



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

ROTACIÓN DEL EQUIPO DE KUMITE

Adoptado en las siguientes categorías:

- **Niños** **09 a 10 años**
- **Infantil** **11 y 12 años**
- **Juvenil** **13 y 14 años**
- **Cadete** **15 a 17 años**
- **Senior** **18 a 35 años**
- **Mayor** **de 36 años en adelante**

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

SISTEMÁTICA DE COMPETICIÓN

La competición tendrá la duración de **6 minutos** de tiempo real. El equipo estará compuesto por **3 atletas** y **1 reserva** de la misma categoría de edad.

El entrenador (coach) podrá sustituir en cualquier momento al atleta que este peleando. El atleta que ha sido reemplazado puede volver en el mismo round y cuando sea requerido. Podrán tener tantos reemplazos como el entrenador (coach) lo crea necesario, sin embargo, si el entrenador (coach) así lo quiere, el mismo atleta podrá pelear los 6 minutos del round.

Habrá solo una reserva para cada equipo, que podrá sustituir a un atleta lesionado o si el entrenador (coach) quisiera. Sin embargo, esta sustitución podrá ser hecha en el round siguiente.

PUNTOS

No habrá límite de puntos. La competencia siempre transcurrirá durante 6 minutos. El equipo podrá marcar tantos puntos como sus atletas sean capaces, sin embargo, si uno de los equipos obtiene una ventaja de **6 puntos (ippones o wazaris)**, será declarado como ganador. En caso de un **empate**, luego de 6 minutos de combate, el equipo que obtuvo más **ippones** será declarado ganador. Si el empate persiste, habrá **2 minutos** de extensión, y el equipo que marque el **primer punto** será declarado ganador. Los entrenadores (coaches) elegirán 1 atleta para iniciar la extensión, pudiendo hacer sustituciones. Si aun así, el empate persiste habrá un **HANTEI** para decidir el equipo ganador.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

Las penalidades impuestas en el tiempo normal serán agregadas al tiempo de extensión.

SUSTITUCIONES

Los entrenadores (coaches) podrán haber sustituciones durante los 6 minutos, sin ningún límite, entre los 3 atletas que componen el equipo. Para hacer la sustitución, el atleta tendrá que encontrarse equipado con todas las protecciones obligatorias, esperando la orden del árbitro.

Los entrenadores (coaches) tendrán que sentarse en una silla situada previamente a un lado del KANSA y, cuando decidan hacer una sustitución deberán que solicitar **TIEMPO** al **KANSA**, luego de eso él indicará con el silbato al Arbitro Central, que deberá detener el combate para realizar una sustitución.

- ❖ Cuando el árbitro central decide autorizar una sustitución, esta debe ser realizada en **3 segundos** como máximo, para eso los 3 atletas deberán estar siempre equipados y listos.
- ❖ Cuando ocurre una sustitución, el oponente deberá pelear al menos más de **15 segundos** antes de que también sea sustituido. Nunca podrá ser sustituido al mismo tiempo. Si esto pasara, será descalificado.

Si el entrenador (coach) quisiera, un atleta no puede ser sustituido hasta el final del tiempo prescrito (6 minutos). No es necesaria la participación efectiva de los 3 atletas en el combate, sin embargo, es obligatorio que se presenten en cada combate.

PENALIDADES

Todas las penalidades hechas por los atletas del equipo serán siempre agregadas a aquellos que los sustituyen en el mismo round.

Las penalidades se aplicarán por **JOGAI**, comportamiento inadecuado y contacto excesivo.

Ejemplo: si un atleta es penalizado con **CHUI** por exceso de contacto, el atleta que entra a competir está en su lugar, automáticamente tendrá una penalización de **CHUI** (la del atleta anterior) y así sucesivamente en todas las sustituciones.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

JOGAI

- ✚ La primer salida del tatami será penalizada con la advertencia **JOGAI ICHI**
- ✚ La segunda salida del tatami será penalizada con la advertencia **JOGAI NI**
- ✚ La tercer salida del tatami será penalizada con **JOGAI CHUI**
- ✚ La cuarta salida del tatami será todo el equipo penalizado con **JOGAI HANSOKU** (descalificado)

Si un atleta fuera penalizado con **HANSOKU** por un mal comportamiento o contacto excesivo, todo el equipo será descalificado.

SHIKKAKU

Si un atleta es penalizado con **SHIKKAKU**, todo el equipo será eliminado de todo el torneo.

Antes de aplicar la penalidad de **SHIKKAKU** los árbitros deberán consultar con el jefe de árbitros.

El sistema de arbitraje es el de “árbitro espejo”.