World Karate Federation

Competición de Kumite

Documento de examen para Juez y Árbitro de Kumite

Versión 9.0 Enero 2015

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 2015

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 10 cm por 10 cm.
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 doblez 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 una goma discreta 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. En la primera vuelta de un encuentro por equipos, solo se autorizara a competir a aquellos equipos que presenten a todos los componentes del equipo.
16. La WKF debe aceptar en sus competiciones el equipo de protección suministrado por las Federaciones Nacionales.

17. El entrenador debe llevar en todo momento durante el torneo un chándal y exhibir su identificación oficial.

18. Los encuentros Sénior Masculino son de tres minutes 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. Los encuentros de medalla Sub 21 Masculinos son de cuatro minutos y de tres minutos en Femenino.

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. Chukoku es una advertencia dada para la primera falta de Categoría 1o de Categoría 2.

28. Keikoku es una advertencia por la cual se añade Yuko (un punto) a la puntuación del oponente.

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. Chukoku, Keikoku y Hansoku-Chui son penalizaciones.

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.

40. El Panel de Arbitraje decidirá el límite de Shikkaku.

41. Para dar un punto se deben cumplir cinco criterios.

42. Ai-uchi quiere decir que hubo dos técnicas eficaces simultáneas.

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. En Hantei el Árbitro tiene voto dirimente.

46. En los encuentros por equipos las advertencias y las penalizaciones incurridas durante el encuentro se conservarán para el encuentro extra.

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.

60. Cuando un contendiente es derribado de forma segura y sin lesión el Árbitro deberá esperar dos o tres segundos a que su oponente intente puntuar.

61. Cuando los Jueces vean una puntuación la señalizarán 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. Por un desequilibrio seguido de Jodan Tsuki se dará Waza-Ari.

73. Si el Árbitro no oye la señal de final del tiempo el Supervisor del Encuentro hará sonar su silbato.

74. Un golpe de codo con buen control (Empi-Uchi) que cumpla los seis criterios de puntuación es una técnica valida.

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. Se debe dar Waza-Ari a una combinación de técnicas de puño que sean puntuables por sí solas.

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 10 segundos de encuentro".

80. Atoshi Baraku quiere decir que "quedan 20 segundos de encuentro".

81. Un "toque ligero" (skin touch) a la garganta solo está permitido en competición Sénior.

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 aunque 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. En Categoría 2 no se puede dar un Keikoku a menos que antes se haya dado un Chukoku.

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.

88. Un encuentro puede continuar brevemente cuando ambos contendientes están en el suelo.

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. Sólo se permite agarrar por debajo de la cintura seguido de un derribo cuando el que derriba sujeta a su oponente de forma que el aterrizaje sea suave.

93. Los Cadetes podrán rechazar llevar la máscara facial en base a razones médicas.

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 liguillas y compiten los contendientes erróneos, esto no se podrá cambiar con posterioridad.

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. Antes del comienzo de un encuentro, los entrenadores deben presentar su acreditación a la mesa oficial.

106. Por golpes de puño a la parte trasera se dará 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.

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 Doctor será llamado a examinar al competidor en todos los casos en que se haya comenzado la cuenta de los diez segundos.

134. Los contendientes deben ser examinados fuera del tatami.

135. El Comité Ejecutivo puede autorizar a llevar en el karate-gi publicidad de los patrocinadores aprobados.

136. El protector bucal es obligatorio 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.

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.

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 aún cuando los Jueces no hayan señalizado.

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 diez segundos de 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 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. A un contendiente que agarre a su oponente sin intentar una técnica cuando falten menos de diez segundos de encuentro se le dará un mínimo de Hansoku Chui.

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.

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. Cuando el Árbitro da a un competidor una advertencia o una penalización de Categoría 2 por Mubobi, el oponente recibirá una penalización de Categoría 1 más ligera de lo usual.

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 Supervisor del Encuentro se sentará a la izquierda de la mesa oficial.

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.

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 franjas, ribetes ni bordados.

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 señalizar 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 Torimasen.

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, 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. Si los contendientes no combaten durante más de 25 segundos el Árbitro parará el encuentro y dará una Categoría 2 por pasividad.

206. Yuko significa un punto.

207. Waza-Ari significa dos puntos.

208. Ippon significa tres puntos.

209. Es responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurarse, antes de cada encuentro o combate, que los competidores llevan el equipo homologado.

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 ocho 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 entrenadores 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. Durante las repescas, en caso de cambiar el color de las protecciones, los competidores dispondrán de hasta 5 minutos para prepararse entre encuentros.

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 diez segundos del encuentro.

231. Pasividad se puede dar en los últimos diez segundos del encuentro.

232. Agarrar al oponente con ambas manos solamente está permitido para realizar un derribo agarrando la pierna del adversario cuando esté realizando una patada.

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. Los Jueces también pueden señalar Categoría 1 antes de Yame.

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. El árbitro anunciará Yame cuando uno o ambos competidores se caigan o sean derribados y ninguno de los competidores consigan realizar inmediatamente después una técnica válida.

243. Cuando un competidor agarre al oponente el árbitro dará varios segundos al competidor para que realice una técnica o un derribo.

244. El árbitro anunciará Yame cuando ambos competidores permanezcan pecho contra pecho sin intentar realizar inmediatamente después una técnica o un derribo.

245. El árbitro puede detener el encuentro y otorgar un punto sin la opinión de los Jueces.