

# UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN-TARAPOTO

## CONSEJO UNIVERSITARIO

Ley Universitaria N° 30220

### Resolución N° 020-2019-UNSM/CU-R

Tarapoto, 25 de enero de 2019



Visto el Expediente N° 329-2019-UNSM/SG, que contiene la Carta N° 143-2019-UNSM/VACAD, Carta N° 032-2019-UNSM/OBU-D, sobre aprobación del Reglamento de la Disciplina de Karate de la Unidad de Deporte y Recreación de la UNSM-T.

### CONSIDERANDO:

Que, la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto es una institución descentralizada, autónoma con personería jurídica de derecho público interno; se rige por la Constitución Política, la Ley Universitaria N° 30220, el Estatuto y su Reglamento General. Su personería y representación legal la ejerce el Rector y tiene como fin formar profesionales humanistas, científicos y con excelencia académica, para los cambios del desarrollo de la región y del país, para así promover, realizar y difundir los resultados de la investigación en las áreas de humanidades, ciencias, arte y tecnología acorde a la realidad regional y nacional, con el objetivo de viabilizar alternativas eficientes y eficaces para su desarrollo y transformación socioeconómica;

Que, el artículo 8° de la Ley Universitaria N° 30220, establece que el *Estado reconoce la autonomía universitaria*. La autonomía inherente a las universidades se ejerce de conformidad con lo establecido en la Constitución, la presente Ley y demás normativa aplicable. Esta autonomía se manifiesta en los siguientes regímenes: Normativo, de Gobierno, Académico, Administrativo y Económico;

Que, con carta N° 143-2019-UNSM/VACAD, el Vicerrector Académico en mérito a la Carta N° 032-2019-UNSM/OBU, remite al señor Rector de la UNSM-T, el Reglamento de la disciplina de Karate de la Unidad de Deporte y Recreación de la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto, para su aprobación por el Consejo Universitario, mediante acto resolutivo;

Estando a lo acordado en Sesión Ordinaria de Consejo Universitario de fecha 25.01.2019 y en uso de las atribuciones conferidas por la Ley Universitaria - Ley N° 30220, el Estatuto vigente de la UNSM-T;

### SE RESUELVE:

**Artículo 1°.-** Aprobar el “*Reglamento de la Disciplina de Karate de la Unidad de Deporte y Recreación de la Universidad Nacional de San Martín*”, cuya copia en anexo forma parte de la presente resolución.

**Artículo 2°.-** Distribuir la presente Resolución a: Rectorado, VACAD, VINV, DGA, OAJ, OBU, OCI, Facultades, Interesado y Archivo, para los fines pertinentes.

Regístrese, Comuníquese y Cúmplase.

  
**Dr. ANIBAL QUINTEROS GARCÍA**  
Rector de la UNSM-T

  
**Ing. M.Sc. JORGE DAMIAN VALVERDE IPARRAGUIRRE**  
Secretario General de la UNSM-T



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN – TARAPOTO**  
**VICERRECTORADO ACADEMICO**

Jr. Maynas 177 – Tarapoto, Tlf.: 042-524916 – Central 042 - 522544 – Ext.: 108 - 109  
[www.unsm.edu.pe](http://www.unsm.edu.pe) - E-mail: [viceacademico@unsm.edu.pe](mailto:viceacademico@unsm.edu.pe)

Tarapoto, enero 24 de 2019.

**CARTA N° 0143-2019-UNSM/VACAD**

Señor Dr.  
**Aníbal Quinteros García**  
Rector de la UNSM-T.



**Presente.**

**Asunto:** Reglamento de Unidad de Deporte y Recreación de la Disciplina de Karate - OBU, para Sesión de C.U.

**Ref.:** Carta N° 032-2019-UNSM/OBU (0220)

Me dirijo a usted, para saludarle cordialmente y a la vez remito el documento de la referencia, para aprobación en Sesión de Consejo Universitario del Reglamento de la Unidad de Deporte y Recreación de la Universidad Nacional de San Martín – Tarapoto de la Disciplina de Karate, presentado por la Directora de Bienestar Universitario – UNSM-T.

Sin otro particular, me despido de usted.

Atentamente,

  
 UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN  
TARAPOTO  
.....  
**Dr. Oscar Wilfredo Mendieta Taboada**  
Vicerrector Académico

C.c. Archivo  
Sec/ Beatriz



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTÍN-T OFICINA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO

Vía Universitaria 3ra. Cuadra – Ciudad Universitaria - Morales  
Email: obu@unsm.edu.pe

“Año de la lucha contra la corrupción y la impunidad”

Tarapoto, 24 de Enero de 2019.

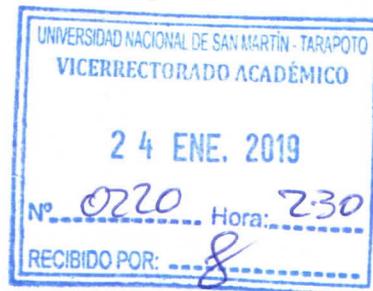
## **CARTA Nº032-2019-UNSM/OBU-D**

Señor Dr.

**OSCAR WILFREDO MENDIETA TABOADA.**

Vicerrector Académico de la UNSM-T.

**PRESENTE.-**



**ASUNTO:** Solicito aprobación y emisión de Resolución del Reglamento de la Unidad de Deporte y Recreación de la Disciplina de Karate de la UNSM-T.

Tengo a bien dirigirme a usted, para expresarle mi cordial saludo y al mismo tiempo adjunto al presente el Reglamento de la Unidad de Deporte y Recreación de la UNSM-T de la Disciplina de Karate, para su respectiva aprobación mediante resolución en Consejo Universitario.

Sin otro particular, me suscribo de usted.



Atentamente,

Lic. Tur. Mg. VERY RENGIFO HIDALGO.  
Oficina de Bienestar Universitario.  
Directora.

C.c.  
- Archivo

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN MARTIN**

**Unidad de Deporte y Recreación**

JR. AMORARCA 3ra. CUADRA. MORALES

*"Año de la lucha contra la corrupción e impunidad"*



# ***REGLAMENTO DE KARATE***

- REGLAMENTO DE KUMITE
- REGLAMENTO DE KATA



**ENERO - 2019**

# CAPITULO I

## OBJETIVOS Y FUNCIONES DEL KUMITE

### Artículo 1º Área de competición.

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
2. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami, del tipo homologado por la WKF con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con un metro adicional en todo el perímetro como zona de seguridad. Habrá una zona de seguridad de dos metros despejada de todo obstáculo alrededor.
3. Dos piezas estarán invertidas con el lado rojo hacia arriba a un metro de distancia del centro del tatami para señalar el centro entre los competidores.
4. El Árbitro se posicionará en el centro de las dos piezas en las que están situados los competidores uno frente al otro, a un metro de la zona de seguridad.
5. Cada Juez se sentará en las esquinas del tapiz en el área de seguridad. El Árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami, incluyendo el área de seguridad donde están sentados los Jueces. Cada Juez estará equipado con una bandera azul y otra roja.
6. El Supervisor del Encuentro se sentará justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda o a la derecha del Árbitro. Estará equipado con una señal o bandera roja, y un silbato.
7. El supervisor de la puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador.
8. Los coaches estarán sentados fuera del área de seguridad, en sus lados respectivos y hacia la mesa oficial. Cuando el área de competición esté elevada, los entrenadores serán colocados fuera del área elevada.
9. El metro del borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami



## Artículo 2º. Uniforme Oficial.

1. Los competidores y sus entrenadores deben vestir el uniforme oficial tal como se define aquí.
2. La Comisión de Arbitraje puede descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumpla con esta norma.

### ÁRBITROS

1. Los Árbitros y Jueces deben vestir el uniforme oficial definido por la Comisión de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones y cursos.
2. El uniforme oficial será el siguiente:
  - Una chaqueta azul marino, no cruzada, con dos botones plateados.
  - Una camisa blanca de manga corta.
  - Una corbata oficial sin sujeta corbata.
  - Pantalón gris claro sin vueltas. (APÉNDICE 9)
  - Calcetines azul oscuro o negro normales y zapatillas negras para el tatami.
  - Árbitros y Jueces femeninos pueden llevar horquillas/pinzas y una prenda de carácter religioso del tipo aprobado por la WKF.

### CONTENDIENTES

1. Los contendientes deben llevar un kárate-gi blanco sin franjas, ribetes ni bordados. Se debe llevar el emblema o bandera del país, en la parte izquierda del pecho y no excediendo una superficie total de 12cm por 8cm (ver Apéndice 7). En el kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además se llevará un dorsal identificativo suministrado por la Comisión de Organización. Un contendiente debe llevar un cinturón rojo y el otro uno azul. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5cm y tener la longitud suficiente como para que sobren 15cm a cada lado del nudo. Los cinturones deben ser de color rojo o azul liso, sin bordado alguno o marcas que no sean la marca del fabricante.
2. No obstante lo citado en el párrafo 1 anterior, el Comité Ejecutivo puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.
3. La chaqueta, al cogerse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y como



máximo a tres cuartos de la longitud de muslo. Las competidoras deben llevar una camiseta normal blanca debajo de la chaqueta del kárate-gi. Las chaquetas deben ir atadas. No se permite el uso de chaquetas sin cintas laterales.

4. La longitud máxima de las mangas debe ser tal que no sobrepase el doblez del puño, y la mínima no más corta que la mitad del antebrazo. Las mangas de la chaqueta no deben ir dobladas.

5. La longitud de los pantalones debe ser tal que cubra al menos los dos tercios de la pantorrilla y no cubra el tobillo. Los pantalones no deben ir doblados.

6. Los competidores deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la marcha de los combates. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente).

Si el Árbitro considera que un competidor tiene el pelo demasiado largo o sucio, puede descalificar a dicho competidor. Están prohibidas las pinzas para el pelo, así como cualquier pieza metálica. Están prohibidas cintas, abalorios y otros adornos. Se permite una cinta de goma discreta para sujetar el pelo. Las competidoras femeninas podrán usar una prenda de carácter religioso del tipo aprobado por la WKF.

7. Las competidoras femeninas están autorizadas a cubrirse la cabeza con un pañuelo negro homologado por la WKF; la zona de la garganta debe quedar al descubierto.

8. Los competidores deben llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el Árbitro y el Médico del Torneo. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.

9. Son obligatorias las siguientes protecciones:

- 9.1. Las guantillas aprobadas por la WKF; un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.
- 9.2. El protector bucal.
- 9.3. El protector corporal (para todos los competidores) y además el protector de pecho para las competidoras, aprobados por la WKF.
- 9.4. El protector de tibia aprobado por la WKF, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.
- 9.5. El protector de pie aprobado por la WKF, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.
- 9.6. [VÁLIDO HASTA 31.12.2015 – ELIMINADO A PARTIR DEL 1.1.2016]  
Además de lo anterior, los cadetes utilizarán la máscara facial y el protector corporal aprobados por la WKF.



La coquilla es optativa, pero si se lleva debe ser del tipo aprobado por la WKF.

10. Están prohibidas las gafas. Los competidores pueden llevar lentillas blandas bajo su propio riesgo.

11. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.

12. Todos los elementos de protección deberán ser en su caso, del tipo o tipos homologados por la WKF.

13. Es obligación del Supervisor del Encuentro (Kansa) revisar antes de cada combate/encuentro que los competidores llevan el equipo homologado. (En el caso de Campeonatos Continentales, Internacionales o Nacionales el equipamiento aprobado por la WKF debe ser aceptado y no puede ser rechazado).

14. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobado por el Árbitro después de haber oído al Médico del Torneo.

## **ENTRENADORES**

1. El entrenador, durante todo el torneo, deberá vestir el chándal oficial de su Federación Nacional y llevar visible su identificación oficial, con excepción de las finales de los eventos oficiales de la WKF, en las que los entrenadores masculinos deberán llevar un traje de chaqueta oscuro, con camisa y corbata y las entrenadoras femeninas podrán elegir entre llevar un vestido, traje de chaqueta y pantalón o una combinación de chaqueta y falda en tonos oscuros. Además, las entrenadoras femeninas podrán llevar una prenda de carácter religioso aprobada por la WKF

## **Artículo 3º. Organización de las competiciones de Kumite.**

1. En un torneo de Karate puede haber competición de Kumite y/o competición de Kata. La competición de Kumite se puede dividir a su vez en individual o por equipos. El individual se puede subdividir en Categorías de edad y peso. Las Categorías de peso se componen de encuentros. El término "encuentro" describe también las competiciones individuales que oponen a dos componentes de un equipo de Kumite.

2. En las competiciones individuales, ningún competidor puede ser remplazado por otro una vez se haya realizado el sorteo.



3. Los competidores individuales o equipos que no se presenten al ser llamados serán descalificados (KIKEN) en la Categoría que corresponda. En encuentros por equipos la puntuación del encuentro que no tenga lugar será de 8-0 a favor del otro equipo.

4. Los equipos masculinos se compondrán de siete miembros de los cuales competirán cinco en cada eliminatoria. Los equipos femeninos se compondrán de cuatro miembros de los cuales competirán tres en cada eliminatoria.

5. Los competidores son todos miembros del equipo. No hay reservas fijas.

6. Antes de cada encuentro, un representante del equipo presentará en la mesa oficial un formulario oficial definiendo los nombres y el orden de combate de los miembros competidores del equipo. Los participantes seleccionados de entre los siete, o cuatro miembros del equipo, y el orden de combate se pueden cambiar en cada vuelta, siempre que el nuevo orden de combate se comunique antes; pero una vez comunicado, no se podrá cambiar hasta que la vuelta esté completada.

7. Un equipo será descalificado si uno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o el orden de combate sin notificarlo por escrito antes de la eliminatoria de la que se trate.

8. En encuentros por equipos cuando un contendiente recibe Hansoku o Shikkaku, cualquier puntuación que tenga el contendiente descalificado será puesto a cero y se registrará un resultado de 8-0 a favor del otro equipo.

### **EXPLICACIÓN:**

*I. Una "vuelta" es una fase específica en una competición que lleva a la obtención de los finalistas. En Kumite, una vuelta elimina el 50% de los competidores, contando los puestos libres como competidores. El concepto vuelta se puede aplicar también a las repescas. En el sistema de liguilla, una vuelta es cuando todos los competidores de la liguilla han combatido una vez.*

*II. La utilización de los nombres de los competidores causa problemas de pronunciación e identificación. Se deben asignar y utilizar números.*

*III. Al alinearse antes de un encuentro, un equipo debe presentar a los competidores que combatirán. Los competidores no combatientes en dicho encuentro y el entrenador no serán incluidos y se sentarán en una zona aparte designada a tal efecto.*



IV. Para poder competir, los equipos masculinos deben presentar al menos tres competidores y los femeninos al menos dos. Un equipo con menos competidores de los requeridos será excluido del encuentro (Kiken).

V. El formulario de orden de combate puede ser presentado por el entrenador o por un competidor designado del equipo. Si es el entrenador, debe ser claramente identificable como tal, pues si no será rechazado. La lista debe incluir el nombre del país o club, el color del cinturón asignado al equipo para el encuentro y el orden de combate de los miembros del equipo. Se deben incluir los nombres de los competidores y su número de dorsal y el escrito debe ser firmado por el entrenador o por la persona nominada.

VI. Los entrenadores deben presentar su acreditación en la mesa oficial, junto con la de su competidor o las de su equipo. El entrenador debe permanecer sentado en su silla y no debe interferir de palabra ni de obra en el normal desarrollo del encuentro.

VII. Si debido a un error compiten los competidores erróneos, entonces el encuentro será declarado nulo independientemente del resultado. Para reducir este tipo de errores el ganador de cada encuentro debe confirmar la victoria a la mesa de control antes de abandonar el área de competición.

#### **Artículo 4º. Duración de los encuentros.**

1. La duración de un encuentro de Kumite es de tres minutos para sénior masculino, tanto individual como por equipos. Para sénior femenino los encuentros serán de dos minutos.

Los encuentros Sub 21 serán de tres minutos para la categoría masculina y de dos minutos para la categoría femenina. Para júnior y cadete la duración de los encuentros será de dos minutos.

2. El tiempo del encuentro comienza a contar cuando el Árbitro da la señal de empezar y se para cada vez que el Árbitro dice "YAME".

3. El cronometrador hará sonar un gong, o timbre, claramente audible indicando que faltan 10 segundos o que ha finalizado el tiempo. La señal de finalización del tiempo marca el final del encuentro.



4. Los competidores tendrán derecho a un tiempo entre encuentros, igual al tiempo de duración del encuentro para poder descansar y cambiar las protecciones. La única excepción a esto es durante las repescas, en las que se extenderá a cinco minutos para poder cambiar el color de las protecciones.

## Artículo 5°. Puntuación

1. Las puntuaciones son las siguientes:

- a) **IPPON** Tres puntos
- b) **WAZA-ARI** Dos puntos
- c) **YUKO** Un punto

2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

- a) Buena forma
- b) Actitud deportiva
- c) Aplicación vigorosa
- d) Zanshin
- e) Tiempo apropiado
- f) Distancia correcta

3. **IPPON** se otorga por:

- a) Patadas Jodan.
- b) Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente caído.

5. **WAZA-ARI** se otorga por:

- a) Patadas Chudan.

6. **YUKO** se otorga por:

- a) Chudan o Jodan Tsuki.
- b) Jodan o Chudan Uchi.

7. Los ataques están limitados a las siguientes zonas:

- a) Cabeza
- b) Cara
- c) Cuello
- d) Abdomen
- e) Pecho
- f) Zona trasera
- g) Zona lateral (los costados)



8. Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del encuentro. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor.

9. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el Árbitro diga "YAME", dicha técnica será puntuada.

### **EXPLICACIÓN:**

Para marcar es necesario aplicar una técnica a una zona puntuable según lo definido en el punto 6 anterior. La técnica debe ser controlada adecuadamente con relación a la zona atacada y debe satisfacer los 6 criterios del punto 2 anterior.

## **Artículo 6º. Advertencia y penalizaciones**

**CHUKOKU:** CHUKOKU se impone por la primera vez de una infracción menor para la categoría aplicable.

**KEIKOKU:** Es una advertencia impuesta por la segunda infracción menor de la misma categoría, o por infracciones no lo suficientemente graves como para merecer HANSOKU-CHUI.

**HANSOKU-CHUI:** Es una advertencia de descalificación, y se impone normalmente por infracciones para las cuales se ha dado previamente KEIKOKU en ese encuentro. También se puede imponer directamente por infracciones graves que no merezcan HANSOKU.

**HANSOKU:** Es la descalificación como consecuencia de una infracción muy grave o cuando ya se ha dado un HANSOKU CHUI. En encuentros por equipos, la puntuación del competidor penalizado se pondrá a cero y la del otro competidor en ocho puntos.

**SHIKKAKU:** Supone la descalificación del torneo, competición o encuentro. Para definir el límite de SHIKKAKU debe consultarse a la Comisión de Arbitraje. SHIKKAKU debe darse cuando un contendiente actúa malintencionadamente, no obedece las órdenes del Árbitro o cuando comete un acto que daña al prestigio y al honor del kárate-do, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo. En



encuentros por equipos, la puntuación del competidor penalizado se pondrá a cero y la del otro competidor en ocho puntos.

## **EXPLICACIÓN:**

*I. Hay tres grados de advertencia: CHUKOKU, KEIKOKU y HANSOKU CHUI. Una advertencia sirve para que un contendiente sepa que ha violado las reglas de competición, pero sin imponerle una penalización inmediata.*

*II. Hay dos grados de penalizaciones: HANSOKU y SHIKKAKU; ambos causan la descalificación del contendiente (i) del combate o (ii) del torneo, con una posible suspensión para competir durante un periodo adicional de tiempo.*

*III. Las advertencias de Categoría 1 y Categoría 2 no son acumulables entre sí.*

*IV. Una advertencia se puede imponer directamente por una infracción al reglamento, pero una vez dada, la reincidencia en esa Categoría de infracción debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la advertencia o de la penalización impuesta. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia por contacto excesivo y después dar una advertencia del mismo grado por un segundo contacto excesivo.*

*V. CHOKOKU se impone normalmente por la primera instancia de una violación que no ha disminuido el potencial del contendiente para ganar debido a la falta del oponente.*

*VI. KEIKOKU se impone normalmente cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión de los Jueces) se ha reducido ligeramente debido a la falta del oponente.*

*VII. Un HANSOKU CHUI se puede imponer directamente o después de una advertencia o un KEIKOKU y se utiliza cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión de los Jueces) se ha reducido sensiblemente debido a la falta del oponente.*

*VIII. Un HANSOKU se impone por la acumulación de faltas pero se puede imponer también directamente por infracciones graves al reglamento. Se utiliza cuando (en opinión de los Jueces) el potencial del contendiente para ganar se ha reducido virtualmente a cero debido a la falta del oponente.*

*IX.. Cualquier competidor que reciba HANSOKU por causar lesión, y que en opinión de los Jueces y el Tatami Manager haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición WKF, será enviado a la*



*Comisión de Arbitraje, la cual decidirá si dicho competidor debe ser suspendido para el resto de la competición y/o para competiciones posteriores.*

*X. Un SHIKKAKU se puede imponer directamente, sin avisos de ningún tipo. El competidor no necesita hacer nada para merecerlo; es suficiente que el entrenador o los miembros no combatientes de la delegación del contendiente se comporten de forma que dañen el prestigio y el honor del kárate-do. Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, entonces SHIKKAKU, y no HANSOKU, es la penalización correcta.*

## **Artículo 7º. Lesiones y accidentes en la competición**

1. KIKEN es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del Árbitro.

Las razones del abandono pueden incluir la lesión no atribuible a las acciones del oponente.

2. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. En encuentros individuales, si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión se dará por HANTEI. En encuentros por equipos el Árbitro

anunciará un empate (HIKIWAKE). En el caso de que esto ocurra durante un encuentro extra para decidir un Encuentro de Equipo, entonces un voto (HANTEI) determinará el resultado.

3. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.

4. Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación por lesión no podrá seguir compitiendo sin permiso del médico. Si está lesionado, podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será retirado inmediatamente de la competición de Kumite en dicho torneo.

5. Cuando un contendiente se lesiona, el Árbitro debe parar el combate y simultáneamente llamar al médico, el cual está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.



6. A un competidor lesionado durante un combate que precise tratamiento médico se le darán tres minutos para recibir dicho tratamiento. Si el tratamiento no se ha completado dentro de dicho tiempo, el Árbitro decidirá si el competidor no está en condiciones para combatir (Artículo 13, Párrafo 9d), o si se le debe dar más tiempo para el tratamiento.

7. Cualquier competidor que caiga, sea derribado, o noqueado, y no recupere totalmente su posición en diez segundos, será considerado que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente de todos los eventos de Kumite del torneo. Cuando un competidor caiga, sea derribado o noqueado y no recobre inmediatamente la posición erguida, el Árbitro señalará con el silbato al cronometrador para empezar la cuenta de 10 segundos, levantando el brazo, y al mismo tiempo llamará al médico de acuerdo con el punto 5 anterior. El cronometrador parará el conteo cuando el Árbitro levante su brazo. En todos los casos en los que se haya comenzado el conteo de los 10 segundos se llamará al doctor para que examine al competidor. Para los incidentes que caigan dentro de esta regla de los 10 segundos, el contendiente podrá ser examinado en el tatami.

### **EXPLICACIÓN:**

*I. Cuando el médico considera que un competidor no está en condiciones, se debe hacer la anotación correspondiente en la tarjeta del competidor. Se debe dejar claro a otros Paneles de Arbitraje cuál es el grado de incapacidad.*

*II. Un contendiente puede ganar por descalificación del oponente por la acumulación de infracciones menores de Categoría 1. Puede ocurrir que el ganador no haya sufrido lesiones significativas. Una segunda victoria por los mismos motivos llevará a la retirada, aun cuando el competidor esté en condiciones físicas de continuar.*

*III. Cuando un contendiente esté lesionado y precise tratamiento médico, el Árbitro deberá llamar al médico levantando el brazo, haciendo sonar su silbato y llamando "doctor".*

*IV. Caso de que pueda hacerlo físicamente, el contendiente lesionado debe salir del área para ser tratado por el doctor.*

*V. El médico está obligado a hacer recomendaciones de seguridad sólo en lo referente al tratamiento médico adecuado de un competidor lesionado.*

*VI. Al aplicar la regla de los "Diez segundos" el tiempo será contado por un cronometrador nombrado específicamente para este fin. A los*



siete segundos debe sonar una advertencia de aviso, seguida de la campanada final a los diez segundos. El cronometrador sólo pondrá el reloj en marcha a la señal del Árbitro, y lo parará cuando el competidor esté totalmente erguido y el Árbitro levante su brazo.

VII. Los Jueces decidirán si dan KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU según sea el caso.

VIII. En encuentros por equipos, si un miembro del equipo recibe KIKEN, o es descalificado (HANSOKU o SHIKKAKU), su puntuación se pondrá a cero y la del oponente en ocho puntos.

## **Artículo 8º.- Poderes y Deberes**

Los poderes y deberes de la Comisión de Arbitraje serán los siguientes:

1. Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con la Comisión de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc.
2. Nombrar y desplegar a los Tatami Managers (Jefe de Árbitros) en sus áreas respectivas y emprender las acciones oportunas según se desprenda de los informes de los Tatami Managers.
3. Supervisar y coordinar el comportamiento general de los Árbitros.
4. Nombrar oficiales sustitutos allí donde sea necesario.
5. Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no estén estipuladas en el reglamento.

### **TATAMI MANAGERS**

Los poderes y deberes del Tatami Manager serán los siguientes:

1. Delegar en, nombrar y supervisar a Árbitros y Jueces, para todos los encuentros en áreas bajo su control.
2. Vigilar el comportamiento de Árbitros y Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los oficiales nombrados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
3. Ordenar al Árbitro parar el combate cuando el Supervisor del Encuentro señala una infracción al reglamento de competición.



4. Preparar un informe diario por escrito sobre el comportamiento de cada oficial bajo su supervisión, junto con las recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.

5. Designar los miembros del panel del video review.

## ÁRBITROS

Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

1. El Árbitro ("SHUSHIN") dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, la suspensión y el final de los mismos.

2. Otorgar puntos basándose en la decisión de los Jueces.

3. Detener el encuentro cuando vea una lesión, herida o impedimento para continuar.

4. Detener el encuentro cuando en la opinión del Arbitro ha habido un punto, se ha cometido una falta, o para garantizar la seguridad de los contendientes.

5. Detener el encuentro cuando uno o más jueces hayan indicado un punto o Jogai.

6. Indicar las faltas (incluido Jogai), para pedir el consentimiento de los Jueces.

7. Solicitar la confirmación de los jueces en casos donde en opinión del árbitro haya motivos para que los jueces reevalúen su opinión de advertencia o penalización.

8. Pedir a los jueces que se reúnan (SHUGO) para recomendar Shikkaku.

9. Explicar al Tatami Manager, a la Comisión de Arbitraje, o al Jurado de Apelación, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.

10. Dar advertencias e imponer penalizaciones en base a la decisión de los jueces.

11. Anunciar y comenzar extensiones o un encuentro extra cuando se requiera en encuentros de equipo.

12. Realizar votaciones de los Jueces, incluyendo su propio voto (Hantei) y anunciar el resultado.

13. Resolver empates

14. Anunciar al ganador.



15. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta.

16. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

## **JUECES**

Los poderes de los Jueces (FUKUSHIN) serán los siguientes:

1. Señalar puntos y Jogai por propia iniciativa.
2. Señalar su decisión sobre advertencias o penalizaciones indicadas por el Árbitro
3. Ejercer su derecho de voto en todas las decisiones a tomar.

Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalar al Árbitro su opinión en los siguientes casos:

- a) Cuando vean que se ha marcado un punto.
- b) Cuando un contendiente se haya salido del área de competición (Jogai).
- c) Cuando sea requerido por un Árbitro a dar su juicio sobre cualquier otra falta.

## **SUPERVISORES DEL ENCUENTRO**

El Supervisor del Encuentro (KANSA) ayudará al Tatami Manager a supervisar el desarrollo de los encuentros. En caso de que las decisiones del Árbitro y/o los Jueces no estén de acuerdo con el reglamento de competición, el Supervisor del Encuentro levantará inmediatamente la bandera roja, y hará sonar su silbato. El Tatami Manager indicará al Árbitro que pare el combate o encuentro y corrija la irregularidad. Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Supervisor del Encuentro. Revisará antes de cada encuentro que el equipamiento de los competidores sea del tipo homologado. El Supervisor del Encuentro no rotará durante los encuentros de equipo.

## **SUPERVISORES DE LA PUNTUACIÓN**

El Supervisor de la puntuación guardará un registro separado de los puntos concedidos por el Árbitro y al mismo tiempo vigilará a los cronometradores y a los encargados de la puntuación.

### ***EXPLICACIÓN:***

*1. Cuando dos o más Jueces indiquen punto o Jogai para el mismo competidor, el Árbitro parará el combate y dará la decisión correspondiente. En caso de que el Árbitro no pare el combate, el Supervisor del Encuentro levantará la bandera roja o la señal y hará sonar su silbato.*



II. Cuando el Árbitro decida parar el encuentro por una causa distinta a una señal dada por dos o más Jueces, dará "YAME" y usará la señal manual que corresponda. Entonces los Jueces señalarán sus opiniones y el Árbitro dará las decisiones en las que concuerden dos o más Jueces.

III. En el caso de que dos-o más- Jueces indiquen un punto, una advertencia o una penalización para ambos contendientes, los dos recibirán su correspondiente punto, advertencia o penalización.

IV. Si más de un Juez indica punto, advertencia o penalización para un contendiente y el punto, advertencia o penalización es diferente entre los Jueces, se aplicará el punto, advertencia o penalización más bajo caso de no haber mayoría para un determinado nivel de punto, advertencia o penalización.

V. Si hay mayoría, aunque disidente, entre los Jueces para un nivel de punto, advertencia o penalización, la opinión mayoritaria primará sobre el principio de aplicar el nivel más bajo de punto, advertencia o penalización.

VI. En el caso de HANTEI los cuatro Jueces y el Árbitro tendrán un voto cada uno.

VII. El papel del Supervisor del Encuentro es asegurar que el combate o encuentro se conduzca de acuerdo al reglamento de competición. No es un Juez más. No tiene voto ni autoridad alguna en cuestiones de enjuiciamiento tales como si la puntuación fue válida o hubo JOGAI. Su única responsabilidad es en cuestiones de procedimiento.

VIII. En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el supervisor de puntuación hará sonar su silbato.

IX. Al explicar las bases para la decisión después del encuentro, los Jueces hablarán con el Tatami Manager, la Comisión de Arbitraje o el Jurado de Apelación. No lo explicarán personalmente a nadie más.



## **Artículo 9º.- comienzo, suspensión y final de los encuentros.**

1. En los Apéndices 1 y 2 se pueden ver los términos y los gestos que utilizarán el Árbitro y los Jueces durante los encuentros.
2. El Árbitro y los Jueces ocuparán sus posiciones y siguiendo a un intercambio de saludos entre los contendientes, el Árbitro anunciará "SHOBU HAJIME" y comenzará el combate.
3. El Árbitro parará el encuentro anunciando "YAME". En caso de ser necesario, el Árbitro ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones originales (MOTO NO ICHI).
4. Cuando el Árbitro vuelve a su posición, los Jueces indicarán entonces su opinión por medio de una señal. En el caso de otorgar un punto, el Árbitro identificará al contendiente (AKA o AO), la zona atacada, y después dará el punto utilizando el gesto prescrito. El Árbitro a continuación recomenzará el encuentro diciendo "TSUZUKETE HAJIME".
5. Cuando un contendiente haya obtenido una diferencia de ocho puntos durante un combate, el Árbitro dirá "YAME" y ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones de salida, haciendo el lo mismo. Entonces anunciará al ganador levantando la mano hacia el lado de éste y diciendo "AO (AKA) NO KACHI". En este momento finaliza el encuentro.
6. Al acabar el tiempo, el contendiente con más puntos será declarado ganador, y el Árbitro lo indicará levantando una mano hacia el lado del ganador, diciendo "AO (AKA) NO KACHI". En este momento finaliza el combate.
7. En el caso de empate a votos al final de un encuentro inconcluso, el Panel de Arbitraje (el Árbitro y los cuatro Jueces) decidirá el combate por HANTEI.
8. En las siguientes situaciones, el Árbitro anunciará "¡YAME!" y parará temporalmente el encuentro:
  - a. Cuando uno o los dos contendientes estén fuera del área de competición.
  - b. Cuando el Árbitro ordene a los contendientes ajustar su gi o su equipo de protección.
  - c. Cuando un contendiente ha infringido el reglamento.
  - d. Cuando el Árbitro considere que uno o ambos competidores no pueden continuar el combate debido a lesión, indisposición u otras



causas. Después de oír la opinión del doctor del torneo, el Árbitro decidirá si continuar o no el encuentro.

e. Cuando un contendiente agarre a su oponente y no realice técnica inmediata alguna.

f. Cuando uno o los dos contendientes caiga o sea derribado y ninguno de los contendientes realice técnica efectiva alguna inmediatamente a continuación.

g. Cuando ambos contendientes se traben sin realizar técnica válida alguna inmediatamente a continuación.

h. Cuando ambos competidores permanezcan pegados el uno al otro sin intentar un derribo o técnica alguna inmediatamente a continuación.

i. Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.

j. Cuando dos o más Jueces indiquen un punto o Jogai para el mismo competidor.

k. Cuando en opinión del Árbitro se haya marcado un punto o se haya cometido una falta, o se deba parar el encuentro por motivos de seguridad.

l. Cuando sea requerido para ello por el Tatami Manager.

### **EXPLICACIÓN:**

*I. Antes de comenzar un encuentro, el Árbitro llamará a los contendientes a sus líneas de salida. Si un contendiente entra en el área antes de tiempo, debe ser retirado de la misma. Los contendientes deben saludarse el uno al otro adecuadamente, una simple inclinación de la cabeza es descortés e insuficiente. El Árbitro puede ordenar el saludo moviéndose de la forma indicada en el Apéndice 2 del reglamento.*

*II. Al recomenzar el encuentro, el Árbitro debe cerciorarse de que ambos competidores están en sus líneas y en la postura adecuada. Si los contendientes están saltando o moviéndose deben pararse antes de que el encuentro recomience. El Árbitro debe recomenzar el encuentro con la mínima demora posible.*

*III. Los contendientes se saludarán el uno al otro al comienzo y a la finalización de cada encuentro.*



## **CAPITULO II**

### **OBJETIVOS Y FUNCIONES DEL KATA**

#### **Artículo 1º Área de competición.**

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos
2. El área de competición debe ser del tamaño suficiente como para permitir el desarrollo ininterrumpido del Kata.

#### **EXPLICACIÓN:**

*I. Para la ejecución adecuada del Kata se precisa una superficie lisa y estable. Los tatamis para Kumite suelen ser adecuados para ello.*

#### **Artículo 2º uniforme oficial.**

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.
2. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

#### **EXPLICACIÓN:**

*I. No se puede quitar la chaqueta del kárate-gi durante la ejecución del Kata.*

*II. A los contendientes que se presenten vestidos incorrectamente se les dará un minuto para corregirlo.*

#### **Artículo 3º Organización de la competencia de kata.**

1. La competición de Kata puede ser individual o de equipo. El equipo se compone de tres personas. El equipo es exclusivamente masculino o femenino. La competición individual consiste en la ejecución individual en categorías separadas de hombres y mujeres.
2. Se aplicará el sistema de eliminación con repesca.
3. Se permiten ligeras variaciones de acuerdo con el estilo (ryu-ha) de Kárate del contendiente.
4. Antes de cada vuelta se notificará a la mesa de puntuación el Kata elegido.



5. Los contendientes deben ejecutar un Kata distinto en cada vuelta. Un Kata no se puede repetir una vez ejecutado.

6. En los encuentros para medallas de la competición de Kata por equipos, los equipos ejecutarán el Kata elegido en la forma usual. Después realizarán una demostración del significado del Kata (BUNKAI). El tiempo total permitido para el conjunto del KATA y el BUNKAI es de seis minutos. El cronometrador oficial comenzará la cuenta atrás del tiempo cuando los componentes del equipo saluden al comienzo del kata y detendrá el cronómetro cuando se produzca el saludo final después de la realización del BUNKAI. Será descalificado el equipo que no realice el saludo al principio y al final o que exceda el tiempo de seis minutos permitido. No está permitido el uso de armas tradicionales, equipo auxiliar o útil o vestimenta suplementaria.

### **EXPLICACIÓN:**

*1. El número de Katas requeridos depende del número de competidores individuales o de equipos tal como se refleja en la siguiente tabla. Los huecos (byes) se cuentan como competidores o equipos.*

### **Artículo 4º el panel de jueces.**

1. El panel de cinco Jueces para cada encuentro será designado por el Tatami Manager.

2. En un encuentro de Kata los Jueces no pueden tener la nacionalidad de ninguno de los contendientes.

3. También se nombrarán cronometradores, puntuadores y anunciadores.

### **EXPLICACIÓN:**

*I. El Juez Jefe se sentará en la posición central de frente a los contendientes. Los otros cuatro Jueces se sentarán en las esquinas del área de competición*

*II. Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul o, si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.*



## Artículo 5º criterios para la evaluación.

### Lista oficial de katas

Solamente se podrán realizar katas de la lista oficial:

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukygata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishar)



Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Matsukaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tomari Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojush
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

### Descalificación

Un contendiente o un equipo pueden ser descalificados por cualquiera de los siguientes motivos:

1. Ejecución del Kata equivocado o anuncio del Kata equivocado.
2. No saludar al comienzo y al finalizar la realización del kata.
3. Pausa inequívoca o detención en la ejecución.



4. Interferencia con la función de los Jueces (tal como que un Juez se tenga que mover por razones de seguridad o hacer contacto físico con un Juez).
5. Caída del cinturón durante la ejecución del Kata.
6. Exceder el tiempo total de seis minutos para Kata y Bunkai.
7. Mala conducta o no seguir las instrucciones del Juez Jefe.

### **Faltas**

De acuerdo con los criterios anteriores, las siguientes faltas deben tenerse en cuenta en la evaluación:

- a) Una pequeña pérdida de equilibrio.
- b) Realizar un movimiento de forma incorrecta o incompleta, tal como fallar un bloqueo de forma completa o ejecutar un golpe de puño fuera del objetivo.
- c) Movimiento no sincronizado, tal como realizar una técnica antes de completar la transición del cuerpo, o en el caso de un equipo, no hacer un movimiento al unísono.
- d) Utilización de comandos acústicos (de cualquier otra persona, incluyendo a otros miembros del equipo) o acciones tales como golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos o el karate-gi, o una respiración inadecuada serán automáticamente penalizadas por los jueces, restando la parte total de la puntuación para la realización técnica del kata (y por tanto perdiendo un tercio de la puntuación total para la realización).
- e) El cinturón va soltándose hasta el punto que se suelta de la cintura durante la realización.
- f) Pérdida de tiempo, incluyendo prolongar la marcha, demasiados saludos o una pausa prolongada antes de empezar la ejecución
- g) Causar lesión por no controlar las técnicas durante el Bunkai.

### **EXPLICACIÓN:**

*I. El Kata no es un baile ni una representación teatral. Debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en lo que se refiere al combate y demostrar concentración, potencia e impacto potencial en sus técnicas. Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad así como gracia, ritmo y equilibrio.*

*II. En Kata por equipos, los tres componentes del equipo deben comenzar el Kata en la misma dirección, y hacia el Juez Jefe.*



*III. Los miembros del equipo deben demostrar competencia en todos los aspectos de la ejecución del Kata, así como sincronización.*

*IV. Es responsabilidad exclusiva del entrenador o del contendiente de que el Kata, tal como ha sido comunicado a la mesa de puntuación, es el apropiado para la vuelta de la que se trate*

## **Artículo 6° operación de los encuentros.**

1. Al comienzo de cada encuentro y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes o equipos, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez Jefe. Después de saludar al panel de Jueces y después el uno al otro, AO se retirará del área de competición. Después de dirigirse al punto de comienzo, AKA saludará y anunciará claramente el nombre del Kata que va a ejecutar y comenzará el kata. Al finalizar el Kata, y tras saludar al finalizar el kata, AKA abandonará el área y esperará la actuación de AO, quien seguirá el mismo procedimiento para la realización de su kata. Después de que AO haya completado su Kata, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.

2. Si el Juez Jefe opina que un competidor debe ser descalificado, llamará a los otros Jueces para llegar a un veredicto.

3. Si un contendiente es descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruzará las banderas y levantará la bandera indicando el ganador.

4. Después de haber completado los dos Katas, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su decisión. En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo encuentro, el adversario previsto para la próxima ronda ganará por bye (y no se anunciará ningún resultado), a no ser que la doble descalificación tenga lugar en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.

5. La decisión será para AKA o para AO. No puede haber empates. El contendiente que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador.

6. En el caso de que un competidor se retire una vez haya comenzado su ejecución el adversario, el competidor podrá reutilizar el kata realizado en una ronda posterior, puesto que esta situación se considera ganada por Kiken (Esto es una excepción al Art. 3.6.).



7. Los contendientes se saludarán entre sí, después al Panel de Jueces, y abandonarán el área.

### **EXPLICACIÓN:**

*I. El punto de comienzo de la ejecución del Kata debe estar dentro del perímetro del área de competición.*

*II. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán sus banderas de forma simultánea. Después de dar tiempo suficiente como para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) se bajarán las banderas después de un nuevo pitido corto con el silbato.*

*Caso de que un contendiente o un equipo no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente al oponente sin necesidad de ejecutar el Kata notificado previamente. En ese caso el contendiente o equipo podrá realizar el Kata anunciado en una ronda posterior.*

