



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

REGLAS DE COMPETICIÓN (KUMITE)

Todos los atletas competidores y árbitros deben decidir en qué sistema de Kumite desean participar: **Shobu Ippon** o **Shobu Sanbon**. Estas dos disciplinas diferentes se mantendrán separadas.

Explicación:

Para los competidores la participación es permitida en Shobu Ippon y Shobu Sanbon, en las siguientes condiciones:

El competidor que participa en la categoría Shobu Sanbon INDIVIDUAL, no puede participar en la categoría Shobu Ippon INDIVIDUAL, pero puede participar en la categoría de EQUIPOS de Shobu IPPON, y viceversa.

PARTE A: REGLAS GENERALES DE LA COMPETICIÓN

CAPITULO I – SENTENCIA

ARTÍCULO 1: Jueces y Árbitros

El jefe de árbitros, árbitro, juez, jueces de esquina y mesa arbitral son elegidos de la siguiente manera:

- 1) El jefe de árbitros es designado por el Comité Ejecutivo de WUKF.
El árbitro, juez, jueces de esquina y mesa arbitral son previamente designados para cada combate o durante el mismo por el jefe de árbitros.
- 2) El Comité Ejecutivo de WUKF, cuando sea necesario, puede adoptar otros sistemas.

ARTÍCULO 2: Deberes de árbitro y Jueces

El Jefe de árbitros, árbitro, juez, jueces de esquina y mesa arbitral deben tener en cuenta los siguientes puntos:



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- 1) Deben ser objetivos, imparciales y justos.
- 2) Deben comportarse con dignidad y demostrar respeto por los competidores y por el equipo arbitral.
- 3) Sus acciones realizadas durante el combate deben ser vigorosas, ágiles, refinadas, veloces y precisas, y mantener una actitud acorde con su estatus en WUKF.
- 4) El árbitro, jueces de esquina y mesa arbitral deben concentrar toda su atención en el combate, observar a cada participante con precisión y juzgar cada acción de los participantes correctamente. Durante el combate no deben conversar con nadie más que con el jefe de árbitros, los otros jueces y los competidores.

ARTÍCULO 3: Poderes y deberes del Jefe de Árbitros

- 1) Tiene la máxima responsabilidad de decisión.
- 2) Será responsable de velar por el desarrollo del combate de acuerdo con estas reglas de competición y si algún incidente inusual ocurriera, basará su decisión en ellas.
- 3) Designará al árbitro, jueces de esquina y mesa arbitral antes del combate. Si fuera necesario reemplazar alguno de ellos durante un combate, el jefe de árbitros inmediatamente parará el combate y nombrará un sustituto sin pérdida de tiempo.
- 4) Será consultado siempre que un árbitro tenga dificultad en sus decisiones. Para cada área de combate será designado un Árbitro principal por el Comité Ejecutivo de WUKF.

ARTÍCULO 4: Poder y deber del Árbitro

El árbitro tendrá el poder de:

- 1) Conducir los combates incluyendo su comienzo y su fin.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- 2) Anunciar la decisión del panel de jueces.
- 3) Explicar, cuando sea necesario, las bases sobre las cuales tales decisiones fueron tomadas.
- 4) Anunciar faltas.
- 5) Dar advertencias (antes, durante o después del combate)
- 6) Tomar otras medidas disciplinarias (de descalificar o suspender a un competidor de un combate)
- 7) Pedir opinión de los Jueces de Esquina.
- 8) Decidir la victoria por mayoría basada en el cuadro de decisión (Anexo III)
- 9) Prolongar la duración del combate.

ARTÍCULO 5: Poder y deber de los Jueces de esquina y Juez espejo

- 1) Los Jueces de esquina tendrán el deber de:
 - a) Asistir al árbitro.
 - b) Dar su opinión acerca de diferentes situaciones.
 - c) Señalar su juicio acerca de la conducta y desarrollo de los combates mediante banderines, manos y/o silbato.
 - d) Ejercer su derecho de voto en la decisión de un combate.

- 2) Los jueces observarán cuidadosamente las acciones de los participantes dentro del alcance de su visión. En los siguientes casos indicarán inmediatamente su juicio al árbitro mediante silbato o bandera, dando su opinión correctamente.
 - a) Cuando observen lesión o malestar por parte de un competidor antes de que el árbitro se dé cuenta.
 - b) Cuando perciba una acción que consideren deba ser premiada como Ippon o Waza-ari.
 - c) Cuando un participante esté a punto de cometer o haya cometido una acción prohibida y/o técnicas prohibidas.
 - d) Cuando uno o ambos competidores hayan salido del área de competición.
 - e) En todos los casos que sea necesario llamar la atención del árbitro.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- 3) Cada juez evaluará la deportividad de los participantes y formará su propia opinión independientemente.
- 4) Cuando el árbitro dice "Hantei", cada uno de los jueces debe dar su opinión de la manera prescrita. En el caso de haber diferencia de opiniones entre el árbitro y los jueces en una cuestión determinada, el árbitro con el apoyo de los otros jueces puede oponerse al juicio de los anteriores. En cualquier caso, la decisión se tomará por mayoría.

ARTÍCULO 6: Mesa arbitral, anotador, cronometrador y anunciador

- 1) Se designarán jueces para las funciones de: anotador, cronometrador y anunciador de la mesa arbitral.
- 2) La mesa arbitral es responsable del resultado oficial del combate.

ARTÍCULO 7: Terminología y señales

Los términos y señalizaciones usados por los árbitros y jueces durante un combate se especifican en el Anexo I.

ARTÍCULO 8: Señales

- 1) Las señalizaciones hechas con banderas y/o silbato por los jueces de esquina durante el combate se especifican en el Anexo II.
- 2) Las señalizaciones de silbato usadas por los árbitros tendrán los siguientes significados:
 - a) Largo/normal + corto/fuerte = Hantei.
 - b) Corto/fuerte = orden de bajar banderas o marcadores.



**WORLD UNION OF KARATE-DO
FEDERATIONS**
www.wukf-karate.org

ARTÍCULO 9: Decisiones

- 1) Cuando un árbitro premia una decisión basándose en las señalizaciones dadas por los jueces de esquina, esta decisión se tomará de acuerdo a las reglas del Anexo III.
- 2) Aquellas materias relativas a decisiones no señaladas en estas reglas serán discutidas entre los jueces y la decisión alcanzada se remitirá al Árbitro Jefe del combate y al Comité Ejecutivo de WUKF para su aprobación. Esta decisión será notificada a todos los Oficiales y anunciada públicamente.

CAPITULO II – ASUNTOS GENERALES

ARTÍCULO 1: Medidas del Área de competición

- 1) Kumite: El área de competición para kumite deberá ser, en principio, de 64 metros cuadrados. De ser posible el suelo será de tatami.
- 2) Kata: El área de competición será lo suficientemente grande para que los competidores puedan ejecutar el kata sin obstáculos. de ser posible el suelo será de madera.
- 3) El área de competición debe estar marcada por una línea, tanto en kumite como en kata. (Ver Anexo IV)

ARTÍCULO 2: Equipo y Presentación

- 1) Los competidores deberán llevar un Karate-Gi blanco y limpio. Sin insignias.
- 2) Tanto en kumite como en kata con sistema de banderas, uno de los competidores deberá, por motivos de identificación, llevar un cinturón rojo y el otro uno blanco.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

Los competidores no pueden usar sus propios cinturones, deberán usar el rojo y el blanco.

- 3) El competidor deberá tener sus uñas cortas y no llevar objetos metálicos o similares en su cuerpo que pudiera causar lesión a su oponente.
- 4) El competidor no está autorizado a llevar vendas o similares sin el permiso del médico Oficial del Campeonato.
- 5) Las siguientes reglas se aplican al uso de los dispositivos para protección:
 - a) Los guantines son **OBLIGATORIOS** en **Kumite Shobu Sanbon** y **Shobu Ippon**. **BLANCO** (Shiro), **ROJO** (Aka).
 - b) Las espinilleras están permitidas en Kumite Shobu Sanbon.
 - c) Las espinilleras con empeine están prohibidas.
 - d) **Protectores de goma** son obligatorios en **Kumite Shobu Sanbon** para los competidores desde los 14 años de edad, y **opcionales** en **Shobu Ippon**.
 - e) Los protectores inguinales son obligatorias en Kumite masculino.
 - f) Los protectores de pecho son obligatorios en Kumite femenino.
 - g) Las gafas no están permitidas en Kumite.
 - h) Las lentes de contacto pueden ser usados bajo la responsabilidad del competidor.
- 6) Todo el equipo de protecciones debe ser aprobado por el Comité Ejecutivo de WUKF (ver Anexo V)

ARTÍCULO 3: Código de la Vestimenta Oficial

- 1) **Árbitro y jueces:** Deben usar el uniforme oficial designado por el Comité Ejecutivo de WUKF. Este uniforme debe ser usado en todos los torneos, cursos y exámenes.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

El uniforme oficial será:

- a) Una Americana azul marino con dos botones plateados.
- b) Una camisa blanca de WUKF.
- c) Una corbata roja de WUKF.
- d) Pantalón gris claro.
- e) Calcetines negros o azul marino.
- f) Zapatos negros.

2) Competidores:

- a) Los competidores deberán llevar un Karate-Gi blanco y limpio. Sin insignias.
- b) Pueden llevar una insignia nacional.
- c) En el caso de las mujeres, una camiseta blanca lisa puede ser usada debajo de la chaqueta.
- d) La chaqueta sujeta con el cinturón, debe ser lo suficientemente larga para cubrir las caderas.
- e) Las mangas de la chaqueta deben llegar, al menos, a la mitad del antebrazo y no pueden estar enrolladas.
- f) Los pantalones deben ser lo suficientemente largos para cubrir, al menos, dos tercios de la tibia.
- g) El cinturón debe ser lo suficientemente largo como para que después de estar atado correctamente caigan 15 cm. en cada lado.
- h) Los competidores deben llevar su pelo limpio y suficientemente corto para que no obstruya el correcto desarrollo del combate.
- i) Hachimaki no estará permitido.
- j) Los competidores deberán tener sus uñas cortas y no podrán llevar objetos metálicos u otros que puedan causar lesión a su oponente.
- k) Fue aprobado que el competidor pueda usar una publicidad simple en el Karate-Gi, en su espalda a la altura de los hombros, el tamaño permitido será de 30cm de largo por 15cm de ancho y deberá ser discreta.

3) Entrenadores:

El entrenador deberá en todo momento llevar un equipo de gimnasia con una insignia de identificación.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

Los oficiales de WUKF o el director del torneo pueden expulsar a cualquier oficial o competidor que no cumpla esta norma.

ARTÍCULO 4: Personal

- a) **Director del Torneo:** El Director del Torneo es designado por el Comité Ejecutivo de WUKF. Llevará la dirección y desarrollo de la competición mientras no interfiera con el Reglamento Arbitral. Será asistido por el personal del Torneo.
- b) **Médico del Torneo:** el medico del torneo es designado por el comité ejecutivo de WUKF. Él manejará todos los asuntos médicos del torneo.
- c) **Equipo de Primeros Auxilios:** el equipo de primeros auxilios será preparado para actuar en caso de accidente o enfermedad, junto con un medico.

ARTÍCULO 5: Material de competición

Los tipos, cantidad y usos del equipo preparado por el Anfitrión del Torneo será el siguiente:

- a) Banderines (rojos y blancos, 5 por área de competición)
- b) Marcadores de puntuación (7 por área de competición)
- c) Material documental (hojas de categorías, libretas, bolígrafos, calculadoras, etc.)
- d) Cintas rojas y blancas.
- e) Cronómetros y dispositivos acústicos para marcar el tiempo.

ARTÍCULO 6: Protesta contra decisiones y revisión de decisiones

- 1) Los participantes no pueden protestar personalmente las decisiones de los Jueces.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- 2) Sólo cuando una decisión dada por el Árbitro y los Jueces pueda ser susceptible de haber violado la Normativa de Competición o la Normativa Arbitral, el entrenador del equipo afectado podrá protestar al Árbitro Jefe contra la decisión inmediatamente después de haber sido detectada.
- 3) Cuando reciba una protesta de una decisión desde el entrenador de un equipo al que el competidor pertenece, el Árbitro Jefe en persona revisará la protesta, podrá pedir una explicación al Árbitro y/o al Juez y en caso que encuentre una decisión evidentemente no razonable, pedirá a la mesa arbitral la revisión de la decisión. La decisión se dará después de la aprobación del Comité Ejecutivo de WUKF. Antes que el entrenador haga una protesta oficial deberá pagar una tasa de protestas de 100 CHF. La tasa será devuelta si tiene razón.
- 4) Para evitar cualquier error, el ganador del combate deberá confirmar su victoria a la mesa arbitral antes de dejar el área.

ARTÍCULO 7: Heridas o accidentes durante la competición:

- 1) En caso de que un competidor resulte herido, el Árbitro deberá detener inmediatamente el combate, ayudar al competidor y llamar al médico oficial. El tratamiento de la herida no deberá retrasar significativamente el combate.
- 2) Cuando un competidor sufra una herida menor sin importancia que no le impida continuar, y decida no continuar el combate y pida permiso para abandonar, entonces será declarado perdedor.
- 3) En caso de que una lesión o lesiones producidas durante el combate por razones ajenas a cualquiera de los dos competidores impidiera continuar a un competidor o en caso de que los dos competidores se lesionaran al mismo tiempo por motivos imputables a los dos como responsables, el competidor que abandone el combate será declarado perdedor. En caso de que los dos competidores abandonen y las causas de las heridas no sean imputables a ninguno de los dos, el combate se decidirá por Hantei.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- 4) En caso de que un competidor sea declarado incapaz de continuar el combate debido a una lesión o cualquier otra razón física basándose en el consejo del Médico del Torneo, el Árbitro concluirá el combate y suspenderá la participación del competidor lesionado. Si la lesión puede ser imputada al oponente lesionado será declarado vencedor. Si el oponente no es el responsable de la lesión, entonces el lesionado será declarado perdedor.
- 5) Un competidor que gane un combate a causa de la descalificación de su oponente por razón de una lesión, no podrá competir de nuevo sin permiso del Médico del Torneo.
- 6) Sólo el Médico del Torneo puede tomar decisiones concernientes a cualquier tema relacionado con lesiones, accidentes o condición física de los participantes.

ARTÍCULO 8: Abandono

Un competidor incapaz de continuar compitiendo o participando por otras razones distintas a una lesión o que pida permiso para abandonar por cualquier otra causa, será declarado perdedor.

ARTÍCULO 9: Otros asuntos

- 1) Si se produce cualquier situación no prevista en estas reglas, o en caso de que haya duda sobre su aplicabilidad en una situación dada, la Mesa Arbitral, los Jueces, el Árbitro y el Árbitro Jefe consultarán entre ellos para encontrar una solución. La solución deberá ser aprobada por el Comité Ejecutivo de WUKF. Esta decisión será notificada a todos los Oficiales y anunciada públicamente.
- 2) Todo karateka, los competidores (incluyendo los entrenadores o cualquier persona relacionada con el competidor), Jueces o cualquier oficial debe mostrar y seguir los ideales de Karate-Do de buen carácter, sinceridad, esfuerzo, elegancia y autocontrol.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- 3) Cualquier comportamiento que pueda desprestigiar al Karate (esto incluye los entrenadores o cualquier persona relacionada con el competidor) resultará la penalización del competidor y/o el equipo. El Director del Torneo asignará al entrenador un lugar específico cerca del Tatami.