



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

KUMITE SHOBU IPPON

ARTÍCULO 1: Modalidades de competición

Las modalidades de competición son las siguientes:

1) Combate individual:

El combate individual se decide por "**Shobu Ippon**".

"**Shobu Ippon**", combate a un punto, donde los competidores intentan conseguir un punto antes que su oponente dentro del tiempo límite.

2) Combate por equipos:

- a) El número de personas que componen un equipo (masculino y femenino) debe ser de 3+1 reserva.
- b) Un equipo podrá participar solamente cuando tenga un mínimo de dos competidores.
- c) Antes de cada combate por equipos, un representante del equipo debe entregar a la mesa arbitral, una hoja oficial con los nombres y el orden de competición de los miembros del equipo. El orden de competición puede ser cambiado para cada ronda, pero una vez notificado, no puede ser cambiado. El uso del reserva constituye un cambio en el orden de competición.
- d) Los combates entre miembros de cada equipo deberán ser en el orden predeterminado.
- e) El ganador de una competición por equipos será decidido según los combates individuales.
- f) El criterio para decidir el ganador de un combate por equipos se establecerá en base al número de ganadores en los combates individuales.

Criterios para determinar el equipo ganador (en orden descendente de importancia):

- 1 - Número de victorias.
- 2 - Número de Ippons (sólo de los combates ganados)
- 3 - Número de Waza-aris (sólo de los combates ganados)
- 4 - Combate extra.

Cuando un equipo empata con su oponente con estos métodos de decisión mencionados anteriormente, la decisión se tomará sobre la base del resultado de un combate extra entre un representante de cada equipo. En caso de que se empate en este Combate extra, otro combate (Sai Shiai) tendrá lugar. Si todavía no hay ganador, la decisión será tomada por el panel de Jueces.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

Las victorias a través de falta, descalificación o abandono del oponente serán contadas como 1 Ippon.

ARTÍCULO 2: Comienzo, suspensión y finalización del Combate

- 1) Comienzo:** Al comienzo del combate de kumite el árbitro está de pie fuera del límite del área de combate. A su izquierda y derecha están los jueces. Después del intercambio formal de saludos entre participantes y el panel de jueces (Shomen ni Rei – Otaga ni Rei), el árbitro da un paso atrás, los jueces van hacia adentro y saludan todos juntos. El combate comenzará con el anuncio hecho por el árbitro de: "Shobu Sanbon Hajime"
- 2) Suspensión:** Al anunciar "Yame", el árbitro para el combate temporalmente y ordena a los participantes volver a sus lugares. Cuando se reanuda el combate el árbitro anuncia "Tsuzukete Hajime"
- 3)** El encargado del tiempo dará señales con un gong o timbre indicando "Atoshibaraku" (30 segundos para finalizar) con una señal, y tiempo finalizado con dos señales.
- 4) Final:** Después de parar el combate, el árbitro lo concluirá anunciando "Soremade". Después del intercambio formal de saludos por parte de los participantes y panel de árbitros (Otaga ni Rei – Shomen ni Rei) el combate se da finalizado.

ARTÍCULO 3: Duración del combate.

La duración del combate será de 2 minutos (tiempo real)

Antes del Torneo el Comité Ejecutivo de WUKF puede modificar la duración del combate.

ARTÍCULO 4: Prórrogas

- 1)** En caso de empate en un combate individual, habrá otro combate (Sai Shiai)
- 2)** En caso de otro empate al final de Sai Shiai, los Jueces deben tomar la decisión de quién es el ganador, basándose sólo en Sai Shiai.
- 3)** Todos los puntos o penalizaciones del combate no deben ser tenidos en cuenta en Sai Shiai, se debe considerar como un nuevo combate.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

ARTÍCULO 5: Victoria o derrota

La victoria o la derrota se concederá en base a Ippon, victoria por decisión, derrota por falta, descalificación o abandono.

ARTÍCULO 6: Áreas de Puntuación

La puntuación estará limitada a lo siguiente:

- 1) Cabeza, cara, cuello, abdomen, pecho, costado y espalda (excluyendo los hombros)
- 2) Una técnica efectiva realizada simultáneamente al gong o timbre de tiempo finalizado, será contada como válida.
- 3) Un ataque, aunque efectivo, realizado después del gong o timbre del tiempo finalizado, no será contado como válido ni será tenido en cuenta para tomar una decisión.
- 4) Jogai: Las técnicas realizadas fuera del área de competición serán nulas. Sin embargo, si el participante que realiza la técnica estuviera dentro del área de competición, ésta será considerada válida. Si Aka realiza una técnica válida y sale del área de combate inmediatamente después, el Yame deberá producirse en el instante después del punto. Y por lo tanto la salida se produce fuera del tiempo del combate y no será penalizada.
- 5) Si el intento de Aka de hacer punto no es válido, Yame no será anunciado y Jogai será registrado. Si Shiro sale del área inmediatamente después de que Aka anota punto con un ataque válido, entonces Yame será anunciado al instante y el Jogai cometido por Shiro será registrado.
- 6) Técnicas válidas realizadas por ambos competidores al mismo tiempo no serán contadas como punto (Aiuchi)



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

ARTÍCULO 7: Criterios para decidir Ippon y Waza-ari

- 1) Un Ippon es otorgado en base a los siguientes requisitos: Cuando una técnica exacta y poderosa la cual es reconocida como decisiva, es realizada en un área puntuable, se concederá punto de acuerdo con los siguientes criterios: Buena forma, buena actitud, fuerte vigor, zanshin, tiempo adecuado, distancia correcta.
- 2) Las técnicas efectivas realizadas bajo las siguientes condiciones serán consideradas Ippon:
 - a) Cuando un ataque es realizado con el tiempo adecuado y el oponente empezaba a moverse en dirección al atacante.
 - b) Cuando un ataque es realizado inmediatamente cuando el oponente es desequilibrado por el atacante.
 - c) Una combinación de ataques sucesivos y válidos.
 - d) Una combinación de técnicas tsuki y geri.
 - e) Una combinación de técnicas tsuki, geri y nage.
 - f) Cuando el oponente ha perdido el espíritu de combate y da su espalda al oponente.
 - g) Ataques realizados en áreas válidas no defendidas por el oponente.
- 3) Un Waza ari es otorgado por una técnica casi comparable a un Ippon. El equipo arbitral debe buscar otorgar un Ippon en primera instancia y sólo conceder Waza ari en segunda instancia.

ARTICULO 8: Criterios para decisión (Hantei)

En ausencia de Ippon, derrota por descalificación (Hansoku) o abandono (Kiken) durante el tiempo del combate prescrito, una decisión (Hantei) es tomada basándose en las siguientes consideraciones:

- 1) Si ha habido Waza-ari.
- 2) Si ha habido amonestaciones.
- 3) El número de salidas fuera del área de competición (Jogai).
- 4) La actitud durante el combate.
- 5) La habilidad y la destreza.
- 6) El grado de vigor y espíritu de lucha.
- 7) El número de ataques.
- 8) La estrategia usada.
- 9) El juego limpio.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

ARTÍCULO 9: Actos y técnicas prohibidas.

Los siguientes actos y técnicas están prohibidos:

- 1) Los ataques descontrolados.
- 2) Técnicas con excesivo contacto, teniendo en cuenta el área puntuable atacada.
- 3) Ataques a las extremidades superiores e inferiores.
- 4) Técnicas con mano abierta a la cara: Empi Uchi, Hiza Geri y Atama Uchi.
- 5) Ataques a las ingles.
- 6) Ataques a la cadera, rodillas, empeines y tibias.
- 7) Agarres (a menos que sea inmediatamente seguido por una técnica), abrazar, empujar o hacer contacto corporal innecesario al oponente.
- 8) Barridos peligrosos.
- 9) Pérdidas de tiempo.
- 10) Cualquier comportamiento antideportivo tales como insultos, provocaciones y expresiones innecesarias.
- 11) Cualquier comportamiento que desprestigie al Karate (incluyendo a entrenadores, jefes o cualquier otra persona relacionada con el competidor)
- 12) Falta de cuidado en la seguridad propia (Mubobi).
- 13) Cualquier acto innecesario e irrespetuoso esta estrictamente prohibido.
- 14) Las acciones y reacciones exageradas tales como fingir una lesión están prohibidas y serán penalizadas.

ARTÍCULO 10: Penalizaciones y descalificaciones.

- 1) Cuando un competidor está a punto o acaba de cometer un acto prohibido, el árbitro dará una advertencia o anunciará una penalización.
- 2) Cuando un competidor rehuya el combate, el Árbitro le dará una advertencia o anunciará una penalización.
- 3) En el caso de que un competidor demuestre falta de consideración por su propia seguridad, el Árbitro le dará una advertencia o anunciará una penalización.
- 4) En el caso de que un competidor, después de haber sido advertido, repita acciones similares que infrinjan las reglas, el Árbitro podrá anunciar su derrota por acumulación de penalizaciones.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

- 5) Cuando un competidor cometa una acción dentro de los siguientes casos, el Árbitro anunciará la derrota del competidor infractor:
 - a) No obedecer las ordenes del Árbitro.
 - b) En el caso de que un competidor se comporte con una sobreexcitación tal que el que el Árbitro considere que es un peligro para su oponente.
 - c) En el caso de que las acciones de un competidor sean consideradas maliciosas, llevando a cabo acciones prohibidas intencionadamente.
 - d) Otras acciones que violen las Reglas de Competición.

- 6) Las advertencias y penalizaciones son las siguientes:
 - a) Advertencia privada: Atenai (sin penalización).
 - b) Advertencia oficial: Chui.
 - c) Descalificación: Hansoku.

- 7) Si un competidor sale continuamente del área de competición:
 - a) Tras la primera salida, se le dará una advertencia privada (Jogai).
 - b) Tras la segunda salida, se le dará una advertencia oficial (Jogai Chui)
 - c) Tras la tercera salida, el competidor será descalificado (Hansoku)

- 8) Cualquier comportamiento contra el Reglamento, de cualquier persona relacionada con el competidor, entrenador, compañero, etc..., podrá comportar la descalificación del competidor o del equipo

- 9) No habrá acumulación de penalizaciones entre:
 - a) Atenai, Chui, Hansoku.
 - b) Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.

- 10) Las penalizaciones deben estar acompañadas en un incremento en severidad de la pena impuesta anteriormente (salvo Atenai)

- 11) Ningún punto será otorgado si el competidor lesiona a su oponente, incluso si la lesión es de carácter leve.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

APENDICES

APENDICE 1: La Terminología

Significado del término, Método de señalización

SHOBU IPPON

Shobu Hajime: Comienza la prórroga. El árbitro se posiciona en la línea oficial.

Atoshi Baraku: 30 segundos para el final. El cronometrador da una señal audible 30 segundos antes de que termine el combate.

Yame: Parada momentánea. El árbitro corta con su mano hacia abajo. El cronometrador detiene el reloj.

Tsuzukete: Siguen luchando. Orden de continuar el combate si se produce una parada no autorizada.

Tsuzukete Hajime: Retomar el combate. El árbitro se pone de pie en su lugar, va a Zenkutsu **Dachi** y las palmas de las manos se acercan.

Soremade: Final del combate. El árbitro dirige la palma de su mano entre los competidores con el brazo extendido.

Motonoichi: Posición original. Los competidores, el árbitro y jueces vuelven a sus posiciones de inicio.

Shugo: Llamada a los Jueces. El árbitro hace señas con un brazo a los jueces.

Hantei: Decisión. El árbitro solicita la decisión, hace sonar su silbato y los jueces expresan su decisión con las banderas.

Ippon: Un punto. El árbitro extiende su brazo por encima de sus hombros en dirección al competidor.

Wazari: Medio punto. El árbitro extiende su brazo hacia un lado ligeramente hacia abajo en dirección al competidor.

Awasete Ippon: Dos Waza-aris. Un Waza-ari más un Waza-ari dados como un Ippon.

Aiuchi: Técnicas simultáneas. No se concede punto, el árbitro junta los puños delante del pecho.

Hikiwake: Empate. El árbitro extiende los brazos a los lados ligeramente hacia abajo con las palmas hacia arriba.

Aka (Shiro) no Kachi: Gana Rojo/Blanco. El árbitro alza su brazo al lado del ganador.

Encho-sen: Prórroga. El árbitro reanuda el combate con la orden "Shobu Hajime".



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

Torimasen: Técnicas no aceptables como válidas. Como Hikiwake pero las palmas de las manos hacia abajo.

Atenai: Advertencia privada. El árbitro alza un puño y lo cubre con la otra mano a la altura del pecho y se lo enseña al infractor.

Chui: Advertencia oficial. El árbitro señala con su dedo índice a los pies del infractor a un ángulo de 45 grados.

Hansoku: Falta/Descalificación. El árbitro señala con su dedo índice a la cara del infractor y anuncia la victoria del oponente.

Jogai: Salida del área de competición. El árbitro señala con su dedo índice a un ángulo de 45 grados al límite del área de combate del infractor.

Uke Imasu: Técnica bloqueada. Una mano abierta toca el codo del brazo opuesto.

Nukete Imasu: Técnica fallida. El puño cruza por delante del cuerpo.

Yowai: Técnica muy floja. Una mano abierta descendente.

Hayai: Primero en anotar el punto o el más rápido. Una mano abierta tocando la palma de la otra mano con los dedos.

Maai: Distancia incorrecta. Las dos manos abiertas paralelas al suelo con las palmas mirándose.

Mubobi: Advertencia por falta de cuidado en la seguridad propia. El árbitro señala con el dedo índice al aire a un ángulo de 60 grados hacia el infractor.

Kiken: Abandono. El árbitro señala con su dedo índice al lugar que ocupa el competidor.

Shikkaku: Descalificación del Torneo. El árbitro primero señala con su dedo índice a la cara del infractor, y después oblicuamente hacia atrás fuera del área de competición.

APENDICE II: Tabla de decisión

SHIRO (AKA) NO KACHI o HIKIWAKE O O X Mienai

En caso de haber 2 jueces dando un punto a Shiro (Aka), un juez sin dar punto y otro dando Mienai, el árbitro deberá consultar a los 2 jueces que están dando un punto. Luego, él debe pedir la decisión de los jueces nuevamente. Luego el árbitro da su decisión final.



WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

www.wukf-karate.org

APENDICE III: Equipo

Guantines: Los guantines deben estar diferenciados con los colores blanco o rojo, cubiertos con una tela o un cuero suave. Los dedos deben estar descubiertos. El grueso máximo es de 2cm.

Protectores de goma (Bucal): los protectores de goma deben ser blancos o de un color claro.

Protectores de Tibia (Canilleras): las canilleras (protectores de tibia) deben estar hechos por un material blando en su interior y recubiertos por tela de color blanco. El plástico duro esta prohibido. El grueso máximo es de 2cm. Deben cubrir solo la tibia (canilla) y no la rodilla o el tobillo.

Protector inguinal: el protector inguinal debe estar hecho de plástico o cuero. El material metálico no esta permitido.

Protector de pecho: los protectores de pecho deben proteger el pecho y sus costados, no solo el pecho.