



USA Karate Competencia de Kumite

Preguntas de examen para los árbitros y jueces de Kumite

Abril 2026

La hoja de respuestas se devolverá a los examinadores si el examen se realiza en un evento oficial de USA Karate. Todas las respuestas deben introducirse únicamente en la hoja de respuestas separada. Debe asegurarse de que su nombre, 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 suspendido. Si no está seguro de los procedimientos correctos a seguir o tiene alguna pregunta sobre cualquier aspecto del examen, podrá dirigirse a un examinador, o al secretario del CR.

Las preguntas de este documento se basan en las Reglas de Competición de Karate de EE. UU. (Reglas de EE. UU.). Las Reglas de Karate de EE. UU. consisten en las Reglas de Competición de la Federación Mundial de Karate (WKF) para Kumite, modificadas por las Reglas de EE. UU. Consulte primero las Reglas de la WKF y luego las Reglas de EE. UU. Cuando las Reglas de EE. UU. sean más específicas o aborden un tema no tratado por las Reglas de la WKF, se aplicarán las Reglas de EE. UU.

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 Las reglas de competencia de USA Karate se utilizarán para todas las categorías que no sean de élite en los eventos exclusivos de USA Karate.
- 2 La duración del combate para todos los combates de USA Karate que no sean de élite es de un minuto y treinta segundos.
- 3 Un atleta que ha entrenado durante más de cuatro años pero menos de cinco años se coloca en la categoría intermedia.
- 4 Un atleta que ha entrenado durante menos de cuatro años pero ha alcanzado el rango de 1er kyu, debe ser ubicado en una categoría avanzada.
- 5 El área de competición debe ser un cuadrado de ocho metros con colchonetas.
- 6 El área de competición debe ser un cuadrado de diez metros con colchonetas.
- 7 Cada juez debe estar equipado con una bandera roja y una azul o un dispositivo electrónico de señalización.
- 8 Los pendientes están permitidos si están cubiertos con cinta adhesiva.
- 9 Los pendientes están permitidos si están cubiertos con cinta adhesiva.
- 10 Se puede llevar voluntariamente cualquier tocado religioso.
- 11 Es posible que un atleta sea descalificado de un combate (HANSOKU) y continúe la competición.
- 12 En el sistema de dos jueces, si los dos jueces, o un juez y el árbitro, muestran diferentes puntos para los mismos competidores, se otorgará el más bajo.
- 13 En el sistema de dos jueces, si los dos jueces señalan un punto, pero para un atleta diferente, el árbitro romperá el empate y otorgará el punto que considere apropiado.
- 14 Los atletas deben llevar un Karate-Gi blanco sin bordados personales.
- 15 Los cinturones rojo y azul deben estar sin bordados o marcas personales.
- 16 La chaqueta de Karate-Gi debe tener una longitud superior a tres cuartos del muslo.
- 17 Sólo los atletas deben saludarse correctamente al comienzo del combate.
- 18 Al comienzo de un combate se pueden utilizar chaquetas sin lazos.
- 19 Un atleta no necesita cambiar la chaqueta si los lazos se rompen durante el combate.
- 20 Le manga de la chaqueta de Karate-Gi no debe ser más larga que el pliegue de la muñeca.

- 21 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.
- 22 Los pantalones de Karate-Gi deben cubrir al menos dos tercios de la espinilla.
- 23 La conciencia es el estado de compromiso continuo, que perdura después de que la técnica se haya ejecutado.
- 24 Los atletas pueden llevar una o dos gomas discretas en el pelo. Diademas, cadenas y otros adornos están prohibidos.
- 25 Los protectores bucales son obligatorios para todos los atletas de Kumite.
- 26 Para los atletas menores de 14 años, es obligatorio el uso del casco protector homologado por la WKF/USA Karate.
- 27 El panel de árbitros está compuesto por 1 Tatami Manager y 3 Asistentes de Tatami Manager.
- 28 Si un atleta entra al área de competencia vestido de manera inapropiada, se le dará dos minutos para remediarlo.
- 29 A los atletas que ingresen al área de competencia con equipo no autorizado o Karate-Gi irregular se les dará un minuto para corregir la vestimenta.
- 30 Si se determina que el atleta lleva una vestimenta inadecuada, este perderá automáticamente la presencia de su entrenador durante ese combate.
- 31 No se podrán utilizar cámaras ni teléfonos mientras los entrenadores estén en el piso de competición.
- 32 La descalificación por KIKEN significa que los atletas quedan descalificados de esa categoría.
- 33 Los equipos masculinos deben tener al menos tres atletas, y los equipos femeninos deben tener al menos dos atletas.
- 34 Los equipos masculinos deben tener al menos cuatro atletas, y los equipos femeninos deben tener al menos tres atletas.
- 35 El entrenador puede cambiar el orden de combate por equipos durante un encuentro.
- 36 Los atletas no pueden ser penalizados después de que la señal de tiempo haya señalado el final de un combate.
- 37 El supervisor del encuentro (KANSA) se alineará junto con el árbitro y los jueces
- 38 En los encuentros por equipos, el Panel de Arbitraje rotará para cada combate, siempre que todos posean la licencia requerida.
- 39 En los encuentros por equipos, el Panel de Arbitraje rotará para cada combate sólo en los combates por medallas.
- 40 Cuando el árbitro no oiga la señal de “final de tiempo”, el anotador o supervisor de puntuación hará sonar su silbato.
- 41 El cronometrador o supervisor del tiempo dará una señal acústica 15 segundos antes del final real del combate y el árbitro anunciará "ATOSHI BARAKU".
- 42 Si una vez comenzado el combate se descubre que un atleta no lleva puesto el protector dental, el atleta será descalificado.

- 43 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.
- 44 Los atletas tienen derecho a un minuto y treinta segundos (1:30) entre combates. Cuando se cambia el color del equipo, el tiempo se amplía a tres minutos.
- 45 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.
- 46 En encuentros individuales, un atleta que se retire voluntariamente del combate será declarado KIKEN y se otorgarán ocho puntos extra al oponente.
- 47 La descalificación por KIKEN significa que los atletas son descalificados de esa categoría, aunque no afecta a la participación en otra categoría.
- 48 Los atletas deben saludarse correctamente al comienzo y al final del combate.
- 49 El atleta que establezca una clara ventaja de ocho puntos será declarado vencedor.
- 50 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.
- 51 Si no hay puntos al final de un combate por equipos, el árbitro pedirá HANTEI.
- 52 El anotador o supervisor de puntuación ordenará al árbitro detener el combate cuando vea una contravención del Reglamento de Competición.
- 53 El árbitro llamará YAME cuando uno o ambos atletas caigan al suelo después de una caída o intento de lanzamiento y comiencen a luchar.
- 54 Los jueces no pueden indicar una puntuación o advertencia antes de que el árbitro detenga el combate.
- 55 Los jueces no pueden indicar una puntuación o advertencia antes de que el árbitro detenga el combate.
- 56 El árbitro dirá YAME cuando un atleta agarre al oponente y no realice una técnica o derribo inmediato.
- 57 El árbitro no anunciará YAME cuando un atleta agarra al oponente y no realiza una técnica o un lanzamiento inmediato.
- 58 Cuando un atleta agarra al oponente y no realiza una técnica o derribo inmediato, el árbitro dirá "YAME".
- 59 Si dos o más jueces señalan una puntuación para el mismo atleta, el árbitro debe parar el combate.
- 60 Si un atleta es derribado y cae parcialmente fuera del área de competición, el árbitro anunciará inmediatamente "YAME".
- 61 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.
- 62 Con una combinación rápida de CHUDAN Geri y TSUKI, cada uno de los cuales puntúa correctamente, se dará IPPON.

- 63 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.
- 64 Si un atleta se lesiona y se considera que es por su propia culpa (MUBOBI), el árbitro declinará dar una advertencia o penalización al oponente.
- 65 Sólo puntuará la primera técnica correctamente ejecutada de una combinación
- 66 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.
- 67 Las técnicas que se realicen sobre el omóplato pueden puntuar.
- 68 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.
- 69 IPPON vale tres puntos.
- 70 WAZA-ARI vale dos puntos.
- 71 YUKO vale un punto.
- 72 Hay cinco criterios que deben cumplirse para determinar una puntuación.
- 73 Hay seis criterios que deben cumplirse para determinar una puntuación
- 74 Las técnicas ejecutadas correctamente durante o después de "WAKARETE" son válidas.
- 75 El contacto excesivo después de fallo repetido de bloqueo se considera MUBOBI.
- 76 La pérdida de aliento por parte del receptor de un golpe después de recibir una técnica CHUDAN indica falta de control.
- 77 "Contacto con piel" está permitido en las categorías para atletas de 16 años o más.
- 78 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.
- 79 En Kumite Cadetes las patadas JODAN están permitidas para hacer un "contacto con piel", siempre que no haya lesión.
- 80 El contacto con piel se define como el contacto con el objetivo sin transferir energía a la cabeza o al cuerpo.
- 81 Las técnicas correctamente ejecutadas después de la señal de tiempo son válidas.
- 82 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.
- 83 Una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que el final del combate es señalado por el timbre, es válida.
- 84 En los encuentros por equipos no hay combate extra.
- 85 No es posible marcar estando tumbado en el suelo.
- 86 JODAN se describe como los hombros y la zona por encima de la clavícula.

- 87 Una patada en la ingle no dará lugar a penalización siempre que el infractor no lo haya hecho intencionadamente.
- 88 Las técnicas ejecutadas después de “WAKARETE” pero antes de que se diga “TSUZUKETE” están prohibidas.
- 89 Si un atleta ha sido impulsado físicamente fuera del área, se dará JOGAI.
- 90 El JOGAI se produce cuando un atleta sale del área de competición y no es causado por el adversario.
- 91 La pasividad no puede darse cuando quedan menos de 15 segundos del combate.
- 92 Agarrar al oponente con ambas manos nunca está permitido durante el combate.
- 93 Agarrar el brazo o Karate-Gi del oponente con una mano, sólo está permitido para intentar una técnica inmediatamente puntuable o un derribo.
- 94 Los ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos son infracciones.
- 95 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.
- 96 Un equipo masculino puede competir con sólo dos atletas.
- 97 TSUZUKETE, a menos que vaya precedido de WAKARETE, no se utiliza si quedan menos de 15 segundos de combate.
- 98 Se puede dar WAKARETE por romper un clinch en cualquier momento del combate
- 99 Una técnica correctamente ejecutada será penalizada si se ejecuta al mismo tiempo que se ha ordenado WAKARETE.
- 100 Hay dos grados de advertencias oficiales.
- 101 HANSOKU-CHUI se da cuando el potencial del atleta para ganar ha sido seriamente reducido por la falta del oponente.
- 102 CHUI se da, hasta tres veces, por infracciones menores.
- 103 No se puede dar HANSOKU CHUI si no se han dado ya tres CHUI.
- 104 HANSOKU se impone por infracciones graves de las normas.
- 105 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).
- 106 Un atleta que se niegue a seguir las instrucciones del árbitro o muestre una pérdida de temperamento recibirá automáticamente HANSOKU.
- 107 El árbitro indica las faltas observadas, e impone las advertencias y penalizaciones requeridas por el reglamento.
- 108 SHIKKAKU sólo puede imponerse después de que se haya dado una advertencia.
- 109 Si un atleta actúa maliciosamente, HANSOKU es la penalización correcta.
- 110 Si un atleta actúa maliciosamente, SHIKKAKU y no HANSOKU es la penalización correcta.

- 111 Un atleta que cometa un acto que dañe el prestigio y el honor del Karate-Do será sancionado con HANSOKU.
- 112 Cuando una acción de un atleta se considere peligrosa e infrinja deliberadamente las reglas relativas al comportamiento prohibido, se dará al atleta SHIKKAKU.
- 113 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.
- 114 : 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.
- 115 Cualquier técnica que resulte en lesión, a menos que sea causada por el receptor, causará una advertencia o penalización.
- 116 Un atleta puede ser penalizado por exageración incluso cuando exista una lesión real
- 117 Una muestra obvia de exageración recibirá un HANSOKU.
- 118 Una reacción exagerada a un contacto recibirá un CHUI.
- 119 Los bordados personales en el Karate-Gi sólo están permitidos en los combates por medallas.
- 120 Se concederá HANSOKU CHUI por fingir una lesión.
- 121 Cualquier caso de fingir una lesión, por leve que sea, recibirá una advertencia mínima de CHUI.
- 122 Una muestra obvia de cualquier fingimiento, como tambalearse, caerse al suelo, levantarse y volver a caerse, etc., recibirá directamente SHIKKAKU.
- 123 Cualquier fingimiento de lesión de una técnica que haya sido determinada por los jueces como un punto, resultará como mínimo en HANSOKU CHUI.
- 124 Cualquier fingimiento de lesión de una técnica que haya sido determinada por los jueces como un punto, resultará como mínimo en HANSOKU.
- 125 Un "contacto con piel" en la garganta sólo está permitido en la competición Senior
- 126 Agarrar al oponente con ambas manos nunca está permitido durante el combate.
- 127 No está permitido agarrarse al Karate-Gi del adversario para frenar una caída.
- 128 Un atleta que puntúe y salga del área antes de que el árbitro diga YAME, no recibirá JOGAI.
- 129 A un atleta que salga del área (JOGAI) con menos de 15 segundos de combate restantes, se le dará un mínimo de CHUI.
- 130 Una advertencia o penalización por MUBOBI sólo se da cuando un atleta es golpeado o lesionado por su propia culpa o negligencia.
- 131 Los lazos de las chaquetas deben estar atados.
- 132 Se puede dar pasividad a cualquier atleta en cualquier momento.
- 133 No se puede dar pasividad durante los primeros 15 segundos de un combate.

- 134 La advertencia mínima por huir, evitar el combate y/o perder tiempo durante ATOSHI BARAKU, es HANSOKU CHUI.
- 135 Evitar el combate durante los últimos 15 segundos del combate (ATO SHIBARAKU) resultará como mínimo en HANSOKU CHUI y pérdida de SENSHU.
- 136 "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.
- 137 El supervisor del encuentro tiene voto en los casos de SHIKKAKU.
- 138 No se puede dar pasividad a alguien que tenga ventaja por punto o SENSHU.
- 139 Los atletas deben ser examinados fuera del tatami.
- 140 Si AKA accidentalmente golpea a AO en la cadera y AO no puede continuar el combate, entonces AO recibirá KIKEN.
- 141 Si un atleta no se recupera en diez segundos, el árbitro anunciará "KIKEN" y "KACHI" al oponente.
- 142 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.
- 143 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.
- 144 Cuando expire el conteo de "10 segundos", los jueces señalarán inmediatamente su decisión sobre Kiken, Hansoku o Shikkaku.
- 145 El Tatami Manager debe supervisar que KANSA detenga el combate para instruir al árbitro sobre una contravención del Reglamento de Competición.
- 146 En encuentros por equipos, si dos atletas se lesionan mutuamente y no pueden continuar y la puntuación es igual, el árbitro anunciará HIKIWAKE.
- 147 Un atleta lesionado que haya sido declarado no apto para combatir por el médico del torneo no podrá volver a combatir en esa competición.
- 148 Si dos o más jueces señalan una puntuación para el mismo atleta, el árbitro debe parar el combate.
- 149 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.
- 150 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.
- 151 Si una pelea termina en empate sin Senshu, y si el número de IPPON y WAZA ARI es igual, el ganador será decidido por HANTEI.
- 152 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" (SENSHU), ese atleta será declarado vencedor.

- 153 Por "primera ventaja de puntuación sin oposición" (SENSHU) 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.
- 154 Cuando ambos atletas puntúan antes de la señal, no se concede "ventaja de primer punto sin oposición" y ambos atletas conservan la posibilidad de SENSHU más adelante en el encuentro.
- 155 En las categorías individuales con formato de eliminación, un combate puede declararse empate.
- 156 Si no hay puntos al final de un combate por equipos, el árbitro pedirá HANTEI.
- 157 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.
- 158 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.
- 159 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.
- 160 El árbitro deshace el empate en caso de HANTEI.
- 161 Si se retira el SENSHU cuando quedan menos de 15 segundos de combate, no se podrá conceder más SENSHU a ninguno de los atletas.
- 162 El equipo ganador es el que tenga más combates ganados excluyendo los ganados por SENSHU.
- 163 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.
- 164 En la competición Senior, se permite un toque ligero para las técnicas de puño JODAN y una mayor tolerancia para las patadas JODAN.
- 165 El entrenador del atleta es el único autorizado para presentar una protesta.
- 166 El entrenador jefe de una delegación puede protestar sobre un fallo ante los miembros del Panel de Arbitraje.
- 167 Cuando se presenta una protesta oficial, los encuentros siguientes deben retrasarse hasta que se dé el resultado de la protesta.
- 168 El entrenador o representante de la Federación Nacional solicitará la protesta oficial al Tatami Manager.
- 169 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.
- 170 La información de los oficiales implicados en la protesta es completada por el Tatami Manager.
- 171 El árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
- 172 Si tres jueces señalan una puntuación para AKA, el árbitro debe parar el combate, incluso si cree que están equivocados.
- 173 The Referee can stop the bout and give a point without the Judges opinion.
- 174 El árbitro puede detener el combate incluso si los jueces no lo señalan.

- 175 Cuando los jueces vean una puntuación, señalarán inmediatamente con los joysticks.
- 176 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
- 177 Cuando el árbitro quiera dar SHIKKAKU, puede llamar a los jueces para una breve consulta.
- 178 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.
- 179 Siempre es responsabilidad de KANSA asegurarse de que el equipamiento está de acuerdo con las reglas antes de cada combate.
- 180 Es obligación del Tatami Manager asegurarse antes de cada combate o encuentro de que los atletas llevan el equipamiento homologado.
- 181 KANSA no necesita interferir si el árbitro da una puntuación a un atleta y una exageración al otro.
- 182 KANSA tiene que hacer sonar el silbato si el árbitro da una puntuación a un atleta y MUBOBI al otro.
- 183 KANSA no necesita interferir si el árbitro da una puntuación por una técnica realizada una vez finalizado el tiempo.
- 184 Las técnicas correctamente ejecutadas después de la señal de tiempo son válidas.
- 185 KANSA debe permanecer en silencio si el árbitro da una advertencia o penalización por pasividad durante ATOSHI BARAKU.
- 186 Si el árbitro no llama al médico en una situación de regla de 10 segundos, KANSA debe hacer sonar el silbato.
- 187 KANSA debe hacer sonar el silbato si los jueces están sujetando los joysticks con las manos equivocadas.
- 188 KANSA no tiene voto ni autoridad en cuestiones de juicios tales como si una puntuación ha si válida o no.
- 189 En el caso de que el árbitro no oiga la señal de final de tiempo, KANSA hará sonar su silbato.
- 190 ATOSHI BARAKU significa "quedan 10 segundos de combate".
- 191 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.
- 192 En el sistema de dos jueces, el árbitro seguirá siendo autónomo a la hora de aplicar advertencias y penalizaciones.
- 193 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.
- 194 El Panel de Arbitraje para cada encuentro estará compuesto por un árbitro, cuatro jueces y un supervisor del encuentro.
- 195 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.