



WORLD KARATE FEDERATION

Recognized by the International Olympic
Committee (IOC)
Member of SportAccord and of
the International World Games Association (IWGA)

Resumen de los Cambios al Reglamento de Kumite versión Septiembre de 2011

1. Se adopta el sistema de 4 jueces (4 jueces más 1 árbitro). Cada juez está sentado en una esquina del área de competición en la zona de seguridad. El árbitro se puede mover alrededor de todo el tatami, incluyendo la zona de seguridad donde están sentados los jueces.
2. Los coaches se sentarán fuera del área de seguridad a los lados del tatami mirando hacia la mesa oficial.
3. Es obligatorio el protector de cuerpo para todos los competidores y el protector de pecho para las competidoras (la regla ya ha sido aprobada).
4. Todos los puntos y penalizaciones deberán tener el soporte de al menos 2 jueces. El árbitro solo vota en casos que requieran un desempate, (por ejemplo, si dos jueces opinan lo contrario que los otros dos) y en HANTEI tras la finalización de un encuentro con empate o sin puntuación.
5. Los jueces pueden indicar punto/penalización antes de que el árbitro pare el combate. El árbitro deba parar el combate si dos o más jueces señalan un punto, una advertencia o una penalización a un mismo competidor.
6. El árbitro puede parar el encuentro antes de que los jueces lo indiquen, pero antes de anunciar punto, advertencia o penalización deberá esperar a las opiniones de los jueces.
7. En casos de contacto, el árbitro puede pedir a los jueces que reconsideren los puntos otorgados si el examen del competidor indica lesión.
8. En el caso de que ambos competidores reciba cada uno bandera de dos jueces, el árbitro otorgará el punto a ambos.
9. En el caso de que un mismo competidor reciba 2 banderas de punto y 2 banderas de penalización C1 entonces será el árbitro quien decida al estar en la mejor posición para decidir si ha habido contacto.
10. Si 2 banderas muestran diferente puntuación para el mismo contendiente, se dará la puntuación más baja. Lo mismo se aplicará para advertencias y para penalizaciones. Sin embargo, cuando entre los jueces hay mayoría a favor de un grado de puntuación, la opinión de la mayoría tendrá prioridad sobre la elección de la puntuación, advertencia o penalización más baja.
11. Se elimina el "Sai Shiai". Si las puntuaciones son iguales, o no hay puntuación, el encuentro se decidirá por HANTEI a la finalización del tiempo. Si un encuentro por equipos no puede decidirse por el número de victorias o por el número de puntos obtenidos, cada equipo elegirá un



WORLD KARATE FEDERATION

Recognized by the International Olympic
Committee (IOC)
Member of SportAccord and of
the International World Games Association (IWGA)

competidor para un encuentro extra. Si este encuentro tampoco fuese concluyente, se decidirá por HANTEI, lo cual determinará también el resultado del encuentro por equipos.

12. KANSA pasa a llamarse “Supervisor del Encuentro” (antes “Arbitrador”). El “Match Area Controller” pasa a llamarse “Tatami Manager”.
13. El “Supervisor del Encuentro” (antes “Arbitrador”) no participará en las ceremonias de saludo, en las que sólo estarán los jueces y el árbitro.
14. Las explicaciones sugieren que siempre que sea posible se roten las posiciones de juez/árbitro durante los encuentros de equipos.
15. No se darán puntos por advertencias ni por penalizaciones, con la excepción de los 8 puntos en un encuentro por equipos ganado por penalización.
16. Por exageración, la mínima advertencia a dar será un Hansoku Chui directo de categoría C2.
17. “Rehuir” el combate o perder tiempo durante el Atoshi Baraku se penalizará directamente con Hansoku Chui de categoría C2.
18. Se añade la pasividad a la lista de comportamientos prohibidos. La nueva señal del árbitro es hacer círculos con los puños delante del pecho. La señal de bandera correspondiente es apuntar hacia dentro con las banderas y hacer círculos con ellas.
19. Por el primer JOGAI se dará un mínimo de CHUKOKU aunque no se haya cometido ninguna otra infracción de la categoría C2.
20. Como regla general, los competidores lesionados serán examinados por el doctor fuera del tatami salvo que la lesión requiera lo contrario.
21. Nomenclatura: Ippon se reemplaza por YUKO (1 punto), Nihon se reemplaza por WAZA-ARI (2 puntos), y Sanbon se reemplaza por IPPON (3 puntos).
22. Si un competidor puntúa por una combinación de técnicas antes de YAME, se le puntuará por la técnica de más alto valor, (por ejemplo, si se efectúa la patada después de un golpe con el puño, el competidor recibirá la puntuación por la patada, pues es la técnica de más alto valor).