técnica debe ser controlada adecuadamente con relación a la zona atacada y debe satisfacer los 6 criterios del punto 2 anterior.

VOCABULARIO	CRITERIOS TÉCNICOS
Sanbon (3 puntos) se concede por	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patadas Jodan. Jodan se define como cara, cabeza y cuello. 2. Cualquier técnica puntuable que se realiza después de tirar, barrer de pierna o derribar al oponente de forma legal.
Nihon (2 puntos) se concede por	<ol style="list-style-type: none"> 1. Patadas Chudan. Chudan se define como abdomen, pecho, zona trasera y zona lateral. 2. Golpes de puño a la parte trasera del oponente, incluyendo la parte de atrás de la cabeza y del cuello. 3. Combinación de técnicas de puño y golpes (tsuki y uchi) cada una de las cuales puntuarían por separado, realizadas a alguna de las siete zonas puntuables. 4. Cualquier técnica puntuable realizada después de que el contendiente, de forma legal, haya provocado la pérdida de equilibrio de su oponente en el momento de marcar el punto.
Ippon (1 punto) se concede por	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cualquier golpe de puño (tsuki) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables excluyendo la parte trasera y la zona posterior de la cabeza y el cuello. 2. Cualquier golpe (Uchi) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables.

- I. *Por razones de seguridad, están prohibidos, y recibirán advertencia o penalización, los derribos en los cuales el oponente es derribado de forma peligrosa, o cuando el punto de giro está situado por encima del nivel de la cadera. Las excepciones a esto son barridos convencionales, que no requieren que el oponente sea sujetado mientras se ejecuta el barrido, tales como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Después de un derribo el árbitro (referee) dejará dos o tres segundos para intentar una técnica puntuable.*
- II. *Cuando un contendiente resbala, cae o pierde el equilibrio por sí mismo y es marcado por su oponente, la puntuación se otorgará como si dicho contendiente hubiera estado de pie.*
- III. *Una técnica con Buena Forma debe tener características que le confieran eficacia probable dentro del marco de los conceptos del Karate tradicional.*
- IV. *Actitud Deportiva es un componente de la buena forma y se refiere a una clara actitud no malintencionada de gran concentración durante la realización de la técnica puntuable.*
- V. *Aplicación Vigorosa define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que ésta tenga éxito.*

- VI. **Zanshin** es un criterio que se olvida a menudo al evaluar un punto. Es el estado de compromiso continuado en el cual el contendiente mantiene total concentración, observación y conciencia de la potencialidad del oponente para contraatacar. El contendiente no vuelve la cara durante la realización de la técnica, y continúa haciendo frente al oponente después de dicha realización.
- VII. **Buen Tiempo** significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.
- VIII. **Distancia Correcta** significa igualmente el desarrollar una técnica a la distancia precisa en la que ésta tiene el mayor efecto potencial. Por tanto, si la técnica se ejecuta sobre un oponente que se está alejando rápidamente, en ese caso se reduce el efecto potencial del golpe.
- IX. **Distanciamiento** se refiere también al punto en el cual la técnica completada llega a su destino o cerca de éste. Se puede considerar que tienen distancia correcta un golpe de puño o una patada que se queda entre un toque superficial y 2/3 cm. de la cara. Sin embargo, los golpes de puño Jodan que llegan a una distancia razonable del objetivo y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo, deben ser puntuados, siempre que la técnica cumpla los otros criterios.
- X. Una técnica sin validez es una técnica sin validez independientemente de donde y como se ejecute. Una técnica a la cual le falta buena forma o no tiene suficiente potencia, no se puntuará.
- XI. Podrán puntuarse técnicas que lleguen debajo del cinturón, siempre que sea por encima del pubis. El cuello, así como la garganta, son también zonas puntuables. Sin embargo, no se permite contacto con la garganta, aunque se pueda dar punto para una técnica adecuadamente controlada que no toque.
- XII. Podrán puntuarse técnicas a los omóplatos. La parte no puntuable de los hombros es la unión del hueso superior del brazo con el omóplato y la clavícula.
- XIII. La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el combate, aunque el árbitro (referee), inadvertidamente, no pare el combate inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones. Estas pueden ser impuestas por el panel de arbitraje mientras los contendientes no hayan abandonado el área de competición, después de haber acabado el combate. A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte del Comité de Arbitraje.
- XIV. Son raros los verdaderos Aiuchis. Las dos técnicas no solo deben llegar simultáneamente, sino que ambas deben ser técnicas válidas puntuables, cada una con buena forma, etc. Dos técnicas pueden llegar simultáneamente, pero rara vez ambas son eficaces. El árbitro no debe considerar Aiuchi una situación donde solo una de las acciones es realmente puntuable. Esto no es Aiuchi.

ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN.

El resultado de un combate queda definido cuando un contendiente obtiene una ventaja de ocho puntos, o al transcurrir el tiempo del combate cuando tenga el mayor número de puntos, o por decisión (HANTEI), o cuando el oponente reciba HANSOKU, SHIKAKU O KIKEN.

1. Cuando un combate finaliza con las puntuaciones iguales, o sin puntuaciones, el árbitro (referee) anunciará un empate (HIKIWAKE) y en su caso el comienzo del ENCHO-SEN.

2. En combates **Individuales**, en caso de haber un empate, se combatirá una prolongación de un minuto (ENCHO-SEN). Un ENCHO-SEN es una prolongación del combate, y valdrán todas las penalizaciones y las advertencias del combate inicial. El primer competidor que puntúe será declarado vencedor. En el caso de que ningún competidor puntúe durante el Encho Sen, la decisión se tomará por una votación final del árbitro y los tres jueces (HANTEI). Es obligatoria una decisión a favor de uno u otro competidor, y ésta se tomará basándose en lo siguiente:
 - a) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
 - b) La superioridad de las técnicas y tácticas desplegadas.
 - c) Cual de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.
3. En la competencia por equipos, no habrá extensión (Encho sen) en el caso de combate empatado, excepto en los casos indicados en el punto 5 de más abajo.
4. El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias. En caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias, entonces el equipo vencedor será aquel que tenga más puntos, sumando los obtenidos tanto en los combates perdidos como ganados.
5. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias y puntos, entonces se celebrará un combate decisivo. En caso de continuar el empate, habrá una extensión (Encho sen) de un minuto. Ganará el primero que obtenga un punto. En caso de no puntuar ninguno, se decidirá por votación del árbitro y los tres jueces (HANTEI).
6. En el caso de encuentros por equipos, cuando un equipo obtenga victorias suficientes en los combates u obtenga suficientes puntos como para resultar vencedor, se dará por finalizada la competencia y no habrá más combates.

EXPLICACIÓN:

- I. *Al decidir el resultado de un combate por votación al final de un ENCHO-SEN inconcluso, (Hantei), el árbitro se dirigirá al perímetro del área de competencia y pedirá "Hantei", seguido de un pitido de dos tonos del silbato. Los Jueces indicarán sus opiniones por medio de sus banderas. El árbitro, al mismo tiempo, indicará su propio voto, levantando su brazo hacia el lado del competidor preferido. El árbitro dará un silbatazo corto, volverá a su posición original y anunciará la decisión mayoritaria.*
- II. *En el caso de una votación empatada, el árbitro resolverá el empate utilizando su voto de calidad. Al volver a su posición original, colocará un brazo a lo largo del pecho, y levantará su brazo doblado hacia el lado del competidor preferido para hacer ver que está utilizando su voto dirimente. Después indicará el ganador de la forma normal.*

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO.

Hay dos categorías de comportamiento prohibido: Categoría 1 y Categoría 2.

CATEGORÍA 1.

1. Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada, y técnicas que contactan la garganta.
2. Ataques a brazos o piernas, a la ingle, a las articulaciones, o al empeine.
3. Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.

4. Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.

CATEGORÍA 2.

1. Simular o exagerar una lesión.
2. Salidas repetidas del área de competición (Jogai).
3. Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas (Mubobi).
4. Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.
5. Agarrar o empujar, sin intentar el derribo u otra técnica.
6. Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados.
7. Ataques con la cabeza, las rodillas o los codos.
8. Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del árbitro, comportamiento descortés hacia los árbitros u otras faltas de comportamiento.

EXPLICACIÓN:

- I. *La competencia de karate es un deporte, y por esa razón están prohibidas las técnicas más peligrosas y todas las técnicas deben ser controladas. Los competidores entrenados pueden absorber golpes relativamente potentes en áreas musculosas tales como el abdomen, pero la cabeza, la cara, el cuello, la ingle y las articulaciones siguen siendo particularmente susceptibles a las lesiones. Por tanto cualquier técnica que cause lesión debe ser penalizada a menos que haya sido causada por el receptor. Los contendientes deben realizar todas las técnicas con control y buena forma. Si esto no es así, independientemente de la técnica mal utilizada, debe darse un aviso o una penalización.*

CONTACTO A LA CARA – ADULTOS Y JUVENILES (Seniors y Juniors).

- II. *En adultos y juveniles, está permitido el contacto con “toque” ligero, controlado que no cause lesión a la cara, a la cabeza y al cuello, pero no a la garganta. Cuando el árbitro (referee) considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del competidor para ganar, dará una advertencia (Chukoku). Un segundo contacto bajo las mismas circunstancias será penalizado con Keikoku e Ippon (un punto) para el oponente. En el caso de una tercera violación se dará Hansoku chui y Nibon (dos puntos) para el competidor lesionado. Una nueva violación causará la descalificación por Hansoku.*

CONTACTO A LA CARA – CADETES

- III. *Para cadetes, todas las técnicas de mano a cabeza, cara y cuello deben tener control absoluto. Si el guante toca el objetivo, el Panel de Arbitraje no dará el punto. Se permite que las técnicas de pie a la cabeza, cara y cuello hagan “Contacto Superficial”. En el caso de técnicas que hagan contacto ligero considerado más que “Contacto Superficial”, el Panel de Arbitraje dará advertencia o penalización. Cualquier técnica a cabeza, cara o cuello que cause lesión, no importa lo ligera que esta lesión sea, será advertida o penalizada a menos que sea causada por el receptor.*
- IV. *El árbitro (referee) no debe perder de vista al competidor lesionado. Una pequeña espera en el enjuiciamiento permite que aparezcan síntomas de la lesión tales como la hemorragia nasal. La observación revelará también cualquier esfuerzo de los contendientes por agravar lesiones leves para obtener ventaja táctica. Ejemplos de esto son soplar violentamente por una nariz lesionada, o frotarse la cara con fuerza.*
- V. *Lesiones preexistentes pueden causar síntomas desproporcionados al nivel de contacto producido, y los árbitros deben tener esto en cuenta al considerar las penalizaciones por aparente excesivo contacto. Por ejemplo, lo que parece un contacto relativamente ligero podría resultar en que el competidor no esté en*

condiciones de continuar a causa del efecto acumulado a una lesión producida en un combate previo. Antes del comienzo de un encuentro o un combate, el Jefe de Área debe examinar las tarjetas médicas y asegurarse de que los contendientes están en condiciones de combatir. El árbitro debe estar también informado si un contendiente ha sido tratado previamente por lesión.

- VI. Serán inmediatamente advertidos o penalizados los contendientes que exageren su reacción a contactos ligeros, como sujetarse la cara o caer innecesariamente, con la intención de que el árbitro penalice a su oponente.
- VII. Simular una lesión inexistente es una grave infracción del reglamento. Al competidor que simula una lesión se le debe dar *Shikkaku*, es decir, cuando hechos como caer y rodar por el suelo no pueden considerarse el motivo de lesiones proporcionales a dicho hecho en opinión de un médico neutral. Exagerar una lesión es menos grave. Por exagerar una lesión se debe dar advertencia o penalización.
- VIII. Los competidores que reciban *SHIKKAKU* por simular una lesión deben ser apartados del área de competición y puestos directamente a disposición de la Comisión Médica de la WKF, la cual realizará inmediatamente un examen al competidor. La Comisión Médica enviará su informe a la Comisión de Arbitraje antes de la finalización de los Campeonatos. Los competidores que simulan lesión deben ser severamente penalizados, incluyendo la suspensión de por vida por infracciones reincidentes.
- IX. La garganta es especialmente vulnerable, e incluso el más ligero contacto debe ser advertido o penalizado, a menos que sea causado por una falta del receptor.
- X. Las técnicas de derribo se dividen en dos tipos. Las técnicas de karate “convencionales” de barrido de piernas tales como *asbi barai*, *ko uchi gari*, etc., donde el oponente es desequilibrado o derribado sin ser agarrado previamente, y aquellos derribos que para su ejecución requieren que el oponente sea agarrado o sujetado. El punto de giro del derribo no debe estar por encima del nivel de la cadera, y el oponente debe ser sujetado de forma que caiga de forma segura. Están expresamente prohibidos derribos por encima de los hombros tales como *seio nage*, *kata garuma* etc., al igual que los derribos llamados de “sacrificio”, tales como *tomoe nage*, *sumi gaeshi*, etc. Si un oponente es lesionado como consecuencia de una técnica de derribo, el Panel de Arbitraje decidirá si hay que penalizar.
- XI. Están prohibidas las técnicas de mano abierta a la cara por el peligro que tienen para la vista del oponente.
- XII. *JOGAI* se produce cuando un pie, o cualquier otra parte del cuerpo de un contendiente toca la parte exterior del área de competición. Una excepción a esto es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado fuera del área por el oponente.
- XIII. A un contendiente que realice una técnica puntuable y después se salga del área antes de que el Árbitro (referee) diga “*Yame*” se le dará el valor del punto y no se dará *Jogai*. Si el intento no puntúa, esa salida se registrará como *Jogai*.
- XIV. Si *AO* sale justo después de que *Aka* puntúe con un ataque válido, entonces se producirá “*Yame*” inmediatamente antes del punto y no se registrará la salida de *AO*. Si *AO* se sale, o se ha salido al puntuar *Aka* (con *Aka* dentro del área) entonces se darán tanto el punto de *Aka* como la penalización a *AO* por *Jogai*.
- XV. El contendiente que retroceda constantemente sin hacer frente al contrario que se trabe innecesariamente o que abandone deliberadamente el área, no dando a éste la oportunidad de marcar, debe ser advertido o penalizado. Esto ocurre frecuentemente durante los últimos segundos de un combate. Si la infracción ocurre cuando quedan diez o más segundos de combate, el Árbitro advertirá al infractor. Si ha habido previamente una o más infracciones de Categoría 2, se impondrá una penalización. Sin embargo, si quedan menos de diez segundos de combate, el Árbitro penalizará al infractor con *Keikoku* (tanto si ha habido previamente o no un *Chukoku* de la categoría 2) y dará *Ippon* a su oponente. Si ha habido previamente un *Keikoku* de la Categoría 2, el Árbitro penalizará al infractor con *Hansoku-Chui* y

dará Nihon al oponente. Si ha habido previamente un Hansoku-Chui de la categoría 2 el Árbitro penalizará al infractor con Hansoku y otorgará el combate al oponente. No obstante, el Árbitro debe asegurarse de que el comportamiento del competidor no es una técnica defensiva debida a que su oponente está actuando de forma temeraria o peligrosa, en cuyo caso el atacante debería ser advertido o penalizado.

XVI. *Un ejemplo de Mubobi es el caso en que un contendiente realiza un ataque sin tener en cuenta su propia seguridad personal. Algunos contendientes se lanzan contra su oponente de forma que son incapaces de bloquear una contra. Estos ataques abiertos son un ejemplo de Mubobi y no pueden ser puntuados. Algunos competidores, de forma táctico/teatral, se dan la vuelta rápidamente para intentar exhibir su superioridad y hacer ver que han puntuado. El propósito de darse la vuelta es atraer la atención del Árbitro hacia su técnica. Esto es otro caso claro de Mubobi. Si el infractor recibe contacto excesivo y/ó sufre una lesión y esta se considera que es debida al receptor, el Árbitro dará una advertencia o penalización de Categoría y podrá no penalizar al oponente.*

XVII. *Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una delegación oficial puede llevar a la descalificación del torneo de un competidor, de todo el equipo, o de la delegación.*

ARTÍCULO 9: PENALIZACIONES.

ADVERTENCIA (CHUKOKU):

Puede ser impuesta por infracciones menores repetidas o por la primera vez de una infracción menor.

KEIKOKU:

En esta penalización se añade IPPON (1 punto) a la puntuación del oponente. KEIKOKU se impone por infracciones menores para las cuales se ha dado ya una advertencia en ese combate, o por infracciones no lo suficientemente graves como para merecer HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI:

En esta penalización se añade NIHON (dos puntos) a la puntuación del oponente. HANSOKU-CHUI se impone normalmente por infracciones para las cuales se ha dado previamente KEIKOKU en ese combate. También se puede imponer directamente por infracciones graves que no merezcan Hansoku.

HANSOKU:

Se impone como consecuencia de una infracción muy grave o cuando ya se ha dado un Hansoku chui. Supone la descalificación del contendiente. En encuentros por equipos, la puntuación del competidor penalizado se pondrá a cero y la del otro competidor en ocho puntos.

SHIKKAKU:

Supone la descalificación del torneo, competición o encuentro. Para definir el límite de SHIKKAKU debe consultarse al Comité de Arbitraje. SHIKKAKU debe darse cuando un contendiente actúa malintencionadamente, no obedece las órdenes del árbitro o cuando comete un acto que daña al prestigio y al honor del Karate-do, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo. En encuentros por equipos, la puntuación del competidor

penalizado se pondrá a cero y la del otro competidor en ocho puntos.

EXPLICACIÓN:

- I. *Las penalizaciones de Categoría 1 y Categoría 2 no son acumulables entre sí.*
- II. *Una penalización se puede imponer directamente por una infracción al reglamento, pero una vez dada, la reincidencia en esa categoría de infracción debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la penalización impuesta. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia o penalización por contacto excesivo y después dar una advertencia por un segundo contacto excesivo.*
- III. *Los avisos (Chukoku) se dan cuando se ha producido de forma clara una infracción menor del reglamento, pero no se ha reducido el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Arbitraje) debido a la falta del oponente.*
- IV. *Un Keikoku se puede imponer directamente, sin dar una advertencia previa. Keikoku se impone normalmente cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Arbitraje) se ha reducido ligeramente debido a la falta del oponente.*
- V. *Un Hansoku chui se puede imponer directamente o después de una advertencia o un Keikoku y se utiliza cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Arbitraje) se ha reducido sensiblemente debido a la falta del oponente.*
- VI. *Un Hansoku se impone por la acumulación de faltas pero se puede imponer también directamente por infracciones graves al reglamento. Se utiliza cuando en opinión del Panel de Arbitraje el potencial del contendiente para ganar se ha reducido virtualmente a cero debido a la falta del oponente.*
- VII. *Cualquier competidor que reciba Hansoku por causar lesión, y que en opinión del Panel de Árbitros y el Jefe de área haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición WKF, será enviado al Comité de Arbitraje, el cual decidirá si dicho competidor debe ser suspendido para el resto de la competición y/o para competiciones posteriores.*
- VIII. *Un Shikkaku se puede imponer directamente, sin avisos de ningún tipo. El competidor no necesita hacer nada para merecerlo; es suficiente que el entrenador o los miembros no combatientes de la delegación del contendiente se comporten de forma que dañen el prestigio y el honor del Karate-Do. Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, entonces Shikkaku, y no Hansoku, es la penalización correcta.*
- IX. *Shikkaku se debe anunciar públicamente.*

ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

1. KIKEN es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del árbitro. Las razones del abandono pueden incluir la lesión no atribuible a las acciones del oponente.
2. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. En encuentros individuales, si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión se dará por HANTEI. En encuentros por equipos de Árbitro

anunciará un empate (HIKIWAKE). Cuando esto suceda en el ENCHO-SEN decisorio de un encuentro por equipos, entonces la decisión se dará por HANTEI.

3. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicha competencia.
4. Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación por lesión no podrá seguir compitiendo sin permiso del médico. Si está lesionado, podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será retirado inmediatamente de la competición de kumite en dicho torneo.
5. Cuando un contendiente se lesiona, el árbitro debe parar el combate y simultáneamente llamar al médico, el cual está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.
6. A un competidor lesionado durante un combate que precise tratamiento médico se le darán tres minutos para recibir dicho tratamiento. Si el tratamiento no se ha completado dentro de dicho tiempo, el Arbitro decidirá si el competidor no está en condiciones para combatir (Artículo 13, Párrafo 9d), o si se le debe dar más tiempo para el tratamiento.
7. Cualquier competidor que caiga, sea derribado, o noqueado, y no recupere totalmente su posición en diez segundos, será considerado que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente de todos los eventos de Kumite del torneo. Cuando un competidor caiga, sea derribado o noqueado y no recobre inmediatamente la posición erguida, el árbitro señalará con el silbato al cronometrador para empezar la cuenta de 10 segundos, y al mismo tiempo llamará al médico si es preciso. El cronometrador parará el conteo cuando el árbitro levante su brazo.

EXPLICACIÓN:

- I. *Cuando el médico considera que un competidor no está en condiciones, se debe hacer la anotación correspondiente en la tarjeta del competidor. Se debe dejar claro a otros Paneles de Arbitraje cual es el grado de incapacidad.*
- II. *Un contendiente puede ganar por descalificación del oponente por la acumulación de infracciones menores de Categoría 1. Puede ocurrir que el ganador no haya sufrido lesiones significativas. Una segunda victoria por los mismos motivos llevará a la retirada, aún cuando el competidor esté en condiciones físicas de continuar.*
- III. *El árbitro solo debe llamar al médico cuando un contendiente está lesionado y precisa tratamiento médico.*
- IV. *El médico está obligado a hacer recomendaciones de seguridad solo en lo referente al tratamiento médico adecuado de un competidor lesionado.*
- V. *Al aplicar la regla de los "Diez segundos" el tiempo será contado por un cronometrador nombrado específicamente para este fin. A los siete segundos debe sonar una advertencia de aviso, seguida de la campanada final a los diez segundos. El cronometrador solo pondrá el reloj en marcha a la señal del árbitro, y lo parará cuando el competidor esté totalmente erguido y el árbitro levante su brazo.*
- VI. *El panel de arbitraje decidirá si da KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU según sea el caso.*
- VII. *En combates por equipos, si un miembro del equipo recibe Kiken, su puntuación se pondrá a cero y la del oponente en ocho puntos.*

ARTÍCULO 11: PROTESTA OFICIAL

1. Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.
2. Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el Presidente de la Federación o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una protesta.
3. La protesta se realizará en la forma de informe escrito presentado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la protesta (la única excepción a esto es cuando la protesta se refiere a una falta administrativa. El Jefe de Área debe ser informado inmediatamente después de detectarse dicha falta).
4. La protesta debe ser presentada a un representante del Jurado de Apelación. En su debido momento dicho Jurado revisará las circunstancias que produjeron la protesta. Habiendo tenido en cuenta todos los hechos disponibles, emitirá un informe, y podrá tomar las acciones que considere oportunas.
5. Cualquier protesta que se refiera a la aplicación del reglamento debe realizarse de acuerdo al procedimiento definido por el Comité Director de la WKF. Debe ser presentada por escrito y firmada por el representante oficial del equipo o competidor(es).
6. El reclamante debe depositar la cantidad económica establecida por el WKF DC, que junto con la protesta, deben ser entregadas a un representante del Jurado de Apelación.
7. El Jurado de Apelación está compuesto por un representante del Comité de Arbitraje, uno de la Comisión Técnica, y uno de la Comisión Médica.

EXPLICACIÓN:

- I. *La protesta debe incluir los nombres de los contendientes, del Panel de Arbitraje actuante, y los **detalles precisos de que es de lo que se protesta**. No se aceptarán como protesta válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la protesta.*
- II. *La protesta será revisada por el Jurado de Apelación y como parte de esta revisión el Jurado estudiará la evidencia proporcionada en apoyo de la protesta. El Jurado podrá estudiar también videos oficiales y preguntar a Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la protesta.*
- III. *Si el Jurado de Apelación considera que la protesta es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. La Tesorería devolverá el depósito pagado.*
- IV. *Si el Jurado de Apelación considera que la protesta no es válida, ésta será rechazada y no se devolverá el depósito.*
- V. *No se demorarán los combates subsiguientes, aún cuando se esté preparando una protesta oficial. Es la responsabilidad del Arbitrador asegurar que el combate ha sido conducido de acuerdo con los reglamentos de competición.*
- VI. *En el caso de una falta administrativa en el transcurso de un encuentro, el entrenador puede notificarlo directamente al Jefe de Tapiz. A su vez, el Jefe de Tapiz se lo notificará al Árbitro.*

ARTÍCULO 12: **PODERES Y DEBERES**

COMITÉ DE ARBITRAJE

Los poderes y deberes del Comité de Arbitraje serán los siguientes:

1. Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con el Comité de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc.
2. Nombrar y desplegar a los Jefes de Tapiz (Árbitros Jefes) en sus áreas respectivas y emprender las acciones oportunas según se desprenda de los informes de los Jefes de Tapiz (área).
3. Supervisar y coordinar el comportamiento general de los árbitros.
4. Nombrar sustitutos allí donde sea necesario.
5. Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no estén estipuladas en el reglamento.

JEFES DE TAPIZ (Área)

Los poderes y deberes del Jefe de Tapiz (área) serán los siguientes:

1. Delegar en, nombrar y supervisar a Árbitros y Jueces, para todos los encuentros en áreas bajo su control.
2. Vigilar el comportamiento de Árbitros y Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los oficiales nombrados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
3. Ordenar al Árbitro parar el combate cuando el Arbitrador señala una infracción al reglamento de competición.

4. Preparar un informe diario por escrito sobre el comportamiento de cada oficial bajo su supervisión, junto con las recomendaciones que pueda tener para el Comité de Arbitraje.

ÁRBITROS

Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

1. El Árbitro (“SHUSHIN”) dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, la suspensión y el final de los mismos.
2. Otorgar puntos.
3. Explicar al Jefe de Tapiz, al Comité de Arbitraje, o al Jurado de Apelación, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
4. Imponer penalizaciones y dar avisos antes, durante o después de un encuentro.
5. Obtener la(s) opinión(es) de los Jueces y actuar en base a ellas.
6. Anunciar prolongaciones.
7. Realizar votaciones del Panel de Arbitraje (Hantei) y anunciar el resultado.
8. Anunciar al ganador.
9. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta.
10. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

JUECES

Los poderes de los Jueces (FUKUSHIN) serán los siguientes:

1. Asistir al Árbitro mediante gestos con las banderas.
2. Ejercer el derecho de voto en las decisiones a tomar.

Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalar al Árbitro su opinión en los siguientes casos:

- a) Cuando vean que se ha marcado un punto.
- b) Cuando un contendiente haya cometido un acto y/o una técnica prohibidos.
- c) Cuando adviertan una lesión o indisposición de un contendiente.
- d) Cuando uno de los contendientes, o ambos, se hayan salido del área de competición (JOGAI).
- e) En otros casos en los que consideren necesario llamar la atención del Árbitro.

ARBITRADORES

El Arbitrador (KANSA) ayudará al Jefe de Tapiz a supervisar el desarrollo de los encuentros. En caso de que las decisiones del Árbitro y/o los Jueces no estén de acuerdo con el reglamento de competición, el Arbitrador levantará inmediatamente la bandera roja, y hará sonar el zumbador. El Jefe de Tapiz indicará al Árbitro que pare el combate o encuentro y corrija la irregularidad. Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Arbitrador.

SUPERVISORES DE LA PUNTUACIÓN

El Supervisor de la puntuación guardará un registro separado de los puntos concedidos por el Árbitro y al mismo tiempo vigilará a los cronometradores y a los encargados de la puntuación.

EXPLICACIÓN:

- I. *Cuando tres jueces dan la misma señal, o indican punto para el mismo competidor, el árbitro parará el combate y dará la decisión correspondiente. En caso de que el árbitro no pare el combate, el arbitrador levantará la bandera roja o la señal y hará sonar su zumbador.*
- II. *Cuando dos jueces dan la misma señal, o indican punto para el mismo competidor, el árbitro considerará estas opiniones, aunque podrá no detener el combate si considera que dichas opiniones están erradas.*
- III. *Sin embargo, si para el combate, deberá prevalecer la decisión de la mayoría. El árbitro podrá pedir a los Jueces que reconsideren, pero no dará una decisión contra dos Jueces a menos que tenga el apoyo del otro Juez.*
- IV. *Cuando el árbitro vea un punto, dará YAME y parará el combate utilizando la señal prescrita. Entonces indicará su preferencia manteniendo el brazo doblado con la palma de su mano hacia arriba hacia el lado del oponente que ha marcado.*
- V. *En el caso de una decisión empatada a dos, el árbitro indicará con la señal adecuada porque no considera válido el punto del otro competidor y después se lo adjudicará a su oponente.*
- VI. *El árbitro podrá pedir a los jueces que reconsideren cuando crea que están equivocados, o cuando adoptar su decisión sería una violación del reglamento.*
- VII. *Cuando tres jueces tienen cada uno opiniones diferentes, el arbitro podrá dar una decisión que esté apoyada por uno de los jueces.*
- VIII. *En el caso de Hantei el árbitro y los jueces tendrán un voto cada uno. En el caso de un Encho sen empatado el árbitro tendrá voto dirimente.*
- IX. *Los Jueces solo pueden puntuar lo que realmente ven. Si no están seguros de que una técnica ha llegado realmente a una zona puntuable, deberán señalar que no han visto (Mienai).*
- X. *El papel del arbitrador (Kansa) es asegurar que el combate o encuentro se conduzca de acuerdo al reglamento de competición. No es un Juez más. No tiene voto ni autoridad alguna en cuestiones de enjuiciamiento tales como si la puntuación fue válida o hubo jogai. Su única responsabilidad es en cuestiones de procedimiento.*
- XI. *En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el supervisor de puntuación hará sonar su silbato.*
- XII. *Al explicar las bases para la decisión después del encuentro, el Panel de Arbitraje hablará con el Jefe de Tapiz, el Comité de Arbitraje o el Jurado de Apelación. No explicará a nadie más.*

ARTÍCULO 13: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS

1. En los Apéndices 1 y 2 se pueden ver los términos y los gestos que utilizarán el árbitro y los jueces durante los encuentros.
2. El árbitro y los jueces ocuparán sus posiciones y siguiendo a un intercambio de saludos entre los contendientes, el árbitro anunciará “Shobu Hajime” y comenzará el combate.
3. El árbitro parará el combate anunciando “YAME” cuando vea una técnica puntuable. En caso de ser necesario, el árbitro ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones originales (Moto no ichi).
4. El árbitro volverá a su posición y los jueces indicarán su opinión por medio de una señal. En el caso de otorgar un punto, el árbitro identificará al contendiente (Aka o Ao), la zona atacada (Chudan o Jodan), la técnica (Tsuki, Uchi, o Geri), y después dará la puntuación utilizando el gesto prescrito. El árbitro a continuación recomenzará el combate diciendo “Tsuzukete Hajime”.
5. Cuando un contendiente haya obtenido una diferencia de ocho puntos durante un combate, el árbitro dirá “Yame” y ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones originales, haciendo el lo mismo. Entonces anunciará al ganador levantando la mano hacia el lado de éste y diciendo “Ao/Aka, No Kachi”. En este momento finaliza el combate.
6. Al acabar el tiempo, el contendiente con más puntos será declarado ganador, y el árbitro lo indicará levantando una mano hacia el lado del ganador, diciendo “Ao/ Aka No Kachi”. En este momento finaliza el combate.
7. Cuando se acaba el tiempo y las puntuaciones son iguales, o no se han concedido puntos, el árbitro dirá “Yame” y volverá a su posición. Anunciará un empate (Hikiwake) y en su caso el comienzo del Encho-Sen.
8. En Hantei el árbitro y los jueces tienen cada uno un voto. En el caso de empate a votos al final de un Encho-sen inconcluso, el árbitro utilizará su voto de calidad para deshacer el empate.
9. En las siguientes situaciones, el árbitro anunciará “Yame” y parará temporalmente el combate:
 - a. Cuando uno o los dos contendientes estén fuera del área de competición.
 - b. Cuando el árbitro ordene a los contendientes ajustar su gi o su equipo de protección..
 - c. Cuando un contendiente ha infringido el reglamento.
 - d. Cuando el árbitro considere que uno o ambos competidores no pueden continuar el combate debido a lesión, indisposición u otras causas. Después de oír la opinión del doctor del torneo, el árbitro decidirá si continuar o no el combate.
 - e. Cuando un contendiente sujete a su oponente y no realice técnica inmediata alguna en dos o tres segundos.
 - f. Cuando uno o los dos contendientes caiga o sea derribado y no se realice técnica efectiva alguna en dos o tres segundos.
 - g. Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y comiencen a luchar.
 - h. Cuando observe un punto.
 - i. Cuando los tres jueces den la misma señal, o indiquen un punto para el mismo competidor.
 - j. Cuando sea requerido para ello por el Jefe de Área.

EXPLICACIÓN:

- I. *Antes de comenzar un combate, el árbitro llamará a los contendientes a sus líneas de salida. Si un contendiente entra en el área antes de tiempo, debe ser retirado de la misma. Los contendientes deben saludarse el uno al otro adecuadamente, una simple inclinación de la cabeza es descortés e insuficiente. El árbitro puede ordenar el saludo moviéndose de la forma indicada en el Apéndice 2 del reglamento.*
- II. *Al recomenzar el combate, el Árbitro debe cerciorarse de que ambos competidores están en sus líneas y en la postura adecuada. Si los contendientes están saltando o moviéndose deben pararse antes de que el combate recomience. El árbitro debe recomenzar el combate con la mínima demora posible.*

ARTÍCULO 14: MODIFICACIONES

Solo la Comisión Deportiva de la WKF, con la aprobación del Comité Director de la WKF, puede alterar o modificar este reglamento.

REGLAMENTO DE KATA

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
2. El área de competición debe ser de tamaño suficiente como para permitir el desarrollo ininterrumpido del Kata.

EXPLICACIÓN:

- I. *Para la ejecución adecuada del Kata se precisa una superficie lisa y estable. Los tatamis para Kumite suelen ser adecuados para ello.*

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben llevar el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del reglamento de Kumite.
2. Será descalificado quien no cumpla con esta regulación.

EXPLICACIÓN:

- I. *No se puede quitar la chaqueta del Karate-gi durante la ejecución del Kata.*
- II. *A los contendientes que se presenten vestidos incorrectamente se les dará un minuto para corregirlo.*

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA

1. La competición de Kata puede ser individual o de equipo. El equipo se compone de tres personas. El equipo es exclusivamente masculino o exclusivamente femenino. La competición individual consiste en la ejecución individual en categorías separadas de hombres y mujeres.
2. Se aplicará el sistema de eliminación con repesca.
3. Durante la competición los contendientes deberán realizar tanto Katas obligatorios ("SHITEI") como de libre elección ("TOKUI"). Los Katas estarán de acuerdo con los de las escuelas de Karate-do reconocidas por la WKF basadas en los estilos de Goju, Shito, Shoto, y Wado. En el Apéndice 6 se da una lista de los Katas obligatorios y en el Apéndice 7 una lista de los Katas de libre selección.

4. Al ejecutar Shitei Kata no se permitirán variaciones.
5. Al ejecutar TOKUI Kata los contendientes podrán elegir katas de la lista del Apéndice 7. Se permitirán las variaciones de acuerdo con la escuela del contendiente.
6. La mesa será informada de la elección del Kata antes del comienzo de cada ronda.
7. Los contendientes deben realizar un Kata diferente en cada ronda. Una vez realizado un Kata, este no se puede repetir.
8. En la repesca se pueden hacer Kata SHITEI o TOKUI cumpliendo lo establecido en el punto 7 anterior.
9. En las finales de la competición de Kata de equipos, los dos equipos finalistas ejecutarán el Kata elegido de la lista Tokui del Apéndice 7 en la forma normal. Después realizarán una demostración del significado del Kata (BUNKAI). El tiempo permitido para la demostración del BUNKAI es de cinco minutos. El cronometrador oficial comenzará a contar el tiempo cuando los miembros del equipo hagan el saludo a la finalización del Kata y parara el cronometro al finalizar el BUNKAI. El equipo que exceda los 5 minutos autorizados será descalificado. El uso de armas tradicionales y de útiles o vestimenta suplementaria no está permitido.

EXPLICACIÓN

- I. *El número y el tipo del Kata requerido depende del número de competidores individuales o de equipos tal como se refleja en la siguiente tabla. Los byes se cuentan como competidores o equipos.*

<i>Competidores o equipos</i>	<i>Katas requeridos</i>	<i>Tokui</i>	<i>Shitei</i>
<i>65-128</i>	<i>7</i>	<i>5</i>	<i>2</i>
<i>33-64</i>	<i>6</i>	<i>4</i>	<i>2</i>
<i>17-32</i>	<i>5</i>	<i>3</i>	<i>2</i>
<i>9-16</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>1</i>
<i>5 – 8</i>	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>0</i>
<i>4</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>0</i>

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES

1. Para cada encuentro, el panel de tres o cinco Jueces será designado por el Comité de Arbitraje o por el Jefe de Tapiz.
2. En un encuentro de Kata, los Jueces no deben tener la nacionalidad de ninguno de los participantes.
3. También se nombrarán cronometradores, puntuadores y anunciadores.

EXPLICACIÓN:

- I. *El Juez Jefe de Kata se sentará en el perímetro del área de competición mirando a los contendientes. Los otros dos jueces se sentarán a la derecha y a la izquierda, a dos metros de la línea central del área, mirando hacia el punto de entrada del contendiente.*
- II. *Se pueden utilizar cinco Jueces cuando haya suficientes disponibles que permitan neutralidad en cuanto a nacionalidad y estilo de Karate. Si se utilizan cinco Jueces, el Juez Jefe se sentará en la posición central frente a los contendientes y los otros cuatro se sentarán en las esquinas del área de competición.*
- III. *Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul, y si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.*

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. El Kata debe ser realizado de forma competente, y debe demostrarse una buena comprensión de los principios tradicionales que contiene. Al valorar el comportamiento de un competidor o de un equipo, los Jueces tendrán en cuenta lo siguiente:
 - a. Una demostración realista del significado del Kata.
 - b. Comprensión de las técnicas utilizadas (BUNKAI).
 - c. Buen tiempo, ritmo, velocidad, equilibrio y focalización de la potencia (KIME).
 - d. Utilización apropiada y correcta de la respiración como una ayuda al KIME.
 - e. Focalización adecuada de la atención (CHAKUGAN) y concentración.
 - f. Posiciones correctas (DACHI) con adecuada tensión en las piernas, y pies totalmente apoyados sobre el suelo.
 - g. Tensión adecuada en el abdomen (HARA) y ausencia de sube y baja de las caderas al desplazarse.
 - h. Forma correcta (KIHON) del estilo utilizado.
 - i. En la evaluación de la ejecución también se deberán tener en cuenta otros puntos, tales como la dificultad del Kata presentado.
 - j. En Kata de equipo, un factor añadido es la sincronización sin ayudas externas.
2. Será descalificado el contendiente que varíe el Kata Shitei.
3. También será descalificado el contendiente que interrumpa la realización del Kata, Shitei o Tokui, o haga un Kata diferente al anunciado.
4. Será descalificado el contendiente que realice un Kata ilegible o repita un kata.

Con formato: Numeración y viñetas

EXPLICACIÓN:

- I. *El Kata no es un baile ni una representación teatral. Debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en lo que se refiere al combate y exhibir concentración, potencia, e impacto potencial en sus técnicas. Debe exhibir resistencia, potencia y velocidad, así como gracia, ritmo y equilibrio.*
- II. *En Kata de equipo, los tres componentes deben comenzar el Kata en la misma dirección, y hacia el Juez Jefe...*
- III. *Los miembros del equipo deben demostrar competencia en todos los aspectos de la ejecución del Kata, así como sincronización.*

IV. *Los comandos para comenzar y parar la ejecución, golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos, o el karategui, y una respiración inadecuada, son todos ejemplos de ayudas externas y los jueces deberán tenerlos en cuenta para la decisión.*

V. *Es responsabilidad exclusiva del entrenador o del contendiente asegurarse de que el Kata tal como ha sido comunicado a la mesa del Supervisor de puntuación es el apropiado para la vuelta de que se trata.*

Con formato: Numeración y viñetas

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada eliminatoria y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez Jefe. Después de saludar al Panel de Arbitraje, AO se retirará del área de competición. Después de dirigirse al punto de comienzo y de anunciar claramente el nombre del Kata que va a ejecutar, AKA comenzará. Al finalizar el Kata, AKA abandonará el área y esperará la actuación de AO. Después de que el Kata de AO haya sido completado, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.
2. Si el Kata no se ajusta al reglamento, o se comete alguna otra irregularidad, el Juez Jefe podrá llamar a los otros Jueces para llegar a un veredicto.
3. Si un contendiente es descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruzará las banderas (como la señal de TORIMASEN en Kumite).
4. Después de haber terminado los dos Katas, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su voto.
5. La decisión será para AKA o AO. No puede haber empates. El competidor que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador.
6. Los competidores se saludarán entre sí, después al Panel de Arbitraje, y abandonarán el área.

Eliminado:

EXPLICACIÓN:

- I. *El punto de comienzo de la ejecución del Kata debe estar dentro del perímetro del área de competición.*
- II. *Si se utilizan banderas el Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) mediante un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán las banderas simultáneamente. Después de dar tiempo suficiente para que se cuenten los votos, se bajarán las banderas al dar un pitido corto con el silbato.*

Caso de que un competidor no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará