



World Karate Federation

Competición de Kumite

Preguntas de examen para los árbitros y jueces de Kumite Versión del 1 de diciembre de 2025

La hoja de respuestas se devolverá a los examinadores. Todas las respuestas deben introducirse únicamente en la hoja de respuestas separada. Debe asegurarse de que su nombre, país, número y cualquier otra información requerida estén escritos en la hoja de respuestas.

No puede tener ningún otro papel o libro en su escritorio mientras realiza este examen. Si durante el examen se le ve hablando con otro candidato o copiando la hoja de otro, quedará automáticamente suspenso. Si no está seguro de los procedimientos correctos a seguir o tiene alguna pregunta sobre cualquier aspecto del examen, podrá dirigirse a un examinador, al secretario del CR o al secretario adjunto.

El resultado del examen, tanto teórico como práctico, se enviará a la Federación Nacional del candidato, previa solicitud.



World Karate Federation

EXAMEN DE KUMITE

“VERDADERO O FALSO”

En la hoja de respuestas, marque con una "X" la casilla correspondiente. La respuesta a una pregunta es verdadera sólo si puede considerarse verdadera en todas las situaciones; de lo contrario, se considera falsa. Cada respuesta correcta vale un punto.

1. Se puede llevar voluntariamente cualquier tocado religioso.
2. La chaqueta de Karate-Gi debe tener una longitud superior a tres cuartos del muslo.
3. Los pantalones de Karate-Gi deben cubrir al menos dos tercios de la espinilla.
4. La manga de la chaqueta de Karate-Gi no debe ser más larga que el pliegue de la muñeca.
5. Si las mangas de la chaqueta de Karate-Gi de un atleta son demasiado largas y no se puede encontrar un recambio adecuado a tiempo, el árbitro puede permitirle que se las suba por dentro.
6. Los atletas pueden llevar una o dos gomas discretas en el pelo. Diademas, cadenas y otros adornos están prohibidos.
7. Los pendientes están permitidos si están cubiertos con cinta adhesiva.
8. Se pueden llevar aparatos dentales metálicos por cuenta y riesgo del atleta si lo aprueban el árbitro y el médico oficial.
9. Los atletas deben saludarse correctamente al comienzo y al final del combate.
10. El entrenador puede cambiar el orden de combate por equipos durante un encuentro.
11. Si un atleta se lesionara en un combate individual, el entrenador puede inscribir a un sustituto si lo notifica primero a la Comisión Organizadora.
12. Cada juez debe estar equipado con una bandera roja y una azul o un dispositivo electrónico de señalización.
13. Si dos equipos tienen el mismo número de victorias y puntos, se celebrará un combate decisivo.
14. El Supervisor del encuentro (KANSA) estará equipado únicamente con un silbato.
15. La descalificación por KIKEN significa que los atletas quedan descalificados de esa categoría.
16. No se podrán llevar tacones de más de 4 cm con el uniforme.



World Karate Federation

17. Los combates de Senior Masculino son de tres minutos, y los Femeninos, Cadetes y Juniors, de dos minutos.
18. Los miembros del equipo de Kumite pueden usar cualquier tipo de Karate-Gi.
19. Se pueden utilizar diferentes marcas de Karate-Gi para los miembros del equipo.
20. Un atleta no necesita cambiar la chaqueta si los lazos se rompen durante el combate.
21. Los atletas pueden usar cualquier Karate-Gi blanco.
22. Con una combinación rápida de CHUDAN Geri y TSUKI, cada uno de los cuales puntuá correctamente, se dará IPPON.
23. En los encuentros Senior, un ligero "toque de guante" en la garganta no tiene por qué dar lugar a una advertencia o penalización, siempre que no haya lesión real.
24. Una patada en la ingle no dará lugar a penalización siempre que el infractor no lo haya hecho intencionadamente.
25. Para los atletas menores de 14 años, es obligatorio el uso del casco protector homologado por la WKF.
26. Si se retira el SENSHU cuando quedan menos de 15 segundos de combate, no se podrá conceder más SENSHU a ninguno de los atletas.
27. Si un atleta al que se le ha concedido SENSHU recibe una advertencia por evitar el combate cuando quedan menos de 15 segundos de combate, el atleta perderá automáticamente esta ventaja.
28. Los tocados religiosos voluntarios deben ser aprobados por la WKF.
29. El Supervisor de Competición de la WKF o la Comisión Organizadora pueden permitir a los entrenadores usar cualquier camiseta en lugar de la parte superior del chándal.
30. HANSOKU-CHUI se da cuando el potencial del atleta para ganar ha sido seriamente reducido por la falta del oponente.
31. La tolerancia de peso admitida para hombres y mujeres es de 0,5 kg.
32. HANSOKU se impone por infracciones muy graves de las normas.
33. SHIKKAKU sólo puede imponerse después de que se haya dado una advertencia.
34. Si un atleta actúa maliciosamente, SHIKKAKU y no HANSOKU es la penalización correcta.
35. Si un atleta actúa maliciosamente, HANSOKU es la penalización correcta.
36. Se puede dar SHIKKAKU a un atleta si se considera que el comportamiento del entrenador o de los miembros no combatientes de la delegación del atleta daña el prestigio y el honor del karate-do.
37. La misma tolerancia se aplica a los límites superior e inferior de una categoría de peso.



World Karate Federation

38. Para la competición individual, se aplica el sistema Round-robin o Sistema de todos contra todos seguido de cuartos de final, semifinales y final.
39. Hay cinco criterios que deben cumplirse para determinar una puntuación.
40. Un equipo masculino debe presentar un mínimo de cinco atletas para la ronda inicial.
41. Los equipos masculinos se componen de cinco a siete miembros de los cuales cinco compiten en una ronda.
42. Un equipo femenino debe presentar un mínimo de dos atletas para la ronda inicial.
43. Los 32 atletas máximo por categoría se dividen en 8 grupos de 4 atletas en el sistema Round-Robin o Sistema de todos contra todos.
44. Si el entrenador continúa interfiriendo después de la primera advertencia, el árbitro detendrá el combate, se acercará de nuevo al entrenador y le pedirá que abandone el tatami.
45. Si AKA puntuó justo cuando AO sale del área de competición, se puede dar tanto el punto como la advertencia o penalización.
46. Si un atleta ha sido impulsado físicamente fuera del área, se dará JOGAI.
47. En la competición de la Premier League, los perdedores ante los finalistas en cuartos y semifinales compiten por las medallas de bronce.
48. En los casos en que haya un empate entre dos o más atletas de un grupo que tengan el mismo número de puntos totales, el primer criterio a considerar es la Clasificación Mundial más alta a fecha de la competición.
49. Es posible que un atleta sea descalificado de un combate (HANSOKU) y continúe la competición.
50. Un atleta que puntué y salga del área antes de que el árbitro diga YAME, no recibirá JOGAI.
51. Los atletas no pueden ser penalizados después de que la señal de tiempo haya señalado el final de un combate.
52. En la competición Junior, cualquier técnica a la cara, cabeza o cuello que cause lesión será advertida o penalizada a menos que sea culpa del receptor.
53. En las competiciones Cadete y Junior, las patadas Jodan están permitidas al más ligero toque ("contacto con piel") siempre que no haya lesión.
54. En la competición Senior, se permite un toque ligero para las técnicas de puño JODAN y una mayor tolerancia para las patadas JODAN.
55. Un atleta ya clasificado no puede ser descalificado por mala conducta (SHIKKAKU) al final del Round-robin o Sistema de todos contra todos.



World Karate Federation

56. Si se va a aplicar una variación del formato de competición distinta a la descrita en el reglamento para un torneo en particular, deberá anunciarse claramente en el boletín del torneo.
57. Un mal comportamiento por parte de un entrenador no causa un SHIKKAKU a su atleta y éste no necesita ser expulsado del encuentro/combate.
58. Cuando los jueces vean una puntuación, señalarán inmediatamente con los joysticks o las banderas.
59. El panel arbitral está compuesto por 1 Tatami Manager y 3 asistentes del Tatami Manager.
60. El Panel de Arbitraje para cada encuentro estará compuesto por un árbitro, cuatro jueces y un supervisor del encuentro.
61. Si una vez comenzado el combate se descubre que un atleta no lleva puesto el protector dental, el atleta será descalificado.
62. El árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
63. La duración del combate de Kumite es de 1,5 minutos para menores de 14 años.
64. Si tres jueces señalan una puntuación para AKA, el árbitro debe parar el combate, incluso si cree que están equivocados.
65. Si dos o más jueces señalan una puntuación para el mismo atleta, el árbitro debe parar el combate.
66. El tiempo de un combate comienza cuando el árbitro da la señal de comienzo y se detiene cuando el árbitro dice "YAME" o cuando se acaba el tiempo.
67. El Panel de Arbitraje de un encuentro de Kumite estará compuesto por un árbitro, cuatro jueces, un supervisor del encuentro y un anotador o supervisor de puntuación.
68. Cuando un atleta resbala y cae al suelo sin que el torso toque el tatami y se le puntuá inmediatamente, se le concederá un Ippon al oponente.
69. El entrenador del atleta es el único autorizado para presentar una protesta
70. Si el árbitro no oye la señal de finalización del tiempo, el supervisor del encuentro hará sonar el silbato.
71. Sólo los atletas deben saludarse correctamente al comienzo del combate.
72. En encuentros individuales, un atleta que se retire voluntariamente del combate será declarado KIKEN y se otorgarán ocho puntos extra al oponente.
73. La conciencia es el estado de compromiso continuo, que perdura después de que la técnica se haya ejecutado.
74. Si el organizador realiza una revisión del equipo antes de la alineación, sigue siendo responsabilidad de KANSA asegurarse de que el equipo es conforme al reglamento.



World Karate Federation

75. Un atleta que permanezca dentro del área de competición puede puntuar a un atleta fuera del área de competición.
76. ATOSHI BARAKU significa "quedan 15 segundos de combate".
77. ATOSHI BARAKU significa "quedan 10 segundos de combate".
78. Un "contacto con piel" en la garganta sólo está permitido en la competición Senior.
79. Si no hay puntos al final de un combate por equipos, el árbitro pedirá HANTEI.
80. El contacto excesivo después de fallo repetido de bloqueo se considera MUBOBI.
81. Un atleta puede ser penalizado por exageración incluso cuando exista una lesión real.
82. El árbitro declarará al ganador "AO/AKA NO KACHI", y si es necesario, desempatará en caso de HANTEI.
83. En caso de empate al final de un combate no concluyente, el Panel de Arbitraje (el árbitro y los cuatro jueces) decidirá el combate por HANTEI.
84. Cuando el Panel de Arbitraje haya tomado una decisión que no esté de acuerdo con el Reglamento de Competición, el Supervisor del Encuentro (KANSA) hará sonar inmediatamente su silbato.
85. Un atleta no debe ser penalizado por estar sin aliento (pérdida de aliento como consecuencia de una técnica) o simplemente por reaccionar a un impacto, incluso si la técnica mereció un punto por parte del oponente.
86. En los encuentros por equipos no hay combate extra.
87. Sólo puntuará la primera técnica correctamente ejecutada de una combinación.
88. A los atletas que se presenten en el área de competición con equipamiento no autorizado o un Karate-Gi irregular, se les dará un minuto para corregir el atuendo.
89. A los atletas que estén sin aliento como resultado de un impacto se les debe dar tiempo para recuperar el aliento antes de reanudar el combate.
90. JODAN se describe como los hombros y la zona por encima de la clavícula.
91. IPPON se concede por patadas JODAN o cualquier técnica contra un oponente cuya cualquier parte del cuerpo, que no sean los pies, esté en contacto con el tatami.
92. Se concederá HANSOKU CHUI por fingir una lesión.
93. Se dará HANSOKU por el primer caso de exageración de una lesión.
94. La pérdida de aliento por parte del receptor de un golpe después de recibir una técnica CHUDAN indica falta de control.
95. Se puede dar HANSOKU directamente a un atleta por exagerar los efectos de una lesión.
96. Una técnica, incluso si es efectiva, realizada después de una orden de suspender o parar el combate, no será puntuada y puede dar lugar a que se imponga una sanción al infractor.



World Karate Federation

97. En Kumite Cadetes las patadas JODAN están permitidas para hacer un "contacto con piel", siempre que no haya lesión.
98. Si hay un error en la clasificación y compiten los atletas equivocados, esto no podrá cambiarse posteriormente.
99. Una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que el final del combate es señalado por el timbre, es válida.
100. Si un atleta se lesioná y se considera que es por su propia culpa (MUBOBI), el árbitro declinará dar una advertencia o penalización al oponente.
101. KANSA no tiene voto ni autoridad en cuestiones de juicios tales como si una puntuación ha sido válida o no.
102. YUKO siempre se concede por técnicas de puño en la espalda.
103. "Contacto con piel" está permitido en las categorías para atletas de 16 años o más.
104. Un atleta que no obedezca las órdenes del árbitro recibirá SHIKKAKU.
105. El anotador o supervisor de puntuación ordenará al árbitro detener el combate cuando vea una contravención del Reglamento de Competición.
106. Si en una combinación la primera técnica merece un YUKO y la segunda merece una penalización, se darán ambas.
107. El contacto con piel se define como el contacto con el objetivo sin transferir energía a la cabeza o al cuerpo.
108. No es posible marcar estando tumbado en el suelo.
109. Un atleta que no lleve el equipo aprobado por la WKF dispondrá de dos minutos para cambiarlo por el tipo aprobado.
110. Un atleta lesionado en Kumite y retirado bajo la regla de los diez segundos no podrá competir en la competición de Kata.
111. Un atleta lesionado que haya sido declarado no apto para combatir por el médico del torneo no podrá volver a combatir en esa competición.
112. Si un atleta se comporta mal en el área de competición después del final del encuentro o combate, el árbitro aún puede dar SHIKKAKU.
113. El supervisor del encuentro tiene voto en los casos de SHIKKAKU.
114. En combates por equipos masculinos, si un equipo gana tres combates, entonces el combate finaliza en ese momento.
115. En los combates por equipos femeninos, si un equipo gana dos combates, el combate finalizará en ese momento.
116. Cuando un atleta agarra al oponente y no realiza una técnica o derribo inmediato, el árbitro dirá "YAME".



World Karate Federation

117. Cuando un juez no esté seguro de que una técnica haya llegado realmente a una zona puntuable, podrá señalar la puntuación.
118. Un atleta que cometa un acto que dañe el prestigio y el honor del Karate-Do será sancionado con HANSOKU.
119. Cuando una acción de un atleta se considere peligrosa e infrinja deliberadamente las reglas relativas al comportamiento prohibido, se dará al atleta SHIKKAKU.
120. Las técnicas correctamente ejecutadas después de la señal de tiempo son válidas.
121. Las técnicas ejecutadas correctamente durante o después de "WAKARETE" son válidas.

122. Un punto puede ser señalado incluso si el juez no puede ver el punto real de impacto.
123. En HANTEI, si tres jueces señalan la victoria para AKA y el cuarto juez señala la victoria para AO, el árbitro debe dar la victoria para AKA.
124. No se puede dar pasividad a alguien que tenga ventaja por punto o SENSHU.
125. Sólo el entrenador designado para el combate específico puede entrenar y guiar al atleta desde el lugar asignado al entrenador cerca del área de competición.
126. Si un atleta no se recupera en diez segundos, el árbitro anunciará "KIKEN" y "KACHI" al oponente.
127. Si un atleta es derribado y cae parcialmente fuera del área de competición, el árbitro anunciará inmediatamente "YAME".
128. El atleta no podrá señalar al entrenador el deseo de que solicite una revisión por vídeo.
129. Los atletas deben ser examinados fuera del tatami.
130. KANSA debe hacer sonar el silbato si los jueces están sujetando los joysticks con las manos equivocadas.
131. Los protectores bucales son obligatorios para todos los atletas de Kumite.
132. Despues de un derribo, el árbitro permitirá un máximo de dos segundos para que se realice una puntuación.
133. Si un atleta puntúa con una fuerte patada lateral e impulsa al oponente fuera del área, el árbitro deberá conceder WAZA-ARI y dar al oponente una advertencia o penalización por JOGAI.
134. Cuando se presenta una protesta oficial, los encuentros siguientes deben retrasarse hasta que se dé el resultado de la protesta.
135. Cada juez se sentará en las esquinas del tatami y fuera del área de seguridad.

136. Cuando el árbitro conceda un punto por una técnica que haya causado lesión, el supervisor del encuentro deberá indicar que se detenga el encuentro.



World Karate Federation

137. Cuando el árbitro no oiga la señal de “final de tiempo”, el anotador o supervisor de puntuación hará sonar su silbato.
138. Se puede dar WAKARETE por romper un clinch en cualquier momento del combate.
139. Cuando el árbitro quiera dar SHIKKAKU, puede llamar a los jueces para una breve consulta.
140. Cuando un atleta resulte lesionado durante un combate en curso y necesite tratamiento médico, se le concederán tres minutos para recibarlo, tras los cuales el árbitro decidirá si el atleta será declarado no apto para combatir o si se le concederá más tiempo.
141. A un atleta que salga del área (JOGAI) con menos de 15 segundos de combate restantes, se le dará un mínimo de CHUI.
142. Para corregir una puntuación dada al atleta equivocado, el árbitro debe girarse hacia el atleta al que se le ha dado la puntuación por error, hacer el signo de TORIMASEN, y después dar la puntuación al oponente.
143. Si un atleta puntúa con un CHUDAN GERI bien controlado y, después, accidentalmente golpea a su oponente en la cara causándole una herida leve, se debe dar WAZA-ARI y una advertencia.
144. Cuando un atleta lesionado ha recibido tratamiento médico y el médico oficial dice que el atleta puede continuar combatiendo, el árbitro no puede invalidar la decisión del médico.
145. El árbitro puede detener el combate incluso si los jueces no lo señalan.
146. Una vez que el árbitro anuncia WAKARETE, los entrenadores no tienen la oportunidad de solicitar una revisión de vídeo, a menos que las técnicas se hayan producido antes de que se anuncie WAKARETE.
147. "Evitar el combate" se refiere a una situación en la que un atleta intenta evitar que el oponente tenga la oportunidad de puntuar utilizando un comportamiento de pérdida de tiempo.
148. TSUZUKTETE, a menos que vaya precedido de WAKARETE, no se utiliza si quedan menos de 15 segundos de combate.
149. En encuentros por equipos, si dos atletas se lesionan mutuamente y no pueden continuar y la puntuación es igual, el árbitro anunciará HIKIWAKE.
150. Cuando queden menos de 15 segundos de combate y el atleta que va perdiendo, intentando desesperadamente igualar, se sale del área (JOGAI), se le dará un mínimo de HANSOKU-CHUI.
151. Las técnicas realizadas por debajo del cinturón no pueden puntuar.
152. Las técnicas que se realicen sobre el omóplato pueden puntuar.



World Karate Federation

153. Si AKA accidentalmente golpea a AO en la cadera y AO no puede continuar el combate, entonces AO recibirá KIKEN.
154. Si un atleta está obviamente sin aliento debido a la falta de resistencia, el árbitro deberá detener el combate para darle tiempo a recuperarse.
155. El atleta que establezca una clara ventaja de ocho puntos será declarado vencedor.
156. Cuando se acabe el tiempo, el atleta que haya obtenido más puntos será declarado ganador.
157. Una técnica correctamente ejecutada será penalizada si se ejecuta al mismo tiempo que se ha ordenado WAKARETE.
158. Hay dos grados de advertencias oficiales.
159. CHUI se da, hasta tres veces, por infracciones menores.
160. No se puede dar HANSOKU CHUI si no se han dado ya tres CHUI.
161. Una advertencia o penalización por MUBOBI sólo se da cuando un atleta es golpeado o lesionado por su propia culpa o negligencia.
162. Un atleta que es golpeado por su propia culpa y exagera el efecto debe recibir una advertencia o penalización por MUBOBI o exageración, pero no ambas.
163. Si un atleta realiza una buena patada CHUDAN y el oponente atrapa la pierna, no se puede dar puntuación.
164. Un atleta realiza una patada JODAN con los seis criterios de puntuación. El oponente levanta la mano para interceptar la patada y entonces la mano golpea ligeramente su propia cara. El árbitro puede dar IPPON, ya que la patada no fue bloqueada eficazmente.
165. Un equipo masculino puede competir con sólo dos atletas.
166. La publicidad autorizada de la WKF se muestra en la manga izquierda del Karate-Gi.
167. Las Federaciones Nacionales no están autorizadas a poner publicidad en el Karate-Gi del atleta.
168. Un atleta de Kumite que reciba KIKEN no podrá volver a competir en ese torneo.
169. Un combate extra se utiliza sólo para encuentros por equipos.
170. KANSA tiene que hacer sonar el silbato si el árbitro da una puntuación a un atleta y MUBOBI al otro.
171. La violación grave de la conducta o disciplina o comportamiento malicioso merece un HANSOKU CHUI.
172. En competiciones internacionales, el árbitro no debe tener la misma nacionalidad que ninguno de los atletas, aunque uno de los jueces puede si ambos entrenadores están de acuerdo.
173. El supervisor del encuentro (KANSA) se alineará junto con el árbitro y los jueces.



World Karate Federation

174. Los entrenadores se sentarán fuera de la zona de seguridad, en sus respectivos lados, mirando hacia la mesa oficial.
175. KANSA no necesita interferir si el árbitro da una puntuación a un atleta y una exageración al otro.
176. En los encuentros por equipos, el Panel de Arbitraje rotará para cada combate, siempre que todos posean la licencia requerida.
177. En los encuentros por equipos, el Panel de Arbitraje rotará para cada combate sólo en los combates por medallas.
178. El árbitro puede moverse por todo el tatami, incluidas las zonas de seguridad.
179. Las atletas deben llevar un protector corporal femenino homologado por la WKF.
180. Los cinturones rojo y azul deben estar sin bordados o marcas personales.
181. Cuando una situación parezca justificar posiblemente una descalificación, el árbitro puede llamar a uno o más jueces para una breve consulta (FUKUSHIN SHUGO) antes de anunciar cualquier decisión.
182. Los atletas deben llevar un Karate-Gi blanco sin bordados personales.
183. Los bordados personales en el Karate-Gi sólo están permitidos en los combates por medallas.
184. Cuando el árbitro considere que el contacto es demasiado fuerte, pero no disminuye las posibilidades del atleta de ganar, se puede dar una advertencia (CHUI).
185. Cualquier técnica que resulte en lesión, a menos que sea causada por el receptor, causará una advertencia o penalización.
186. Una reacción exagerada a un contacto recibirá un CHUI.
187. Los jueces no pueden indicar una puntuación o advertencia antes de que el árbitro detenga el combate.
188. Una muestra obvia de exageración recibirá un HANSOKU.
189. Cualquier caso de fingir una lesión, por leve que sea, recibirá una advertencia mínima de CHUI.
190. Una muestra obvia de cualquier fingimiento, como tambalearse, caerse al suelo, levantarse y volver a caerse, etc., recibirá directamente SHIKKAKU.
191. Cualquier fingimiento de lesión de una técnica que haya sido determinada por los jueces como un punto, resultará como mínimo en HANSOKU CHUI.
192. Si un atleta puntúa con más de una técnica consecutiva antes de YAME, los jueces deben mostrar el punto más alto, independientemente de la secuencia en que las técnicas hayan puntuado.



World Karate Federation

193. En encuentros por equipos, si después del combate extra no hay puntuación o hay igualdad de puntuación sin SENSHU, el encuentro se decidirá por HANTEI.
194. El JOGAI se produce cuando un atleta sale del área de competición y no es causado por el adversario.
195. La advertencia mínima por huir, evitar el combate y/o perder tiempo durante ATOSHI BARAKU, es HANSOKU CHUI.
196. El punto de giro del lanzamiento no debe estar por encima del nivel de la cadera del lanzador y el adversario debe ser sujetado en todo momento, de forma que se pueda realizar un aterrizaje seguro.
197. No está permitido agarrarse al Karate-Gi del adversario para frenar una caída.
198. KANSA no necesita interferir si el árbitro da una puntuación por una técnica realizada una vez finalizado el tiempo.
199. YUKO vale un punto.
200. WAZA-ARI vale dos puntos.
201. IPPON vale tres puntos.
202. Es obligación del supervisor del encuentro asegurarse antes de cada encuentro o combate de que los atletas llevan el equipamiento homologado.
203. Es obligación del Tatami Manager asegurarse antes de cada combate o encuentro de que los atletas llevan el equipamiento homologado.
204. Los entrenadores deben presentar su acreditación junto con la de su atleta o equipo en la mesa oficial.
205. Se concederá WAZA-ARI por las patadas CHUDAN.
206. IPPON se concede por JODAN GERI y técnicas puntuables realizadas sobre un oponente que ha sido derribado, ha caído por su propia falta, o se ha caído de cualquier forma.
207. Los combates individuales no pueden ser declarados empate.
208. Se puede dar pasividad a cualquier atleta en cualquier momento.
209. No se puede dar pasividad durante los primeros 15 segundos de un combate.
210. Los ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos son infracciones.
211. Evitar el combate durante los últimos 15 segundos del combate (ATO SHIBARAKU) resultará como mínimo en HANSOKU CHUI y pérdida de SENSHU.
212. El entrenador jefe de una delegación puede protestar sobre un fallo ante los miembros del Panel de Arbitraje.
213. En un tatami de Kumite se invierten dos planchas de tatami, con el lado rojo hacia arriba a una distancia de un metro del centro del tatami, para formar un límite entre los atletas.



World Karate Federation

- 214.** Los lazos de las chaquetas deben estar atados.
- 215.** Al comienzo de un combate se pueden utilizar chaquetas sin lazos.
- 216.** En una competición individual, un atleta puede ser sustituido por otro después de haberse realizado el sorteo.
- 217.** En los combates por medallas los entrenadores masculinos deben llevar traje oscuro, camisa y corbata, además de zapatos que cubran todo el pie.
- 218.** En los combates por medallas, las entrenadoras podrán elegir entre llevar vestido, traje pantalón o una combinación de chaqueta y falda en colores oscuros, además de zapatos que cubran todo el pie.
- 219.** En los combates por medallas, las entrenadoras no pueden llevar tocados religiosos.
- 220.** Un atleta que se niegue a seguir las instrucciones del árbitro o muestre una pérdida de temperamento recibirá automáticamente HANSOKU.
- 221.** Los atletas no tienen derecho a un período de tiempo entre combates igual al tiempo de duración estándar del combate, con el propósito de descansar.
- 222.** La pasividad no puede darse cuando quedan menos de 15 segundos del combate.

- 223.** Cualquier celebración excesiva, como arrodillarse, etc., expresiones políticas o religiosas, durante o inmediatamente después del combate, están prohibidas y pueden estar sujetas a una multa igual a la tasa de protesta determinada por la Comisión Ejecutiva.
- 224.** Si un atleta recibe KIKEN, o SHIKKAKU, en competición Round-robin o Sistema de todos contra todos, todos los combates anteriores serán anulados del resultado.
- 225.** Agarrar el brazo o Karate-Gi del oponente con una mano, sólo está permitido para intentar una técnica inmediatamente puntuable o un derribo.
- 226.** Agarrar al oponente con ambas manos nunca está permitido durante el combate.
- 227.** Es deber del Tatami Manager designar al supervisor de la revisión de vídeo.
- 228.** En caso de que el número de IPPON y WAZA ARI sea igual, la decisión será por HANTEI.
- 229.** En cualquier combate individual, con igual puntuación y sin SENSHU por parte de ninguno de los atletas, el primer criterio de la decisión se tomará en base al mayor número de IPPON marcados en el combate.
- 230.** Si un atleta tiene una puntuación indicada por más de un juez y la puntuación es diferente entre los jueces, se aplicará la más alta, a menos que haya una mayoría a favor de una puntuación más baja.
- 231.** El Tatami Manager debe notificar a la mesa central cuando un atleta no puede seguir compitiendo, basándose en la regla de los 10 segundos.



World Karate Federation

232. El anotador o supervisor de puntuación es responsable de iniciar el recuento de 3 minutos para un atleta que se lesione durante un combate en curso y requiera tratamiento médico.
233. El árbitro no-anunciará YAME cuando un atleta agarra al oponente y no realiza una técnica o un lanzamiento inmediato.
234. El árbitro indicará el ganador mediante una señal con la mano y la orden (AKA/AO NO KACHI), y mediante esta acción también resolverá cualquier empate.
235. Cuando un atleta agarra al oponente, el árbitro dará varios segundos para que el atleta realice un derribo o técnica.
236. El entrenador o representante de la Federación Nacional solicitará la protesta oficial al Tatami Manager.
237. El árbitro puede parar el combate y dar un punto sin la opinión de los jueces.
238. Si el árbitro no llama al médico en una situación de regla de 10 segundos, KANSA debe hacer sonar el silbato.
239. El equipo ganador es el que tenga más combates ganados excluyendo los ganados por SENSUH.
240. Los cinturones rojo y azul no deben ser más largos que tres cuartos de la longitud del muslo.
241. La no entrega de una protesta en tiempo y forma por parte de un entrenador o representante de la Federación Nacional, puede dar lugar a su rechazo.
242. La penalización correcta por fingir una lesión cuando los jueces han determinado que la técnica de hecho era una puntuación es HANSOKU.
243. La información de los oficiales implicados en la protesta es completada por el Tatami Manager.
244. La descalificación por KIKEN significa que los atletas son descalificados de esa categoría, aunque no afecta a la participación en otra categoría.
245. Los atletas tienen derecho a un período de descanso entre combates igual al tiempo de duración estándar del combate. La excepción es en el caso de cambio de color de la equipación donde este tiempo se amplía a cinco minutos.
246. En cualquier combate, si después del tiempo completo las puntuaciones están igualadas, pero uno de los atletas ha obtenido "ventaja de primera puntuación sin oposición" (SENSUH), ese atleta será declarado vencedor.
247. Por "primera ventaja de puntuación sin oposición" (SENSUH) se entiende que un atleta ha conseguido la primera instancia de puntuación sobre el oponente sin que el oponente también haya puntuado antes de la señal.
248. Cuando ambos atletas puntúan antes de la señal, no se concede "ventaja de primer punto sin oposición" y ambos atletas conservan la posibilidad de SENSUH más adelante en el encuentro.



World Karate Federation

249. En el caso de que un atleta caiga o sea derribado y no se recupere inmediatamente, el árbitro llamará al médico y al mismo tiempo iniciará una cuenta hasta diez indicando su cuenta mostrando un dedo por cada segundo.
250. El cronometrador o supervisor del tiempo dará una señal acústica 15 segundos antes del final real del combate y el árbitro anunciará "ATOSHI BARAKU".
251. KANSA debe permanecer en silencio si el árbitro da una advertencia o penalización por pasividad durante ATOSHI BARAKU.
252. . En las categorías individuales con formato de eliminación, un combate puede declararse empate.
253. Para todo el sistema de competición, se permitirá al entrenador una tarjeta de revisión de video para el atleta.
254. Para Round-robin o Sistema de todos contra todos en grupos de cuatro, el entrenador tendrá permitida una tarjeta de revisión de video por cada atleta en la fase de round-robin.
255. El atleta podrá pedir discretamente al entrenador que solicite una revisión de vídeo.
256. La revisión de vídeo puede ser solicitada por el entrenador en los casos en que los jueces otorguen una puntuación inferior a la que, en opinión del entrenador, debería corresponder a una técnica de mayor puntuación.
257. El supervisor de la revisión de vídeo sólo podrá otorgar puntos si puntuó antes o simultáneamente con el otro atleta.
258. Los últimos 6 segundos antes de que el combate se detuviera para la solicitud serán siempre evaluados para la Revisión por Video.
259. Si ambos entrenadores solicitan la revisión del vídeo al mismo tiempo, el supervisor de vídeo solo podrá otorgar el punto a quien se considere que ha marcado primero.
260. Las técnicas de puntuación simultánea pueden otorgarse a ambos atletas en la revisión por vídeo.
261. El supervisor de revisión de vídeo no podrá anular ninguna decisión de los jueces de esquina, con la excepción de SENSHU.
262. El Tatami Manager debe supervisar que KANSA detenga el combate para instruir al árbitro sobre una contravención del Reglamento de Competición.
263. El árbitro indica las faltas observadas, e impone las advertencias y penalizaciones requeridas por el reglamento.
264. El árbitro deshace el empate en caso de HANTEI.
265. Siempre es responsabilidad de KANSA asegurarse de que el equipamiento está de acuerdo con las reglas antes de cada combate.



World Karate Federation

- 266.** En el caso de que el árbitro no oiga la señal de final de tiempo, KANSA hará sonar su silbato.
- 267.** En el sistema de dos jueces, los jueces de esquina asistirán al árbitro dando señales de JOGAI, contacto excesivo y contacto con piel para las categorías en las que esto contravenga el reglamento.
- 268.** En el sistema de dos jueces, el árbitro seguirá siendo autónomo a la hora de aplicar advertencias y penalizaciones.
- 269.** En el sistema de dos jueces, si los dos jueces, o un juez y el árbitro, muestran diferentes puntos para los mismos atletas s, se dará el más alto.