



## **REGLAMENTO DE COMPETICION DE KUMITE** **SHOBU SANBON**

### **CAPÍTULO 1: REGLAS DEL COMBATE DE KUMITE**

#### **ARTÍCULO 1: Modalidades de Competición**

Las modalidades del Combate serán las siguientes:

##### **1) Combate individual:**

El combate individual se decide por "Shobu Sanbon"

"Shobu Sanbon" combate a tres puntos, donde los competidores tratan de obtener tres puntos antes que su oponente dentro del tiempo límite.

##### **2) Combate por equipos:**

- a) El número de competidores que conforman un equipo (masculino o femenino) será de tres más uno de reserva.
- b) Todos los competidores del equipo, INCLUYENDO EL RESERVA, deben formar en fila al comienzo de la ronda eliminatoria. Cada equipo puede presentar y usar sólo a un reserva preestablecido durante toda la ronda eliminatoria. A un equipo se le permitirá participar sólo si consta de un mínimo de dos competidores.
- c) Antes de cada combate, un representante del equipo debe entregar a la mesa oficial una lista con los nombres y el orden de pelea de los miembros del equipo. El orden de pelea puede ser cambiado para cada ronda pero una vez notificado no puede ser corregido en esa ronda. El uso del reserva constituye un cambio en el orden de la competición.
- d) Los combates entre miembros individuales de cada equipo tendrán lugar en un orden preestablecido.
- 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.



## **WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS**

[www.wukf-karate.org](http://www.wukf-karate.org)

---

### **3) Combate de Equipo Mixto:**

- a) Equipo de Kumite con DOS hombres y UNA mujer.
- b) Las reglas son las mismas, pero antes de comenzar, el equipo de jueces y árbitros debe de elegir el número del combate (1, 2 o 3) en el cual DOS MUJERES competirán una contra otra.
- c) La posición de los combates masculinos serán decididos por los entrenadores (Coaches).

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

- 1 - Número de victorias.
- 2 - Número de Ippones y Waza-aris (puntaje total)
- 3 - 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 prórroga (Encho Sen) el resultado se decidirá por el que primero marque (muerte súbita). Si aún así no hay punto, la decisión deberá ser tomada por el panel de Jueces. Las victorias a través de la descalificación o retirada del oponente contarán con 3 Ippones.

### **ARTÍCULO 2: Comienzo, suspensión y final de combates**

- 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.



## **WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS**

[www.wukf-karate.org](http://www.wukf-karate.org)

---

### **4) Fina**

**I:** 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**

- Senior masculino: 3 minutos (tiempo real)
- Senior femenino: 2 minutos (tiempo real)
- Infantiles/Cadetes/Juveniles (femenino y masculino): 2 minutos (tiempo real)
- Antes del Torneo el Comité Ejecutivo de WUKO puede modificar la duración de los combates.

### **ARTÍCULO 4: Prorrogas**

- 1) En el caso de empate en un combate individual habrá una prórroga (Encho Sen)
- 2) Esta extensión será decidida por el primer punto marcado (muerte súbita)
- 3) Si aún no hubiera punto, una decisión deberá ser tomada en base al combate y a la prórroga.
- 4) Todos los puntos o las penalizaciones siguen contando en la prórroga.
- 5) El Encho Sen tiene UN MINUTO de tiempo real. A los 30 segundos se dará la señal de Atoshibaraku.

### **ARTÍCULO 5: Victoria o derrota.**

La victoria o la derrota serán otorgadas en base a Sanbon, victoria por decisión (**HANTEI**), derrota debido a descalificación o retirada.

**HANTEI:** En la decisión por Hantei, después del Encho Sen, el árbitro central se sitúa en el límite del área de competición y simultáneamente con la voz Hantei, hace sonar su silbato y señala con el brazo al competidor de su preferencia. (AKA/SHIRO). Con otro toque de silbato los jueces recogen sus banderas, y confirmando el resultado de la votación va a su lugar en el área de competición y anuncia al ganador.



## **WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS**

[www.wukf-karate.org](http://www.wukf-karate.org)

---

**IMPOR  
TANTE**  
: En

**Hantei después de Encho Sen, no puede darse HIKIWAKE.  
Todos los jueces y el árbitro central deben votar AKA/SHIRO.**

### **ARTÍCULO 6: Áreas de Puntuación**

La puntuación estará limitada por lo siguiente:

- 1)** Cabeza, cara, cuello, abdomen, pecho, costado y espalda (excluyendo los hombros)
- 2)** Una técnica efectiva realizada simultáneamente a la señal de tiempo finalizado, será contada como válida.
- 3)** Un ataque, aunque efectivo, realizado después de la señal de 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](http://www.wukf-karate.org)

---

### **ARTÍCULO 7:** Criterio para decidir Ippon y Wazari.

Un Ippon es otorgado en base a los siguientes requisitos:

- 1) 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:
  - a) Buena forma, buena actitud, fuerte vigor, zanshin, tiempo adecuado, distancia correcta.
- 2) Las técnicas efectivas realizadas bajo las siguientes condiciones serán consideradas Ippon:
- 3)
  - 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.

### **ARTÍCULO 8:** Criterios para decisión (Hantei)

- 1) En ausencia de Sanbon o derrota debido a descalificación (Hansoku) o retirada (Kiken), una decisión (Hantei) debe ser tomada en base a las siguientes consideraciones:
  - a) Si ha habido Waza aris o Ippones
  - b) Si ha habido amonestaciones.
  - c) El número de salidas fuera del área de combate (Jogai)
  - d) La actitud durante el combate.
  - e) La habilidad y la destreza.
  - f) El grado de vigor y espíritu de lucha.
  - g) El número de ataques.
  - h) La estrategia usada.
  - i) El juego limpio.



## **WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS**

[www.wukf-karate.org](http://www.wukf-karate.org)

---

- 2) En el caso de que un competidor marque un Waza ari más que su oponente será automáticamente declarado ganador (Kachi)
- 3) En el caso de que un competidor marque un Waza ari y un Chui más que su oponente se deberá pedir Hantei. La decisión podrá ser Kachi para el competidor con un Waza ari más, o también podrá ser Hikiwake.

### **ARTÍCULO 9: Actos y técnicas prohibidas**

Los siguientes actos y técnicas están prohibidos:

- 1) 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 está estrictamente prohibido.
- 14) Las acciones y reacciones exageradas, tales como fingir una lesión, están prohibidas y serán penalizadas.
- 15) Salir del área de competición a propósito (Jogai)

### **ARTÍCULO 10: Penalizaciones y descalificaciones**

- 1) Cuando un competidor está a punto de o ya ha cometido un acto prohibido, el árbitro dará una advertencia o anunciará una penalización.
- 2) Cuando un competidor rehuya la pelea, 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.



## **WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS**

[www.wukf-karate.org](http://www.wukf-karate.org)

---

- 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.
- 5) Cuando un competidor cometa una acción dentro de los siguientes casos, el árbitro anunciará derrota del competidor infractor:
- a) No obedecer las órdenes del árbitro.
  - b) En el caso de que un competidor se comporte con una sobreexcitación tal, 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.
  - d) D eclasificación: Shikaku.
- 7) **Mubobi**
- a) Advertencia privada: Mubobi Atenai (sin penalización).
  - b) Advertencia oficial: Mubobi Chui.
  - c) Descalificación: Mubobi Hansoku.
- 8) **Jogai:**
- a) Después de la primera salida, al participante se le dará una advertencia (Jogai)
  - b) Después de la segunda salida, al participante se le dará una advertencia privada (Jogai Atenai)
  - c) Después de la tercera salida, al participante se le dará una advertencia oficial (Jogai Chui)
  - d) Después de la cuarta salida, el participante será descalificado (Jogai Hansoku)
- 9) Cualquier comportamiento contra el Reglamento de cualquier persona relacionada con el competidor, entrenador, compañero, etc., podrá comportar la descalificación del competidor o del equipo.



## WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

[www.wukf-karate.org](http://www.wukf-karate.org)

---

- 10) No habrá acumulación de penalizaciones entre:
  - a) Atenai, Chui, Hansoku.
  - b) Mubobi Atenai, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.
  - c) Jogai, Jogai Atenai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
- 11) Las penalizaciones nunca pueden darse en línea descendente de gravedad.
- 12) Ningún punto será otorgado, si el competidor lesiona a su oponente, incluso si la lesión es de carácter leve.

### **IMPORTANTE**

*Después de la señal de Atoshibaraku, las salidas intencionadas del área de competición (Jogai) serán penalizadas directamente con la penalización MINIMA de CHUI.*

Esta regla tiene como objeto la aplicación de las normas de conducta: **LEALTAD, CARÁCTER** y **ACTITUD DEPORTIVA**, contribuyendo a la dignidad del combate y principalmente al respeto por el competidor que está en ese momento en desventaja.

### **LESIONES**

Si dos competidores se dañan entre sí o si están sufriendo por efectos de lesiones previamente ocurridas y son declarados por el médico del torneo como no apto para continuar, la pelea es ganada por el competidor que haya acumulado más puntos. Si la puntuación es la misma, entonces la votación (HANTEI) decidirá el resultado final. En la competición por Equipos el árbitro anunciará el (HIKIWAKE). Si la situación concurre en el combate decisivo ENCHO-SEN de un Equipo de competición, entonces la votación (HANTEI) establecerá el resultado.

A competitor that hurts himself while he is fighting and requests medical treatment will have three minutes to get it. If the treatment doesn't finish during this period, the referee will decide if the competitor must be declared as without conditions to continuing fighting, or if he will give an additional time for the treatment.



## **WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS**

[www.wukf-karate.org](http://www.wukf-karate.org)

---

### **Explicación:**

Si la lesión fue originada por el mismo competidor (MUBOBI), la decisión hacia él es KIKEN y KACHI para el otro competidor.

Si la lesión fue por una acción directa del otro competidor, deberá aplicarse HANSOKU o SHIKAKU en caso de alta gravedad, dando la victoria al competidor herido.

Un competidor herido que gana una pelea por descalificación debido a una lesión, no puede volver a competir sin el permiso del doctor. El mismo debería ganar una segunda pelea por descalificación, pero será inmediatamente removido de otra competencia de Kumite de ese evento.

Un competidor herido que ha sido declarado por el doctor del torneo como "sin condiciones de continuar" no puede competir más en esa competición.



# WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

[www.wukf-karate.org](http://www.wukf-karate.org)

---

## APENDICES

### APENDICE 1: La Terminología

Term Meaning Method of signalling

#### Shobu Sanbon

1. **Hajime**: Comienzo del combate. El árbitro de posiciona en la línea oficial.
2. **Shobu Hajime**: Comienza la prórroga. El árbitro de posiciona en la línea oficial.
3. **Atoshi Baraku**: 30 segundos para el final. El cronometrador da una señal audible 30 segundos antes de que termine el combate.
4. **Yame**: Parada momentánea. El árbitro corta con su mano hacia abajo. El cronometrador detiene el reloj.
5. **Tsuzukete**: Sigam luchando. Orden de continuar el combate si se produce una parada no autorizada.
6. **Tsuzukete Hajime**: Retomar el combate. El árbitro de pie en su lugar, va a Zenkutsu Dachi y las palmas de las manos se acercan.
7. **Soremade**: Final del combate. El árbitro dirige la palma de su mano entre los competidores con el brazo extendido.
8. **Motonoichi**: Posición original. Los competidores, el árbitro y jueces vuelven a sus posiciones de inicio.
9. **Shugo**: Llamada a los Jueces. El árbitro hace señas con un brazo a los jueces.
10. **Hantei**: Decisión. El árbitro solicita la decisión, hace sonar su silbato y los jueces expresan su decisión con las banderas.
11. **Ippon**: Un punto. El árbitro extiende su brazo por encima de sus hombros en dirección al competidor.
12. **Wazari**: Medio punto. El árbitro extiende su brazo hacia un lado ligeramente hacia abajo en dirección al competidor.
13. **Awasete Ippon**: Dos Waza-aris. Un Waza-ari más un Waza-ari dados como un Ippon.
14. **Aiuchi**: Técnicas simultáneas. No se concede punto, el árbitro junta los puños delante del pecho.
15. **Hikiwake**: Empate. El árbitro extiende los brazos a los lados ligeramente hacia abajo con las palmas hacia arriba.
16. **Aka (Shiro) no Kachi**: Gana Rojo/Blanco. El árbitro alza su brazo al lado del ganador.



## WORLD UNION OF KARATE-DO FEDERATIONS

[www.wukf-karate.org](http://www.wukf-karate.org)

---

17. **Encho-sen**: Prórroga. El árbitro reanuda el combate con la orden "Shobu Hajime".
18. **Torimassen**: Técnicas no aceptables como válidas. Como Hikiwake pero las palmas de las manos hacia abajo.
19. **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.
20. **Chui**: Advertencia oficial. El árbitro señala con su dedo índice a los pies del infractor a un ángulo de 45 grados.
21. **Hansoku**: Falta/Descalificación. El árbitro señala con su dedo índice a la cara del infractor y anuncia la victoria del oponente.
22. **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.
23. **Uke Imasu**: Técnica bloqueada. Una mano abierta toca el codo del brazo opuesto.
24. **Nukete Imasu**: Técnica fallida. El puño cruza por delante del cuerpo.
25. **Yowai**: Técnica muy floja. Una mano abierta descendente.
26. **Hayai**: Primero en anotar el punto o el más rápido. Una mano abierta tocando la palma de la otra mano con los dedos.
27. **Maai**: Distancia incorrecta. Las dos manos abiertas paralelas al suelo con las palmas mirándose.
28. **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.
29. **Kiken**: Abandono. El árbitro señala con su dedo índice al lugar que ocupa el competidor.
30. **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 III: The table for judgement

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](http://www.wukf-karate.org)

---

## APENDICE V: 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:** 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.