



World Karate Federation

Competición de Kumite

Documento de examen para Juez y Árbitro de Kumite

Versión Enero 2018

Este documento, así como el documento de respuestas, deben ser devueltos a los examinadores. ***Se ruega no escribir ni hacer marca alguna en este documento.*** Las respuestas sólo se pueden poner en el documento de respuestas. Asegúrese de poner su nombre y número y cualquier otro dato requerido ***en cada hoja*** del documento de respuestas.

No se puede tener ninguna hoja ni libro alguno sobre la mesa durante el examen. Copiar o hablar con algún otro candidato durante el examen supondrá la suspensión automática del examen. Si no tiene claro cuáles son los procedimientos correctos o tiene alguna pregunta sobre cualquiera de los aspectos del examen, deberá hablar únicamente con un examinador.

El resultado del examen teórico y práctico será enviado a la Federación Nacional del candidato.

Enero 2018



World Karate Federation

EXAMEN DE KUMITE

“VERDADERO O FALSO”

Marcar con una “X” la casilla que corresponda del documento de respuestas. La contestación a una pregunta sólo es correcta si es verdad en cualquier situación, en caso contrario será considerada incorrecta. Por cada respuesta correcta se obtendrá un punto.

1. La dimensión combinada del área de competición y del área de seguridad es de ocho metros por ocho metros.
2. Se puede llevar la bandera nacional o el emblema del país del contendiente en la parte frontal izquierda del karate-gi siempre que no exceda de las dimensiones de 8cm por 12cm.
3. La chaqueta del karate-gi debe cubrir más de las tres cuartas partes de la longitud del muslo.
4. Los pantalones del karate-gi deben cubrir al menos dos tercios de la pantorrilla.
5. Las mangas de la chaqueta del karate-gi no deben ser más largas que el doblar de la muñeca.
6. Si las mangas de la chaqueta del karate-gi de un contendiente son demasiado largas y no se encuentra a tiempo un reemplazo, el Árbitro podrá autorizarle a doblar las mangas por dentro.
7. Los competidores podrán llevar 1 o 2 gomas discretas o un recogedor en el pelo para sujetar la coleta. Están prohibidos los broches, abalorios y otras decoraciones.
8. Se pueden llevar pendientes si están cubiertos con cinta.
9. Se pueden llevar aparatos bucales metálicos a riesgo del competidor, siempre que sean aprobados por el Árbitro y por el Doctor Oficial.
10. Los contendientes deben saludarse adecuadamente el uno al otro al comienzo y a la finalización del encuentro.
11. El entrenador puede cambiar el orden de combate del equipo durante una vuelta.
12. Si un contendiente se lesiona en un encuentro individual, el entrenador puede sustituirle siempre que lo notifique previamente a la Comisión de Organización.
13. Si dos equipos tienen el mismo número de victorias, la siguiente consideración para decidir el ganador es contar los puntos, teniendo en cuenta tanto los encuentros ganados como los perdidos.
14. Si dos equipos tienen el mismo número de victorias y de puntos, se celebrará un encuentro decisorio.
15. Si un contendiente llega al área vestido de manera inapropiada, él/ella no será inmediatamente descalificado.
16. La descalificación por Kiken significa que los contendientes están descalificados en dicha categoría.
17. El entrenador debe exhibir en todo momento durante el torneo su identificación oficial.



World Karate Federation

18. Los encuentros Sénior Masculino son de tres minutos y de dos minutos en Femenino, Cadete y Júnior.
19. Los encuentros de medalla Sénior Masculino individuales son de tres minutos y de dos minutos en Femenino.
20. Los encuentros Sub 21 Masculinos siempre son de tres minutos y de dos minutos en Femenino.
21. Un competidor no tiene que cambiar la chaqueta si las cintas se rompen durante el encuentro.
22. Se puede dar Ippon por una patada Jodan ligeramente deficiente en Zanshin, dado que se considera una técnica difícil.
23. Se dará Ippon por una combinación rápida de Chudan Geri y Tsuki, cualquiera de los cuales puntuarían por sí mismos.
24. En encuentros Sénior, “un toque ligero” en la garganta con el guante no será necesariamente advertido ni penalizado siempre que no cause lesión.
25. Cuando no sea intencionada, una patada en la coquilla no se penalizará.
26. Las penalizaciones de Categoría 1 y de Categoría 2 no son acumulables entre sí.
27. Si Senshu es retirado (anulado) cuando quedan menos de 15 segundos para que termine el encuentro, no se puede conceder Senshu a ninguno de los competidores.
28. Si un competidor que haya recibido Senshu recibe un aviso de Categoría 2 por evitar el combate cuando quedan menos de 15 segundos del encuentro – el competidor perderá automáticamente esta ventaja.
29. Keikoku de Categoría 1 se da normalmente cuando, debido a la falta de su oponente, el potencial de un contendiente para ganar está ligeramente disminuido.
30. Hansoku-Chui de Categoría 1 se puede imponer directamente, o después de una advertencia o un Keikoku.
31. Hansoku-Chui se da cuando el potencial de un contendiente para ganar está seriamente reducido debido a la falta de su oponente.
32. Para retirar Senshu, el árbitro debe mostrar primero la señal de la advertencia seguido por la señal de Senshu y finalmente la señal de anulación (Torimasen) para pedir el respaldo de los jueces.
33. Chukoku, Keikoku y Hansoku-Chui son advertencias.
34. Hansoku se impone por infracciones graves al reglamento.
35. Solo se puede imponer Shikkaku después de haber dado una advertencia.
36. Shikkaku y no Hansoku es la penalización correcta cuando un contendiente actúa maliciosamente.
37. Si un contendiente actúa maliciosamente, la penalización correcta es Hansoku.
38. Se puede dar Shikkaku a un competidor si se considera que el comportamiento del entrenador o de los miembros no combatientes de su delegación daña el prestigio y el honor del Karate-do.
39. Shikkaku se debe anunciar públicamente.



World Karate Federation

40. Los competidores que simulan una lesión deben ser severamente penalizados, incluyendo la suspensión de por vida por infracciones reincidentes.
41. Para dar un punto se deben cumplir cinco criterios.
42. En el caso de Shikkaku, la Comisión de Arbitraje entregará su informe al EC en el caso de creer que otra sanción esté justificada.
43. Si dos Jueces señalan Ippon para Aka, y los otros dos Ippon para Ao, el Árbitro dará las dos puntuaciones.
44. Si después de Yame tres Jueces no señalan, y el cuarto Juez señala Ippon para Ao, el Árbitro dará la puntuación.
45. No es posible dar una advertencia por contacto excesivo y después dar otra advertencia del mismo grado por un segundo contacto excesivo.
46. Si el entrenador continúa interfiriendo después de la primera advertencia, el árbitro parará el encuentro, acercarse al entrenador otra vez y pedirle que abandone el tatami.
47. Si Aka puntúa justo cuando Ao sale del área, se pueden dar tanto el punto como una advertencia o penalización de Categoría 2.
48. Si un contendiente es físicamente empujado fuera del área, se dará Jogai.
49. Según el Artículo 10, cuando un competidor cae, es derribado o noqueado y no recupera la posición erguida de forma inmediata, el Árbitro, utilizando su silbato, señalará al Controlador del Tiempo el comienzo de la cuenta de los diez segundos.
50. De acuerdo con la “Regla de los diez segundos”, el Controlador del Tiempo parará la cuenta cuando el competidor esté totalmente erguido y el Árbitro levante su brazo.
51. Cualquier competidor que caiga, sea derribado o noqueado, y no recupere la posición erguida en diez segundos, será retirado automáticamente del torneo.
52. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro al mismo tiempo y no pueden continuar, el encuentro se otorgará a aquél que haya marcado más puntos.
53. No se dará Jogai a un contendiente que marque y salga del área antes de que el Árbitro haya dado Yame.
54. Un contendiente no puede puntuar o ser penalizado una vez que la campana haya señalado el final de un encuentro.
55. En categoría Junior cualquier técnica a la cara, cabeza o cuello que cause lesión será advertida o penalizada salvo que sea culpa del receptor.
56. En la competición Cadete y Junior se permite que las patadas Jodan toquen muy ligeramente (“skin touch”) siempre que no se produzca lesión.
57. En competición Sénior se permite un toque ligero para golpes de puño Jodan y una mayor tolerancia para patadas Jodan.
58. Un contendiente no está autorizado a continuar si ya ha ganado por un Hansoku de Categoría 1 y es la segunda vez que ha ganado un encuentro de esta forma.
59. El contendiente puede protestar al Supervisor del Encuentro si ha habido una falta administrativa.



World Karate Federation

60. Un comportamiento inadecuado de un entrenador no causa Shikkaku a su competidor y el competidor no tiene que ser expulsado del encuentro.
61. Cuando los Jueces vean una puntuación la señalarán inmediatamente con sus banderas.
62. Se permite el uso de vendajes siempre que los apruebe el Doctor Oficial.
63. El Panel de Arbitraje de cada encuentro consistirá en un Árbitro, cuatro Jueces y un Supervisor del Encuentro.
64. Si después de haber comenzado el encuentro se ve que un contendiente no lleva el protector bucal, dicho contendiente será descalificado.
65. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
66. Cuando dos Jueces señalen un punto para el mismo competidor, el Árbitro podrá negarse a detener el encuentro si cree que están equivocados.
67. Si tres Jueces señalan un punto para Aka el Árbitro debe parar el encuentro incluso si piensa que están equivocados.
68. Si dos o más Jueces señalan un punto para el mismo competidor el Árbitro deberá parar el encuentro.
69. La cuenta del tiempo de un encuentro comienza cuando el Árbitro da la señal de comienzo y se detiene cuando el Árbitro da “Yame” o cuando finalice el tiempo.
70. El Panel de Arbitraje de un encuentro de Kumite consiste en un Árbitro, cuatro Jueces, un Supervisor del Encuentro y un Controlador de la Puntuación.
71. Cuando un competidor resbala y cae y es inmediatamente puntuado, su oponente recibirá un Ippon.
72. El entrenador del competidor o su representante oficial son los únicos autorizados a hacer una protesta.
73. Si el Árbitro no oye la señal de final del tiempo el Supervisor del Encuentro hará sonar su silbato.
74. Cualquier protesta en referencia a la aplicación de las reglas tendrá que ser anunciada por el entrenador no más tarde que 1 minuto tras finalizar el encuentro.
75. En encuentros individuales a un contendiente que se retire voluntariamente del encuentro se le impondrá Kiken y se concederán ocho puntos extra a su oponente.
76. Zanshin es el estado de compromiso continuado que permanece después de que la técnica haya alcanzado el objetivo.
77. Incluso si el organizador revisa el equipamiento antes de alinearse, es la responsabilidad de Kansa asegurar que el equipamiento cumple con las reglas.
78. Un contendiente que esté dentro del área puede puntuar sobre un contendiente que esté fuera del área.
79. Atoshi Baraku quiere decir que “quedan 15 segundos de encuentro”.
80. Atoshi Baraku quiere decir que “quedan 10 segundos de encuentro”.
81. Un “toque ligero” (skin touch) a la garganta solo está permitido en competición Sénior.



World Karate Federation

82. Si no hay puntuación después de un encuentro el Árbitro dará Hantei.
83. Una consideración para Mubobi es el contacto excesivo después de repetidos bloqueos fallidos.
84. Un contendiente puede ser penalizado por exageración, incluso cuando se haya producido una lesión real.
85. Los derribos por encima de los hombros tales como Seio Nage, Kata Garuma etc., sólo se permiten si el contendiente sujeta a su oponente para permitir un aterrizaje suave.
86. Los resultados anotados del encuentro pasarán a convertirse en resultados oficiales tras la aprobación de supervisor del encuentro.
87. Cuando el Panel de Arbitraje haya dado una decisión contraria al Reglamento de Competición, el Supervisor del Encuentro hará sonar su silbato de forma inmediata y levantará la bandera.
88. Un competidor no deberá ser penalizado por quedarse sin aire (falta de aire por consecuencia de una técnica) o simplemente por reaccionar a un impacto aunque la técnica sea válida y puntúe para el oponente.
89. En encuentros por equipos no hay encuentro extra.
90. Cuando el Árbitro desee consultar a los Jueces sobre una penalización por contacto, podrá hablar brevemente con ellos mientras el Doctor atiende al competidor lesionado.
91. En competición Cadete sólo se puede puntuar cuando hay un toque muy ligero a la máscara facial.
92. Se debe dejar tiempo a los competidores que se quedan sin aire por consecuencia de un impacto para que recobren el aliento antes de reanudar el encuentro.
93. El supervisor del encuentro (Kansa) hará sonar su silbato si a los jueces se les pasa un punto.
94. Se dará Hansoku a un competidor que teniendo un Hansoku Chui de Categoría 2 exagere el efecto de un contacto ligero.
95. Se dará Hansoku Chui por simular una lesión.
96. Se dará Hansoku Chui por la primera instancia de exagerar una lesión.
97. Si después de Yame dos Jueces señalan Yuko para Ao, y un Juez Yuko para Aka, el Arbitro podrá dar el punto a Aka
98. Un competidor puede recibir un Hansoku directamente por exagerar los efectos de una lesión.
99. Una técnica realizada después de una orden de suspensión o de parada del encuentro no se puntuará aunque sea una técnica eficaz y se podrá imponer una penalización al infractor.
100. En Kumite Cadete se permite que las patadas Jodan hagan un “toque ligero” (skin touch) siempre que no haya lesión.
101. Antes de comenzar un encuentro el Tatami Manager examinará la tarjeta médica de los competidores.
102. Si hay un error en las ligullas y compiten los contendientes erróneos, esto no se podrá cambiar con posterioridad.



World Karate Federation

103. Es válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que suena la campana de fin del tiempo del encuentro.
104. Si un contendiente se lesiona y se considera que es su propia culpa (Mubobi), el Panel de Arbitraje no penalizará al oponente.
105. El Kansa no tiene voto ni autoridad en cuestiones como juzgar si un punto es válido o no.
106. Por golpes de puño a la parte trasera se otorgará Yuko.
107. El Supervisor del Encuentro puede pedir al Árbitro que detenga el encuentro si ha visto un Jogai que se le ha pasado inadvertido a los Jueces.
108. Se dará Hansoku a un contendiente que no obedezca las órdenes del Árbitro.
109. Se dará Shikkaku a un contendiente que no obedezca las órdenes del Árbitro.
110. El Tatami Manager ordenará al Árbitro parar el encuentro cuando vea una violación del Reglamento de Competición.
111. Si en una combinación, la primera técnica merece un Yuko y la segunda merece una penalización, se darán ambos.
112. Cuando un contendiente resbala, cae o pierde el equilibrio por sí mismo con el torso tocando el suelo y es puntuado por su oponente, se le dará un Ippon al oponente.
113. No es posible puntuar estando en el suelo.
114. A un competidor que no lleve el equipo de protección aprobado por la WKF se le dará un minuto para que lo cambie por equipo aprobado.
115. Un contendiente lesionado en Kumite y que haya sido retirado en aplicación de la regla de los diez segundos no podrá competir en Kata.
116. Un contendiente lesionado que haya sido declarado no apto para competir por el Doctor del Torneo no podrá combatir de nuevo en dicha competición.
117. Si un competidor se comporta inadecuadamente en el área de competición después del final del encuentro, el Árbitro podrá todavía imponerle Shikkaku.
118. El Supervisor del Encuentro tiene un voto en los casos de Shikkaku.
119. Un encuentro por equipos Masculino concluirá cuando un equipo gane tres encuentros.
120. En encuentros Femeninos por equipos si un equipo gana dos combates se acaba el encuentro en ese momento.
121. Cuando un contendiente agarre a su oponente y no realice una técnica inmediata o un derribo, el Árbitro dará "Yame".
122. Cuando un Juez no esté seguro de si una técnica ha alcanzado un área puntuable no deberá hacer señal alguna.
123. Se dará Hansoku a todo contendiente que cometa un acto que dañe el prestigio y el honor del Karate-do.
124. Se dará Shikkaku por cualquier acción considerada como peligrosa y que deliberadamente viole las reglas sobre comportamiento prohibido.



World Karate Federation

125. Cuando un Árbitro pare el encuentro al haber visto un punto y los cuatro Jueces no den señal alguna el Árbitro puede dar el punto.
126. Cuando haya una clara contravención de las reglas, el Supervisor del Encuentro parará el encuentro e instruirá al Árbitro a corregir el problema.
127. Si dos Jueces señalan Yuko para Aka y un Juez Waza-Ari para Ao y el Árbitro quiere dar Waza-Ari para Ao, deberá pedir la opinión del cuarto Juez.
128. En Hantei, si tres Jueces dan la victoria a Aka y el cuarto Juez, junto con el Árbitro, señalan la victoria a Ao, el Árbitro deberá dar victoria a Aka.
129. Si un Juez ve un Jogai debe golpear el suelo con la bandera adecuada y señalar una falta de Categoría 2.
130. Si un Juez señala puntuación para Ao el Árbitro debe detener el encuentro.
131. Si un contendiente no se pone de pie en diez segundos, el Árbitro anunciará “Kiken” y “Kachi” para su oponente.
132. Si un competidor es derribado y cae parcialmente fuera del área, el Arbitro dará inmediatamente “Yame”.
133. El Kansa tiene que hacer sonar su silbato si los jueces no respaldan al árbitro cuando pide una penalización o advertencia de Cat. 1 o Cat. 2.
134. Los contendientes deben ser examinados fuera del tatami.
135. El Kansa tiene que hacer sonar su silbato si los jueces están cogiendo las banderas en las manos incorrectas.
136. Las protecciones bucales son obligatorias para todos los competidores de Kumite.
137. Después de un derribo el Árbitro dejará un máximo de dos segundos para puntuar.
138. Si un competidor puntúa con una fuerte patada lateral y lanza a su oponente fuera del área, el Árbitro deberá otorgar Waza-Ari y dar al oponente una advertencia de Categoría 2 o una penalización por Jogai.
139. Cuando se presenta una protesta oficial los encuentros que siguen deberán ser retrasados hasta conocer el resultado de la protesta.
140. Cada Juez se sentará en las esquinas del tatami dentro del área de seguridad.
141. Si el Árbitro ignora a dos o más Jueces que estén señalando una puntuación para un competidor, el Supervisor del Encuentro deberá hacer sonar su silbato y levantar la bandera.
142. Cuando el Árbitro conceda un punto por una técnica que haya causado lesión, el Supervisor del Encuentro deberá hacer señales para que el encuentro se detenga.
143. Cuando el Árbitro no oiga la señal de final de tiempo, el Controlador de la Puntuación deberá hacer sonar su silbato.
144. Cuando un contendiente sea derribado de acuerdo con las reglas, resbale, caiga o esté en el suelo y sea marcado por su oponente, la puntuación a dar será Ippon.
145. Cuando el Árbitro quiera dar Shikkaku llamará a los Jueces para una breve consulta.



World Karate Federation

146. Cuando un competidor es lesionado durante un encuentro y necesita tratamiento médico, se le darán tres minutos para ello, después de los cuales el Árbitro decidirá si declara al competidor no apto para continuar la competición o si le da más tiempo.
147. Se dará un mínimo de Keikoku a un contendiente que se salga del área (Jogai) cuando falten menos de diez segundos para finalizar el encuentro.
148. Para corregir un punto dado al contendiente erróneo, el Árbitro deberá girarse frente al contendiente al que ha dado el punto por error, hacer la señal de Torimasen, y después dar el punto al oponente.
149. Si un competidor puntúa con un Chudan Geri bien controlado, y después golpea accidentalmente con el puño en la cara de su oponente causándole una lesión ligera, se deberán dar Waza-Ari y una advertencia.
150. Cuando un contendiente lesionado ha sido tratado por el Médico y el Doctor Oficial dice que el contendiente puede seguir combatiendo, el Árbitro no podrá cambiar la decisión del Doctor.
151. El Árbitro puede detener el encuentro aun cuando los Jueces no hayan señalado.
152. Cuando el encuentro haya sido detenido y los cuatro Jueces tengan señales distintas, el Árbitro dará Torimasen y reiniciará el encuentro.
153. “Evitar el Combate” se refiere a una situación donde un contendiente intenta que su oponente no tenga la oportunidad de puntuar mediante la pérdida de tiempo.
154. Durante el combate adicional en encuentros por equipos, si dos contendientes se lesionan el uno al otro y no pueden continuar, y los puntos marcados son iguales, el ganador se decidirá por Hantei.
155. En encuentros por equipos, si dos contendientes se lesionan el uno al otro y no pueden continuar, y los puntos marcados son iguales, el Árbitro anunciará Hikiwake.
156. Cuando faltan menos de 15 segundos del encuentro y el competidor que está perdiendo y tratando de igualar el encuentro de forma desesperada se sale del área (Jogai) se le dará como mínimo un Hansoku-Chui de Categoría 2.
157. No se pueden puntuar técnicas que impacten por debajo del cinturón.
158. Se pueden puntuar técnicas que impacten en el omóplato.
159. Si Aka, de forma accidental, da una patada a Ao en la cadera y Ao no puede continuar el encuentro, entonces se dará Kiken a Ao.
160. Si un contendiente está claramente exhausto por falta de resistencia el Árbitro podrá detener el encuentro para darle tiempo a que se recupere.
161. Será declarado vencedor un contendiente que logre una diferencia de ocho puntos.
162. Al finalizar el tiempo, será declarado vencedor aquél contendiente que haya marcado más puntos.
163. El Kansa tiene que hacer sonar el silbato si los jueces no respaldan al árbitro cuando pide una penalización o advertencia de Cat.1 o Cat. 2
164. En encuentros por equipos, si un competidor recibe Hansoku su puntuación, sea la que sea, se dejará en cero y la puntuación de su oponente será de ocho puntos.



World Karate Federation

165. En encuentros por equipos, si un competidor recibe Kiken su puntuación, sea la que sea, se dejará en cero y la puntuación de su oponente será de ocho puntos.
166. En encuentros por equipos si un competidor recibe Shikkaku su puntuación, sea la que sea, se dejará en cero y la puntuación de su oponente será de ocho puntos.
167. Una advertencia o una penalización por Mubobi se dará solo cuando un competidor sea golpeado o lesionado por su propia falta o negligencia.
168. Un competidor que sea golpeado por su propia falta y exagere el efecto debería recibir una advertencia o una penalización por Mubobi pero no ambos.
169. Si un competidor ejecuta una buena patada Chudan y el oponente le agarra la pierna no se dará el punto.
170. Un competidor ejecuta una patada Jodan con los seis criterios de puntuación. El oponente pone la mano para interceptar la patada y su mano golpea ligeramente su propia cara; el Árbitro puede dar Ippon ya que la patada no fue bloqueada de forma eficaz.
171. Un equipo masculino puede competir con sólo dos competidores.
172. La publicidad autorizada de la WKF se puede poner en la manga izquierda del karate-gi.
173. Las Federaciones Nacionales no están autorizadas a poner publicidad en el karate-gi de los competidores.
174. Un competidor de Kumite que recibe Kiken no puede volver a competir en ese torneo.
175. El encuentro adicional se utiliza solo para encuentros por equipos.
176. El Kansa tiene que levantar la bandera y hacer sonar el silbato si el árbitro da una puntuación a un competidor y Mubobi al otro.
177. Un equipo Femenino puede competir con sólo dos competidoras.
178. El Árbitro no debe ser de la misma nacionalidad que las de los competidores; pero uno de los Jueces sí puede serlo si ambos entrenadores así lo acuerdan.
179. El Supervisor del Encuentro se alineará junto con el Árbitro y los Jueces.
180. Los entrenadores se sentarán fuera del área de seguridad, en su lado correspondiente, mirando a la mesa oficial.
181. El Kansa no tiene que interferir si el árbitro otorga un punto a un competidor y da Cat. 2 por exageración al otro.
182. En los encuentros por equipos el Panel se rotará para cada combate siempre que todos estén en posesión de la licencia requerida.
183. En los encuentros por equipo el Panel rotará para cada combate solo en los encuentros de medalla.
184. El Árbitro podrá desplazarse por todo el tatami, incluyendo las áreas de seguridad.
185. Las competidoras Femeninas deberán llevar el protector de pecho.
186. Las competidoras Femeninas no tienen que llevar protector de pecho si tienen protector de cuerpo.
187. Los cinturones azules y rojos no deben llevar bordados ni marcas.



World Karate Federation

188. Los bordados y marcas están permitidos en los cinturones rojos y azules sólo para la competición de Kata.
189. Los contendientes deben llevar un karate-gi blanco sin bordados personalizados.
190. Los bordados en los karate-gis sólo están permitidos en encuentros de medallas.
191. Para poder dar puntos, advertencias y/o penalizaciones el Árbitro debe contar con un mínimo de dos Jueces dando la misma señal.
192. Si dos Jueces tienen opiniones opuestas a las de los otros dos Jueces para el mismo competidor, será el Árbitro quien decida el resultado.
193. Si dos Jueces señalizan para puntuar y los otros dos Jueces señalizan una advertencia para el mismo competidor el Árbitro le preguntará al Tatami Manager.
194. Los Jueces no pueden señalar una puntuación o advertencia antes de que el Árbitro detenga el encuentro.
195. El Árbitro siempre esperará a recibir la opinión de los Jueces antes de dar la puntuación, advertencia o penalización.
196. Si 2 banderas señalizan puntuaciones distintas para el mismo contendiente se aplicará la puntuación más baja.
197. Si 2 banderas señalizan puntuaciones distintas para el mismo contendiente se aplicará la puntuación más alta.
198. Si 2 banderas señalizan puntuaciones distintas para el mismo contendiente el Árbitro dará Torimassen.
199. Si un contendiente puntúa con más de una técnica consecutiva antes de Yame, los Jueces deben mostrar el punto más alto independientemente de la secuencia de puntuación de las técnicas.
200. En encuentros por equipos, si después del encuentro adicional no hay puntuación, o la puntuación es la misma sin haber otorgado Senshu, el encuentro se decidirá por Hantei.
201. Hay Jogai cuando un contendiente se sale del área de competición sin que ello haya sido causado por el oponente.
202. La advertencia mínima por huir, evitar el combate, y/o perder el tiempo durante Atoshi Baraku es Hansoku Chui.
203. Pasividad es un comportamiento prohibido de Categoría 2.
204. Pasividad es un comportamiento prohibido de Categoría 1.
205. El Kansa no tiene que interferir si el Árbitro da un punto por una técnica realizada después de Yame o después de que el tiempo se agote.
206. Yuko vale un punto.
207. Waza-Ari vale dos puntos.
208. Ippon vale tres puntos.
209. Es responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurarse, antes de cada encuentro o combate, que los competidores llevan el equipo homologado.



World Karate Federation

210. Es responsabilidad del Tatami Manager asegurarse, antes de cada encuentro o combate, que los competidores llevan el material homologado.
211. Los entrenadores deben presentar su acreditación junto con la de su competidor o equipo en la mesa oficial.
212. Se da Waza-Ari por patadas Chudan.
213. Se da Yuko por cualquier Tsuki o Uchi realizado a cualquiera de las siete áreas puntuables.
214. Se da Ippon por Jodan Geri y por técnicas puntuables que se realicen sobre un oponente derribado, que se ha caído, o que ha perdido el equilibrio de cualquier forma.
215. Encuentros individuales pueden declararse empatados.
216. Uno de los criterios a tener en cuenta es la superioridad de las tácticas y las técnicas desplegadas por los contendientes.
217. Hay cuatro comportamientos prohibidos de Categoría 1 y once de Categoría 2.
218. Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos son infracciones de Categoría 1.
219. Keikoku se impone normalmente cuando se reducen seriamente las posibilidades del contendiente para ganar por causa de una falta del oponente.
220. El Entrenador Jefe de una delegación puede protestar sobre una decisión a los miembros del Panel de Arbitraje.
221. En Kumite, el tatami tendrá dos piezas invertidas con el lado rojo hacia arriba a un metro de distancia del centro del tatami para señalar el centro entre los competidores.
222. Las chaquetas deben ir atadas.
223. No se permite el uso de chaquetas sin cintas laterales.
224. En la competición individual un competidor puede ser reemplazado por otro una vez se haya realizado el sorteo.
225. En las finales, los entrenadores masculinos deberán llevar un traje de chaqueta oscuro, con camisa y corbata.
226. En las finales, las entrenadoras femeninas deberán llevar un vestido, un traje de chaqueta y pantalón o una combinación de chaqueta y falda en tonos oscuros.
227. En las finales, las entrenadoras femeninas no podrán llevar una prenda de carácter religioso en la cabeza.
228. El Controlador de la Puntuación debe llamar al Supervisor del encuentro si el panel de puntuación no muestra la información correcta.
229. Los competidores no disponen de un periodo de tiempo entre encuentros para descansar, que sea igual a la duración estándar del encuentro.
230. Pasividad no se puede dar en los últimos 15 segundos del encuentro.
231. Pasividad se puede dar en los últimos 10 segundos del encuentro.
232. El Kansa tiene que levantar la bandera y hacer sonar el silbato si el árbitro da un punto a un competidor cuando está fuera del Tatami.



World Karate Federation

233. Agarrar el brazo o el karate-gi del oponente con una mano solamente está permitido para realizar inmediatamente después una técnica válida o un intento de derribo.
234. Agarrar al oponente con ambas manos no está permitido en ningún momento del encuentro.
235. El Tatami Manager es quien debe designar los miembros para el panel del video review.
236. El Supervisor del Encuentro es quien debe designar los miembros para el panel del video review.
237. Los Jueces solamente señalarán puntos marcados y Jogai por iniciativa propia.
238. El Kansa tiene que levantar la bandera y hacer sonar el silbato si el árbitro puntúa por una técnica realizada después de Yame o después de que el tiempo se haya agotado.
239. Los Jueces señalarán su opinión sobre advertencias o penalizaciones indicadas por el Árbitro.
240. Los Jueces pueden señalar Categoría 2 cuando un competidor se haya salido del área de competición.
241. El árbitro anunciará Yame cuando un competidor agarre al oponente y no realice inmediatamente después una técnica o un derribo.
242. Kansa tiene que levantar la bandera y hacer sonar el silbato si el grado de contacto de Cat.1 que ha decidido el panel no es correcto.
243. Cuando un competidor agarre al oponente el árbitro dará varios segundos al competidor para que realice una técnica o un derribo.
244. El Kansa no tiene voto ni autoridad en cuestiones como juzgar si un punto es válido o no.
245. El árbitro puede detener el encuentro y otorgar un punto sin la opinión de los Jueces.
246. Si el árbitro no llama al médico en una situación de la regla de 10 segundos, el Kansa debe hacer sonar el silbato y levantar la bandera.
247. El equipo ganador es aquel que tiene más encuentros ganados excuyendo aquellos ganados por Senshu.
248. Los cinturones rojos y azules no deben ser más largos que tres cuartas partes de la longitud del muslo
249. Las entrenadoras pueden vestir tocados religiosos del tipo aprobado por la WKF para árbitros y jueces.
250. La penalización correcta por fingir una lesión cuando los jueces han determinado que la técnica era de hecho un punto es Hansoku.
251. Se permiten hasta tres gomas de pelo discretas en una coleta.
252. Descalificación por Kiken significa que los contendientes están descalificados de esa categoría, aunque no afecta la participación en otra categoría.
253. Los competidores tienen derecho a un periodo de descanso entre encuentros, equivalente a la duración estándar del encuentro. La excepción es en el caso de cambio del color del equipamiento, donde el tiempo se extiende en 5 minutos.
254. En cualquier encuentro, si después de todo el tiempo los marcadores están empatados, pero un contendiente ha obtenido “primera ventaja sin oposición de puntuación” (Senshu), ese contendiente será declarado vencedor.



World Karate Federation

255. Por “Primera ventaja sin oposición de puntuación” (Senshu) se entiende que un contendiente ha conseguido la primera instancia de puntuar sobre el oponente sin tener el oponente que puntuar antes de la señal.
256. Cuando los dos contendientes puntúan antes de la señal, no se da “primera ventaja sin oposición de puntuación” y los ambos contendientes mantienen la posibilidad de Senshu más adelante durante el encuentro.
257. En el caso en el que un competidor caiga, sea derribado, o tumbado y no se incorpore inmediatamente, el Árbitro llamará al médico, y al mismo tiempo comenzará la cuenta atrás hasta diez indicando la cuenta mostrando un dedo por segundo.
258. Una señal audible será transmitida por el Controlador de Tiempo 15 segundos antes del fin del encuentro y el árbitro anunciará “Atoshi Baraku”.
259. El Kansa debe permanecer en silencio si el árbitro da una advertencia o penalización por pasividad durante Atooshi Baraku.
260. Un encuentro individual puede ser declarado empate.