



R.F.E.K.

REGLAMENTOS DE COMPETICIÓN DE KUMITE Y KATA

WORLD KARATE FEDERATION

REGLAMENTOS DE COMPETICIÓN DE KUMITE Y KATA



REVISIÓN 7.1 EN VIGOR A PARTIR DE 1.1.2012

CONTENIDOS

REGLAMENTO DE KUMITE	4
ARTÍCULO 1 : ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE	4
ARTÍCULO 2 : UNIFORME OFICIAL	5
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE	7
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE	8
ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS	9
ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN	9
ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN	12
ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	13
ARTÍCULO 9: ADVERTENCIAS & PENALIZACIONES	16
ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN	18
ARTÍCULO 11: PROTESTA OFICIAL	19
ARTÍCULO 12: PODERES Y DEBERES	21
ARTÍCULO 13: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS	24
ARTÍCULO 14: MODIFICACIONES	25
REGLAMENTO DE KATA	26
ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICION DE KATA	26
ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL	26
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA	26
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES	27
ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN	28
ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS	29

APÉNDICES	31
APÉNDICE 1: TERMINOLOGÍA	31
APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS	33
<i>ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO</i>	33
<i>LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS</i>	40
APÉNDICE 3: REFERENCIAS PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS Y JUECES	43
APÉNDICE 4: MARCAS DE LOS PUNTUADORES	46
APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE	47
APÉNDICE 6: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA	48
APÉNDICE 7: LISTA DE KATAS OBLIGATORIOS	49
APÉNDICE 8: LISTA DE KATAS TOKUI WKF	50
APÉNDICE 9: EL KÁRATE-GI	52
APÉNDICE 10: CAMPEONATOS DEL MUNDO: CONDICIONES & CATEGORÍAS	53
APÉNDICE 11: GUÍA PARA EL COLOR DEL PANTALÓN DE ÁRBITROS Y JUECES	54

El género masculino utilizado en este texto también hace referencia al femenino.

REGLAMENTO DE KUMITE

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

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 dos metros adicionales en todo el perímetro como zona de seguridad. Estos dos metros de zona de seguridad deberán estar despejados de todo obstáculo.
3. Para el posicionamiento del Árbitro se debe señalar una línea de medio metro de longitud a dos metros del centro del área de competición.
4. Para el posicionamiento de los competidores se señalarán dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una, en ángulo recto con la línea del Árbitro y situadas a metro y medio del centro del área de competición.
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.

EXPLICACIÓN:

- I. *No debe haber muretes, carteles publicitarios, etc. dentro del metro del perímetro exterior al área de seguridad.*
- II. *Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo, y por contra deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. No deben ser tan gruesas como las de Judo, pues éstas dificultan los movimientos de Kárate. El Árbitro debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Deben ser del tipo homologado por la WKF.*

ARTÍCULO 2: 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 11)
Calcetines azul oscuro o negro normales y zapatillas negras para el tatami.
Árbitros y Jueces femeninos pueden llevar horquillas/pinzas.

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 12 cm. por 8 cm. (ver Apéndice 9). 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 15 cm. a cada lado del nudo.
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.
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.

7. 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.
8. Son obligatorias las siguientes protecciones:
 - 8.1. Las guantillas aprobadas por la WKF; un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.
 - 8.2. El protector bucal.
 - 8.3. El protector corporal (para todos los competidores) y además el protector de pecho para las competidoras, aprobados por la WKF.
 - 8.4. El protector de tibia aprobado por la WKF, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.
 - 8.5. El protector de pie aprobado por la WKF, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.
 - 8.6. 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.
9. Están prohibidas las gafas. Los competidores pueden llevar lentillas blandas bajo su propio riesgo.
10. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.
11. Todos los elementos de protección deberán ser en su caso, del tipo o tipos homologados por la WKF.
12. 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).
13. 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.

EXPLICACIÓN:

- I. *El competidor debe llevar un solo cinturón, el cual será rojo para AKA y azul para AO. Durante los combates no se deben llevar los cinturones de grado.*
- II. *Los protectores bucales deben ajustar adecuadamente.*

- III. *Si un competidor se presenta en el área de competición vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.*
- IV. *Si la Comisión de Arbitraje lo acuerda así, los Árbitros se podrán quitar la chaqueta.*

ARTÍCULO 3: 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. Ningún competidor puede ser remplazado por otro en un encuentro individual.
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 fijos.
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 4: EL PANEL DE ARBITRAJE

- 1. El Panel de Arbitraje para cada encuentro consistirá en un Árbitro (SHUSHIN), cuatro Jueces (FUKUSHIN) y un Supervisor del Encuentro (KANSA).
- 2. En un encuentro de Kumite, el Árbitro y los Jueces no deben tener la nacionalidad de ninguno de los participantes.
- 3. Además, para facilitar la operación de los encuentros, se nombrarán cronometradores, personal para controlar las puntuaciones, anunciadores y supervisores de la puntuación.

EXPLICACIÓN:

- I. *Al comenzar un encuentro de Kumite, el Árbitro estará situado en el borde exterior del área de competición. A la izquierda del Árbitro se situarán los Jueces 1 y 2 y a la derecha los Jueces 3 y 4.*
- II. *Después del intercambio formal de saludos entre los competidores y el panel de arbitraje, el Árbitro dará un paso atrás, los Jueces y el Árbitro se girarán hacia dentro y se saludarán. Después todos ocuparán sus posiciones.*

- III. *Cuando se cambian los Jueces, excepto el Supervisor del Encuentro, los Oficiales salientes se posicionarán como al comienzo del encuentro, se saludarán entre sí y a continuación abandonarán juntos el área.*
- IV. *Cuando no cambia todo el Panel, el Juez entrante se dirige hacia el saliente, se saludan e intercambian posiciones.*
- V. *En encuentros por equipos, siempre que el Panel completo posea las cualificaciones requeridas, se podrá rotar al Arbitro y a los Jueces entre cada encuentro*

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

- 1. La duración de un encuentro de Kumite es de tres minutos para senior masculino, tanto individual como por equipos, y de cuatro minutos los encuentros individuales para medallas. Para senior femenino los encuentros serán de dos minutos y de tres minutos los encuentros individuales para medallas. Los encuentros Sub 21 serán de tres minutos para la categoría masculina y de dos minutos para la categoría femenina (no se añadirán minutos para medallas). Para júnior y cadete la duración de los encuentros será de dos minutos (no se añadirán minutos para medallas).
- 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.

ARTÍCULO 6: 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.

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

- a) Patadas Chudan.

5. **YUKO** se otorga por:

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

6. 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)

- 7. 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.
- 8. 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.

VOCABULARIO	CRITERIOS TÉCNICOS
Ippon (3 puntos) se concede por:	1. Patadas Jodan. Jodan se define como cara, cabeza y cuello. 2. Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente que ha sido derribado, se ha caído o ha perdido el equilibrio de cualquier forma.
Waza-Ari (2 puntos) se concede por:	Patadas Chudan. Chudan se define como abdomen, pecho, zona trasera y zona lateral.
Yuko (1 punto) se concede por:	1. Cualquier golpe de puño (Tsuki) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables. 2. Cualquier ataque (Uchi) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables.

- I. *Por razones de seguridad, están prohibidos, y recibirán advertencia o penalización, los derribos en los cuales el oponente es agarrado por debajo del cinturón, derribado sin ser sujetado o derribado de forma peligrosa, o cuando el punto de giro está situado por encima del nivel del cinturón. Las excepciones a esto son barridos convencionales, que no requieren que el oponente sea sujetado mientras se ejecuta el barrido, tales como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza etc. Después de un derribo el Árbitro dejará dos segundos para intentar una técnica puntuable.*
- II. *Cuando un contendiente es derribado reglamentariamente, resbala, cae o pierde el equilibrio por sí mismo y es marcado por su oponente, se otorgará la puntuación de IPPON.*
- III. *Una técnica con “**Buena Forma**” debe tener características que le confieran eficacia probable dentro del marco de los conceptos del Kárate tradicional.*
- IV. ***Actitud Deportiva** es un componente de la buena forma y se refiere a una clara actitud no malintencionada de gran concentración durante la realización de la técnica puntuable.*
- V. ***Aplicación Vigorosa** define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que ésta tenga éxito.*
- VI. ***Zanshin** es un criterio que se olvida a menudo al evaluar un punto. Es el estado de compromiso continuado en el cual el contendiente mantiene total concentración, observación y conciencia de la potencialidad del oponente para contraatacar. El contendiente no vuelve la cara durante la realización de la técnica, y continúa haciendo frente al oponente después de dicha realización.*
- VII. ***Buen Timing** significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.*
- VIII. ***Distancia Correcta** significa igualmente el desarrollar una técnica a la distancia precisa en la que ésta tiene el mayor efecto potencial. Por tanto, si la técnica se ejecuta sobre un oponente que se está alejando rápidamente, en ese caso se reduce el efecto potencial del golpe.*
- IX. ***Distanciamiento** se refiere también al punto en el cual la técnica completada llega a su destino o cerca de éste. Se puede considerar que tienen distancia correcta un golpe de puño o una patada que se queda entre un toque superficial y 5 cm de la cara, cabeza o cuello. Sin embargo, técnicas Jodan que lleguen a una distancia de 5cm del objetivo y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo, deben ser puntuados, siempre que la técnica cumpla los otros criterios. En la competición Cadete y Júnior no se permite contacto alguno en cara, cabeza y cuello (ni en la máscara facial), salvo un contacto muy ligero (skin touch) para patadas Jodan, y la distancia para puntuar se incrementa a 10 cm.*
- X. *Una técnica sin validez es una técnica sin validez - independientemente de dónde y cómo se ejecute. Una técnica a la cual le falta buena forma o no tiene suficiente potencia, no se puntuará.*
- XI. *Podrán puntuarse técnicas que lleguen debajo del cinturón, siempre que sea por encima del pubis. El cuello, así como la garganta, son también zonas puntuables. Sin embargo, no se permite contacto con la garganta, aunque se pueda dar punto para una técnica adecuadamente controlada que no toque.*

- XII. *Podrán puntuarse técnicas a los omóplatos. La parte no puntuable de los hombros es la unión del hueso superior del brazo con omóplato y clavícula.*
- XIII. *La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el combate, aunque el Árbitro, inadvertidamente, no pare el combate inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones. Estas pueden ser impuestas por el Panel de Arbitraje mientras los contendientes no hayan abandonado el área de competición, después de haber acabado el combate. A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte de la Comisión de Arbitraje o la Comisión Disciplinaria y Legal.*
- XIV. *Si dos contendientes se golpean el uno al otro simultáneamente, y no se cumple el criterio de puntuación de Buen Timing, la decisión correcta es no dar punto. Sin embargo ambos contendientes pueden recibir puntos si tienen dos banderas a favor, y los puntos han ocurrido antes de “Yame” - y de la señal de tiempo.*
- XV. *Si un contendiente marca con más de una técnica consecutiva antes de que el encuentro se haya detenido, a dicho contendiente se le otorgará la técnica válida más alta de las marcadas. Independientemente de la secuencia ocurrida. Ejemplo: Si una patada sigue a un golpe de puño, se marcará la patada aún cuando el golpe de puño haya precedido a la patada, dado que la patada puntúa más.*

ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

El resultado de un encuentro queda definido cuando un contendiente obtiene una ventaja de ocho puntos, o al transcurrir el tiempo del encuentro cuando tenga el mayor número de puntos, o por decisión (HANTEI), o cuando el oponente reciba HANSOKU, SHIKKAKU O KIKEN.

1. En un encuentro individual no puede haber empate. Tan solo en la competición por equipos, cuando un encuentro finaliza con las puntuaciones igualadas, o sin puntuaciones, el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE).
2. En encuentros individuales, en caso de que al final del tiempo nadie haya puntuado, o de que las puntuaciones sean iguales, la decisión se tomará por votación final de los cuatro Jueces y el Árbitro. Es obligatoria una decisión a favor de uno u otro competidor, y ésta se tomará basándose en lo siguiente:
 - a) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
 - b) La superioridad de las técnicas y tácticas desplegadas.
 - c) Cual de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.
3. El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias. En caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias, entonces el equipo vencedor será aquel que tenga más puntos, sumando los obtenidos tanto en los encuentros perdidos como ganados. La máxima diferencia de puntos que se registrará en un encuentro será de ocho.
4. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias y puntos, entonces se celebrará un encuentro decisorio. Cada equipo podrá nominar a cualquiera de sus componentes, independientemente de que la persona elegida haya combatido en un encuentro previo entre los dos equipos. Si el encuentro decisorio no produce un ganador por mayor número de

puntos, dicho encuentro se decidirá por HANTEI por el mismo procedimiento que en encuentros individuales. El resultado del HANTEI para el encuentro decisivo determinará el resultado del encuentro entre los equipos.

5. En el caso de encuentros por equipos, cuando un equipo obtenga victorias suficientes en los encuentros u obtenga suficientes puntos como para resultar vencedor, se dará por finalizado el encuentro y no habrá más combates.

EXPLICACIÓN:

- I. *Al decidir el resultado de un encuentro por votación (HANTEI) al final de un encuentro inconcluso, el Árbitro se dirigirá al perímetro del área de competición y pedirá "HANTEI", seguido de un pitido de dos tonos del silbato. Los Jueces indicarán sus opiniones por medio de sus banderas y simultáneamente el Árbitro señalará su voto con el brazo. El Árbitro dará entonces un silbato corto, volverá a su posición original, anunciará la decisión e indicará el ganador de la forma usual.*

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

*Hay dos categorías de comportamiento prohibido, **Categoría 1** y **Categoría 2**.*

CATEGORÍA 1.

1. *Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada, y técnicas que contactan la garganta.*
2. *Ataques a brazos o piernas, a la ingle, a las articulaciones, o al empeine.*
3. *Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.*
4. *Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.*

CATEGORÍA 2.

1. *Simular o exagerar una lesión.*
2. *Salidas del área de competición (JOGAI) no debidas al oponente.*
3. *Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas (MUBOBI).*
4. *Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.*
5. *Pasividad-no intentar entrar en combate*
6. *Agarrar o empujar, o permanecer pegados el uno al otro, sin intentar el derribo u otra técnica.*
7. *Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados.*
8. *Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.*
9. *Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas de comportamiento.*

EXPLICACIÓN:

- I. *La competición de Kárate es un deporte, y por esa razón están prohibidas las técnicas más peligrosas y todas las técnicas deben ser controladas. Los competidores entrenados pueden absorber golpes relativamente potentes en áreas musculadas tales como el abdomen, pero la cabeza, la cara, el cuello, la ingle y las articulaciones siguen siendo particularmente susceptibles a las lesiones. Por tanto cualquier técnica que cause lesión debe ser penalizada a menos que haya sido causada por el receptor. Los contendientes deben realizar todas las técnicas con control y buena forma. Si esto no es así, independientemente de la técnica mal utilizada, debe darse un aviso o una penalización. Debe tenerse especial cuidado en la competición Cadete y Júnior.*
- II. **CONTACTO A LA CARA — SENIORS:** *En Senior, está permitido el contacto con “toque” ligero, controlado, que no cause lesión a la cara, a la cabeza y al cuello, pero no a la garganta. Cuando el Árbitro considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del competidor para ganar, podrá dar una advertencia (CHUKOKU). Un segundo contacto bajo las mismas circunstancias resultará en KEIKOKU. Una nueva violación supondrá HANSOKU CHUI. Cualquier contacto adicional, aunque no sea lo suficientemente fuerte como para reducir las posibilidades del oponente para ganar, supondrá HANSOKU.*
- III. **CONTACTO A LA CARA — CADETES Y JÚNIOR:** *Para competidores Cadete y Júnior no está permitido el contacto a cara, cabeza ni cuello (incluyendo la máscara facial) con técnicas de mano. Se penalizará cualquier contacto, sin importar lo ligero que este sea, como en el párrafo II anterior, a menos que sea causado por el receptor (MUBOBI). Las patadas Jodan podrán hacer un ligerísimo contacto (skin touch) y ser puntuables. El contacto superior al skin touch recibirá una advertencia o penalización, a menos que sea causado por el receptor (MUBOBI).*
- IV. *El Árbitro no debe perder de vista al competidor lesionado. Una pequeña espera en el enjuiciamiento permite que aparezcan síntomas de la lesión tales como la hemorragia nasal. La observación revelará también cualquier esfuerzo de los contendientes por agravar lesiones leves para obtener ventaja táctica. Ejemplos de esto son soplar violentamente por una nariz lesionada, o frotarse la cara con fuerza.*
- V. *Lesiones preexistentes pueden causar síntomas desproporcionados al nivel de contacto producido, y los Árbitros deben tener esto en cuenta al considerar las penalizaciones por aparente excesivo contacto. Por ejemplo, lo que parece un contacto relativamente ligero podría resultar en que el competidor no esté en condiciones de continuar a causa del efecto acumulado a una lesión producida en un combate previo. Antes del comienzo de un encuentro o un combate, el Tatami Manager debe examinar las tarjetas médicas y asegurarse de que los contendientes están en condiciones de combatir. El Árbitro debe estar también informado si un contendiente ha sido tratado previamente por lesión.*
- VI. *Serán inmediatamente penalizados los contendientes que exageren su reacción a contactos ligeros, como sujetarse la cara o caer innecesariamente, con la intención de que el Árbitro penalice a su oponente.*
- VII. *Simular una lesión inexistente es una grave infracción del reglamento. Al competidor que simula una lesión se le debe dar SHIKKAKU, es decir, cuando hechos como caer y rodar por el suelo no pueden considerarse el motivo de lesiones proporcionadas a dicho hecho en opinión de un médico neutral.*

- VIII. *Exagerar el efecto de una lesión real es menos grave pero aun así es considerado como comportamiento inaceptable y por tanto la primera exageración recibirá al menos una penalización de HANSOKU CHUI. Exageraciones más graves, tales como tambalearse, caer al suelo, levantarse y caerse de nuevo, etc., podrán recibir directamente HANSOKU dependiendo de la gravedad de la falta.*
- IX. *Los competidores que reciban SHIKKAKU por simular una lesión deben ser apartados del área de competición y puestos directamente a disposición de la Comisión Médica de la WKF, la cual realizará inmediatamente un examen al competidor. La Comisión Médica enviará su informe a la Comisión de Arbitraje antes de la finalización de los Campeonatos. Los competidores que simulan lesión deben ser severamente penalizados, incluyendo la suspensión de por vida por infracciones reincidentes.*
- X. *La garganta es especialmente vulnerable, e incluso el más ligero contacto debe ser advertido o penalizado, a menos que sea causado por una falta del receptor.*
- XI. *Las técnicas de derribo se dividen en dos tipos. Las técnicas de kárate “convencionales” de barrido de piernas tales como ashi barai, ko uchi gari, etc., donde el oponente es desequilibrado o derribado sin ser agarrado previamente, y aquellos derribos que para su ejecución requieren que el oponente sea agarrado o sujetado. El punto de giro del derribo no debe estar por encima del nivel del cinturón del que derriba, y el oponente debe ser sujetado de manera que caiga de forma segura. Están expresamente prohibidos derribos por encima de los hombros tales como seoi nage, kata guruma etc., al igual que los derribos llamados de “sacrificio”, tales como tomoe nage, sumi gaeshi, etc. También está prohibido agarrar al oponente por debajo de la cintura y levantarlo y tirarlo, o agacharse y tirarlo de las piernas hacia arriba. Si un contendiente es lesionado como consecuencia de una técnica de derribo, los Jueces decidirán si hay que penalizar.*
- XII. *Están prohibidas las técnicas de mano abierta a la cara por el peligro que tienen para la visión del oponente.*
- XIII. *JOGAI se produce cuando un pie, o cualquier otra parte del cuerpo de un contendiente toca la parte exterior del área de competición. Una excepción a esto es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado fuera del área por el oponente. Como nota, el primer Jogai se debe dar una advertencia. La definición de Jogai pasa a ser “salidas no causadas por el oponente” y no “salidas repetidas”.*
- XIV. *A un contendiente que realice una técnica puntuable y después se salga del área antes de que el Árbitro diga “YAME” se le dará el valor del punto y no se dará Jogai. Si el intento no puntúa, esa salida se registrará como Jogai.*
- XV. *Si AO sale justo después de que AKA puntúe con un ataque válido, entonces se producirá “YAME” inmediatamente antes del punto y no se registrará la salida de AO. Si AO se sale, o se ha salido al puntuar AKA (con AKA dentro del área) entonces se darán tanto el punto de AKA como la penalización a AO por Jogai.*
- XVI. *Es importante entender que “Evitar el Combate” se refiere a una situación donde un competidor pierde tiempo para que su oponente no tenga la oportunidad de marcarle. El contendiente que retroceda constantemente sin hacer frente al contrario, que trabee o que abandone el área, no dando a éste la oportunidad de marcar, debe ser advertido o penalizado. Esto ocurre frecuentemente durante los últimos segundos de un combate. Si la infracción ocurre cuando quedan diez o más segundos de combate, y el contendiente no tiene una advertencia previa de C2, el Árbitro advertirá al infractor imponiendo CHUKOKU. Si ha habido previamente una o más infracciones de Categoría 2, se*

impondrá KEIKOKU. Sin embargo, si quedan menos de diez segundos de combate, el Árbitro impondrá directamente HANSOKU CHUI al infractor (tanto si ha habido previamente o no un KEIKOKU de la Categoría 2). Si ha habido previamente un HANSOKU CHUI de la Categoría 2 el Árbitro penalizará al infractor con HANSOKU y otorgará el encuentro al oponente. No obstante, el Árbitro debe asegurarse de que el comportamiento del competidor no es una técnica defensiva debida a que su oponente está actuando de forma temeraria o peligrosa, en cuyo caso el atacante debería ser advertido o penalizado.

- XVII.** *Pasividad se refiere a situaciones en las que uno o los dos contendientes no intentan intercambiar técnicas durante un cierto tiempo.*
- XVIII.** *Un ejemplo de MUBOBI es el caso en que un contendiente realiza un ataque sin tener en cuenta su propia seguridad personal. Algunos contendientes se lanzan contra su oponente de forma que son incapaces de bloquear una contra. Estos ataques abiertos son un ejemplo de Mubobi y no pueden ser puntuados. Algunos competidores, de forma táctico/teatral, se dan la vuelta rápidamente para intentar exhibir su superioridad y hacer ver que han puntuado. El propósito de darse la vuelta es atraer la atención del Árbitro hacia su técnica. Esto es otro caso claro de Mubobi. Si el infractor recibe contacto excesivo y/o sufre una lesión, el Árbitro dará una advertencia o penalización de Categoría 2 y no penalizará al oponente.*
- XIX.** *Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una delegación oficial puede llevar a la descalificación del torneo de un competidor, de todo el equipo, o de la delegación.*

ARTÍCULO 9: ADVERTENCIAS & 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.*

XI. *SHIKKAKU se debe anunciar públicamente.*

ARTÍCULO 10: 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, aún 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 11: PROTESTA OFICIAL

- 1. Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.
- 2. Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el Presidente de la federación o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una protesta.
- 3. La protesta se realizará en la forma de informe escrito presentado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la protesta (la única excepción a esto es cuando la protesta se refiere a una falta administrativa. El Tatami Manager debe ser informado inmediatamente después de detectarse dicha falta).
- 4. La protesta debe ser presentada a un representante del Jurado de Apelación. En su debido momento dicho Jurado revisará las circunstancias que produjeron la protesta. Habiendo tenido en cuenta todos los hechos disponibles, emitirá un informe, y podrá tomar las acciones que considere oportunas.
- 5. Cualquier protesta que se refiera a la aplicación del reglamento debe realizarse de acuerdo al procedimiento definido por el Comité Ejecutivo de la WKF (EC). Debe ser presentada por escrito y firmada por el representante oficial del equipo o competidor(es).
- 6. El reclamante debe depositar la cantidad económica establecida por el WKF EC, que junto con la protesta, deben ser entregadas a un representante del Jurado de Apelación.

7. **Composición del Panel de Apelación**

El Jurado de Apelación está compuesto por tres Árbitros senior nombrados por la Comisión de Arbitraje. No podrá haber dos miembros de una misma Federación Nacional. La Comisión de Arbitraje nombrará también tres miembros adicionales numerados del 1 al 3 que reemplazarán de forma automática a cualquiera de los tres miembros originales del Jurado de Apelación cuando estos tengan un conflicto de interés, cuando el miembro del Jurado tenga la misma nacionalidad o alguna relación familiar sanguínea o legal con alguna de las partes implicadas en el incidente de que se trate, incluyendo a todos los miembros del Panel de Arbitraje relacionados con el incidente bajo protesta.

8. **Proceso de Evaluación de Apelaciones**

La parte que protesta es responsable de convenir al Jurado de Apelación y depositar la suma establecida ante el tesorero.

Una vez convenido, el Jurado de Apelación realizará las averiguaciones e investigaciones que considere oportunas para sustanciar los méritos de la protesta. Cada uno de los tres miembros está obligado a dar su veredicto sobre la validez de la protesta. No es posible abstenerse.

9. **Protestas rechazadas**

Si se encuentra que una protesta es infundada, el Jurado de Apelación nombrará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que su protesta ha sido rechazada, marcará el documento original con la palabra “RECHAZADA” y se firmará por cada uno de los miembros del Jurado de Apelación, antes de dar la protesta al tesorero, que a su vez se la dará al Secretario General.

10. **Protestas Aceptadas**

Si una protesta es aceptada, el Jurado de Apelación contactará con la Comisión de Organización (OC) y con la Comisión de Arbitraje (RC) para tomar las medidas prácticas posibles para remediar la situación, tales como:

- Cambiar decisiones previas que infringen el Reglamento
- Anular los resultados de los encuentros afectados en la pool desde el incidente
- Repetir los encuentros afectados por el incidente
- Recomendar al RC que se considere la sanción de los Árbitros implicados

El Jurado de Apelación tiene la responsabilidad de tomar las medidas adecuadas para no perturbar de forma significativa el programa del evento. Rehacer el proceso de eliminatorias es la última opción que debe tomarse.

El Jurado de Apelación nombrará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que su protesta ha sido aceptada, marcará el documento original con la palabra “ACEPTADA” y se firmará por cada uno de los miembros del Jurado de Apelación, antes de dar la protesta al tesorero, quien le devolverá la cantidad depositada al reclamante, y que a su vez se la dará al Secretario General.

11. **Informe de Incidente**

Después de ocuparse del incidente tal como se ha descrito antes, el Jurado de Apelación se reunirá y hará un informe sencillo, describiendo sus hallazgos y estableciendo las razones para aceptar o rechazar la protesta. El informe debe ser firmado por los tres miembros del Jurado de Apelación y ser entregado al Secretario General.

12. Poderes y Limitaciones

La decisión del Jurado de Apelación es final, y sólo puede ser cambiada por decisión del Comité Ejecutivo.

El Jurado de Apelación no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar protestas e instar al RC y al OC a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.

EXPLICACIÓN:

- I. *La protesta debe incluir los nombres de los contendientes, de los Jueces actuantes, y los **detalles precisos de qué es de lo que se protesta**. No se aceptarán como protesta válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la protesta.*
- II. *La protesta será revisada por el Jurado de Apelación y como parte de esta revisión el Jurado estudiará la evidencia proporcionada en apoyo de la protesta. El Jurado podrá estudiar también videos oficiales y preguntar a Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la protesta.*
- III. *Si el Jurado de Apelación considera que la protesta es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. La Tesorería devolverá el depósito pagado.*
- IV. *Si el Jurado de Apelación considera que la protesta no es válida, ésta será rechazada y el depósito se quedará en posesión de la WKF.*
- V. *No se demorarán los combates subsiguientes, aún cuando se esté preparando una protesta oficial. Es la responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurar que el combate ha sido conducido de acuerdo con los reglamentos de competición.*
- VI. *En el caso de una falta administrativa en el transcurso de un encuentro, el entrenador puede notificarlo directamente al Tatami Manager. A su vez, el Tatami Manager se lo notificará al Árbitro.*

ARTÍCULO 12: PODERES Y DEBERES

COMISIÓN DE ARBITRAJE

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.

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 en la opinión del Árbitro ha habido un punto, se ha cometido una falta, o para garantizar la seguridad de los contendientes.
4. 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.
5. 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.
6. Imponer penalizaciones y dar advertencias.
7. Obtener la(s) opinión(es) de los Jueces y actuar en base a ellas.
8. Anunciar y comenzar un encuentro extra cuando se requiera en encuentros de equipo.
9. Realizar votaciones de los Jueces, incluyendo su propio voto (Hantei) y anunciar el resultado.
10. Resolver empates.
11. Anunciar al ganador.
12. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta.
13. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

JUECES

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

1. Señalar puntos, advertencias y penalizaciones.
2. 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 haya cometido un acto y/o una técnica prohibidos.
- c) Cuando adviertan una lesión, una indisposición o la falta de capacidad de un contendiente para continuar.
- d) Cuando uno de los contendientes, o ambos, se hayan salido del área de competición (JOGAI).
- e) En otros casos en los que consideren necesario llamar la atención del Árbitro.

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.

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:

- I. *Cuando dos o más Jueces den la misma señal, o indiquen punto 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 dos o más Jueces dan la misma señal, o indican punto para el mismo competidor, el Árbitro debe detener el encuentro y anunciar las decisiones tomadas por los Jueces.*
- III. *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.*
- IV. *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.*
- V. *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.*

- VI. *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.*
- VII. *En el caso de HANTEI los cuatro Jueces y el Árbitro tendrán un voto cada uno.*
- VIII. *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.*
- IX. *En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el supervisor de puntuación hará sonar su silbato.*
- X. *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 13: 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 en dos segundos.
- f. Cuando uno o los dos contendientes caiga o sea derribado y no se realice técnica efectiva alguna en dos segundos.
- g. Cuando ambos contendientes se traben sin intentar técnica alguna durante dos segundos.
- h. Cuando ambos competidores permanezcan pegados el uno al otro sin intentar un derribo o técnica alguna durante dos segundos.
- i. Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.
- j. Cuando dos o mas Jueces indiquen un punto o una falta 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.*

ARTÍCULO 14: MODIFICACIONES

Sólo la Comisión Deportiva de la WKF, con la aprobación del Comité Ejecutivo de la WKF, puede alterar o modificar este reglamento.

REGLAMENTO DE KATA

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
2. El área de competición debe ser de 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 2: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben llevar el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del reglamento de Kumite.
2. Será descalificado quien no cumpla con esta regulación.

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 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN 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 exclusivamente 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. Durante la competición los contendientes deberán realizar tanto Katas obligatorios (“SHITEI”) como de libre elección (“TOKUI”). Los Katas estarán de acuerdo con los de las escuelas de Karate-do reconocidas por la WKF basadas en los estilos de Goju, Shito, Shoto, y Wado. En el Apéndice 7 se da una lista de los Katas obligatorios y en el Apéndice 8 una lista de los Katas de libre selección.
4. Al ejecutar Shitei Kata no se permitirán variaciones.
5. Al ejecutar Tokui Kata los contendientes podrán elegir Katas de la lista del Apéndice 7. Se permitirán las variaciones de acuerdo con la escuela del contendiente.
6. La mesa será informada de la elección del Kata antes del comienzo de cada vuelta.
7. Los contendientes deben realizar un Kata diferente en cada vuelta. Una vez realizado un Kata, este no se puede repetir.
8. En la repesca se pueden hacer Kata SHITEI o TOKUI cumpliendo lo establecido en el punto 7 anterior.
9. En los encuentros para medallas de la competición de Kata de equipos, los dos equipos finalistas ejecutarán el Kata elegido de la lista Tokui del Apéndice 8 en la forma normal. Después realizarán una demostración del significado del Kata (BUNKAI). El tiempo permitido para la demostración del BUNKAI es de cinco minutos. El cronometrador oficial comenzará a contar el tiempo cuando los miembros del equipo hagan el saludo a la finalización del Kata y parará el cronometro al finalizar el BUNKAI. El equipo que no realice el saludo al finalizar la ejecución del Kata o que exceda los 5 minutos autorizados será descalificado. El uso de armas tradicionales y de útiles o vestimenta suplementaria no está permitido.

EXPLICACIÓN:

- I. *El número y el tipo del Kata requerido depende del número de competidores individuales o de equipos tal como se refleja en la siguiente tabla. Los byes se cuentan como competidores o equipos.*

Competidores o equipos	Katas requeridos	Tokui	Shitei
65-128	7	5	2
33-64	6	4	2
17-32	5	3	2
9-16	4	3	1
5 – 8	3	3	0
4	2	2	0

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES

1. Para cada encuentro, el panel de cinco Jueces será designado por la Comisión de Arbitraje o por el Tatami Manager.
2. En un encuentro de Kata, los Jueces no deben tener la nacionalidad de ninguno de los participantes.
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, y si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.*

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. El Kata debe ser realizado de forma competente, y debe demostrarse una buena comprensión de los principios tradicionales que contiene. Al valorar el comportamiento de un competidor o de un equipo, los Jueces tendrán en cuenta lo siguiente:
 - a. Una demostración realista del significado del Kata.
 - b. Comprensión de las técnicas utilizadas (BUNKAI).
 - c. Buen timing, ritmo, velocidad, equilibrio y focalización de la potencia (KIME).
 - d. Utilización apropiada y correcta de la respiración como una ayuda al KIME.
 - e. Focalización adecuada de la atención (CHAKUGAN) y concentración.
 - f. Posiciones correctas (DACHI) con adecuada tensión en las piernas, y pies totalmente apoyados sobre el suelo.
 - g. Tensión adecuada en el abdomen (HARA) y ausencia de sube y baja de las caderas al desplazarse.
 - h. Forma correcta (KIHON) del estilo utilizado.
 - i. En la evaluación de la ejecución también se deberán tener en cuenta otros puntos, tales como la dificultad del Kata presentado.
 - j. En Kata de equipo, un factor añadido es la sincronización sin ayudas externas.
2. Será descalificado el contendiente que varíe el Kata SHITEI.
3. También será descalificado el contendiente que interrumpa la realización del Kata, SHITEI o TOKUI, o haga un Kata diferente al anunciado.
4. Será descalificado el contendiente que realice un Kata ilegible o repita un Kata.

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 exhibir concentración, potencia, e impacto potencial en sus técnicas. Debe exhibir resistencia, potencia y velocidad, así como gracia, ritmo y equilibrio.*
- II. *En Kata de equipo, los tres componentes 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. *Los comandos para comenzar y parar la ejecución, golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos, o el kárate-gi, y una respiración inadecuada, son todos ejemplos de ayudas externas y los Jueces deberán tenerlos en cuenta para la decisión.*
- V. *Es responsabilidad exclusiva del entrenador o del contendiente asegurarse de que el Kata tal como ha sido comunicado a la mesa del supervisor de puntuación es el apropiado para la vuelta de que se trata.*

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada eliminatoria y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes, 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, AO se retirará del área de competición. Después de dirigirse al punto de comienzo y de anunciar claramente el nombre del Kata que va a ejecutar, AKA comenzará. Al finalizar el Kata, AKA abandonará el área y esperará la actuación de AO. Después de que el Kata de AO haya sido completado, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.
2. Si el Kata no se ajusta al reglamento, o se comete alguna otra irregularidad, el Juez Jefe podrá llamar a los otros Jueces para llegar a un veredicto.
3. Si un contendiente es descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruará las banderas (como la señal de TORIMASEN en Kumite).
4. Después de haber terminado 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 voto.
5. La decisión será para AKA o AO. No puede haber empates. El competidor que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador.
6. Los competidores 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. *Si se utilizan banderas e Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) mediante un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán las banderas simultáneamente. Después de dar tiempo suficiente para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) se bajarán las banderas al dar un pitido corto con el silbato.*
- III. *Caso de que un competidor no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente a su oponente sin necesidad de realizar el Kata previamente anunciado.*

APÉNDICE 1: LA TERMINOLOGÍA

SHOBU HAJIME	Comienzo del encuentro	Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.
ATOSHI BARAKU	Queda poco tiempo	El cronometrador dará una señal audible 10 segundos antes del final del combate, y el Árbitro anunciará “Atoshi Baraku”.
YAME	Parar	Interrupción o final del encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.
MOTO NO ICHI	Posición original	Los contendientes y el Árbitro vuelven a sus posiciones de partida.
TSUZUKETE	Combatir	Orden de proseguir el combate cuando hay una interrupción no autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Continuar el combate. Comenzar	El Árbitro se coloca con un pie adelantado. Cuando dice “Tsuzukete” extiende sus brazos, con las palmas mirando a los contendientes. Cuando dice “Hajime” vuelve las palmas y las lleva rápidamente una hacia la otra, y al mismo tiempo da un paso atrás.
SHUGO	Llamada a los Jueces	El Árbitro llama a los Jueces al final del encuentro, o para recomendar SHIKKAKU.
HANTEI	Decisión	El Árbitro pide decisión al final de un encuentro inconcluso. Después de un pitido corto con el silbato, los Jueces dan su voto mediante las banderas y el Árbitro indica su propio voto levantando su brazo.
HIKIWAKE	Empate	En el caso de una decisión empatada en el Hantei, el Árbitro cruzará sus brazos, y después los extenderá con las palmas mirando al frente.
TORIMASEN	Los jueces no dan punto ni falta	El Árbitro cruza sus brazos y después hace un gesto de corte, con las palmas hacia abajo.

AKA (AO) NO KACHI	Rojo (Azul) gana	El Árbitro extiende su brazo de forma oblicua hacia el lado del ganador.
AKA (AO) IPPON	Rojo (azul) marca tres puntos	El Árbitro levanta su brazo hacia arriba a 45° por el lado del que ha puntuado.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rojo (azul) marca dos puntos	El Árbitro extiende su brazo a la altura del hombro hacia el lado del que ha puntuado.
AKA (AO) YUKO	Rojo (azul) marca un punto	El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45° por el lado del que ha puntuado.
CHUKOKU	Advertencia	El Árbitro indica una falta de Categoría 1 ó 2.
KEIKOKU	Advertencia	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45° hacia abajo al infractor.
HANSOKU-CHUI	Advertencia de descalificación	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor.
HANSOKU	Descalificación	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente.
JOGAI	Salida del área de competición no causada por el oponente	El Árbitro señala con su dedo índice al infractor para indicar a los Jueces, que se ha salido del área de competición.
SHIKKAKU	Descalificación “Abandonar el Área”	El Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio “¡AKA (AO) SHIKKAKU!”. Después anuncia la victoria del oponente.
KIKEN	Renuncia	El Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia abajo en la dirección de la posición inicial del contendiente.
MUBOBI	Ponerse uno mismo en peligro	El Árbitro toca su cara, después vuelve el borde de su mano hacia delante, y la mueve hacia atrás y hacia delante para indicar a los Jueces que el contendiente está poniéndose a sí mismo en peligro.

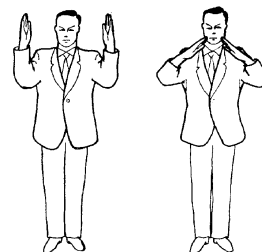
APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS

ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO**SHOMEN-NI-REI**

El Árbitro extiende sus brazos con las palmas hacia delante.

**OTAGAI-NI-REI**

El Árbitro indica a los contendientes que se saluden el uno al otro.

**SHOBU HAJIME**

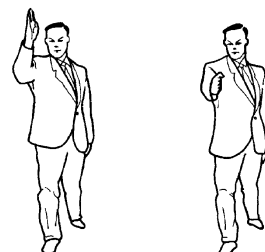
“Comienzo del encuentro”

Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.

**YAME**

“Parar”

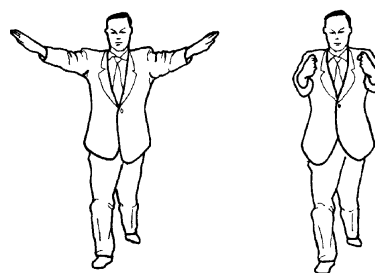
Interrupción o final del combate o encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.



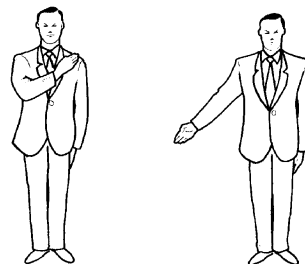
TSUZUKETE HAJIME

“Continuar el combate-Comenzar”

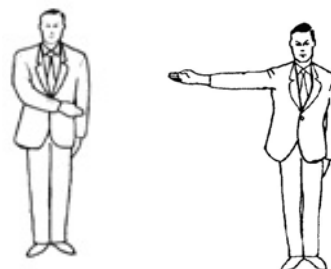
Al decir “Tsuzukete”, y en posición adelantada, el Árbitro extiende sus brazos hacia fuera con las palmas mirando a los contendientes. Al decir “Hajime” vuelve las palmas y las lleva rápidamente la una hacia la otra al tiempo que da un paso atrás.

**YUKO (Un punto)**

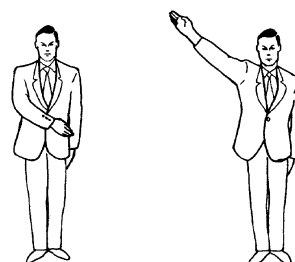
El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45 ° por el lado de quien ha puntuado.

**WAZA-ARI (Dos puntos)**

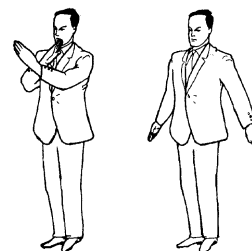
El Árbitro extiende su brazo a la altura del hombro por el lado de quien ha puntuado.

**IPPON (Tres puntos)**

El Árbitro extiende su brazo hacia arriba 45° por el lado de quien ha puntuado.

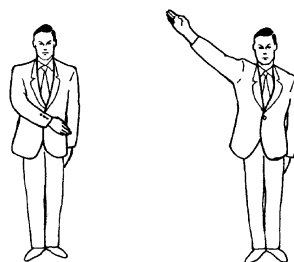
**ANULAR LA ULTIMA DECISIÓN**

Cuando una puntuación o una penalización han sido dadas erróneamente, el Árbitro se vuelve hacia el contendiente, anuncia “AKA” o “AO”, cruza sus brazos, después hace un movimiento de corte con las palmas hacia abajo, para indicar que su última decisión ha sido anulada.



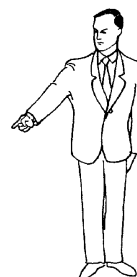
NO KACHI (Victoria)

Al final del combate o encuentro, el Árbitro extiende su brazo hacia arriba a 45 ° por el lado del ganador y anuncia “AKA (AO) No Kachi”.

**KIKEN**

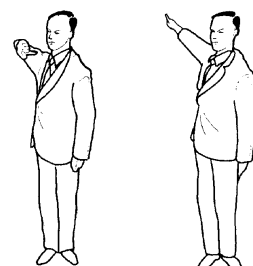
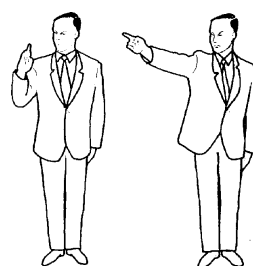
“Renuncia”

El Árbitro señala con el dedo índice a la posición inicial del contendiente que renuncia y después anuncia la victoria del contrario.

**SHIKKAKU**

“Descalificación, Abandonar el Área”.

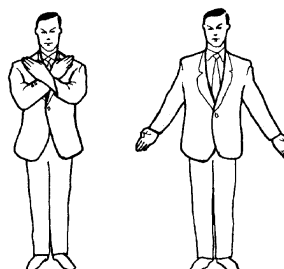
El Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio “¡AKA (AO) SHIKKAKU!”. Después anuncia la victoria del oponente.

**HIKIWAKE**

“Empate” (solo aplicable en encuentros por equipos).

En el caso de una decisión empatada al finalizar el tiempo o cuando no se haya puntuado al finalizar...

El Árbitro cruza los brazos y luego los extiende con las palmas mirando al frente.



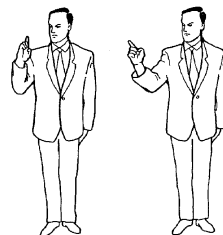
INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1 (usada sin señal para CHUKOKU)

El Árbitro cruza sus manos abiertas con los bordes de las muñecas a la altura del pecho.



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2 (usada sin señal para CHUKOKU)

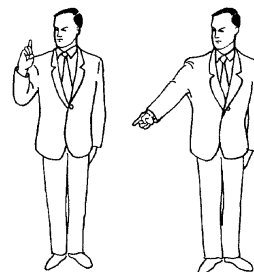
El Árbitro señala a la cara del infractor con el brazo doblado.



KEIKOKU

“Advertencia”

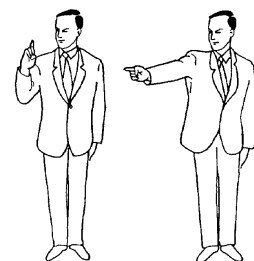
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45 grados hacia abajo al infractor.



HANSOKU CHUI

“Advertencia de descalificación”.

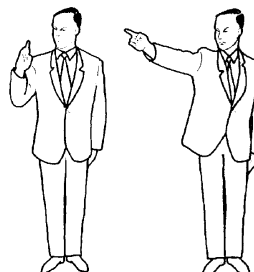
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor.



HANSOKU

“Descalificación”

El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45 grados hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente.



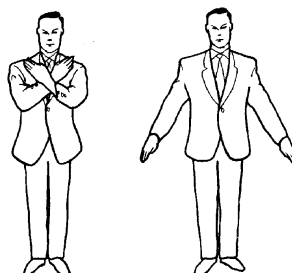
PASIVIDAD

El Árbitro rota un puño alrededor del otro frente a su pecho para indicar una infracción de Categoría 2.

**TORIMASEN**

“No punto, ni advertencia ni penalización”

El Árbitro cruza sus brazos y después hace un gesto de corte, con las palmas hacia abajo.

**TÉCNICA BLOQUEADA O FUERA DEL OBJETIVO**

El Árbitro coloca una mano abierta sobre el otro brazo para indicar a los Jueces que la técnica ha sido bloqueada o ha llegado a una zona no puntuable.

**TÉCNICA FALLIDA**

El Árbitro mueve el puño cerrado a través del cuerpo para indicar a los Jueces que la técnica ha fallado o ha llegado fuera del área puntuable.

**CONTACTO EXCESIVO**

El Árbitro indica a los Jueces que ha habido contacto excesivo, u otra infracción de Categoría 1.



SIMULAR O EXAGERAR UNA LESIÓN

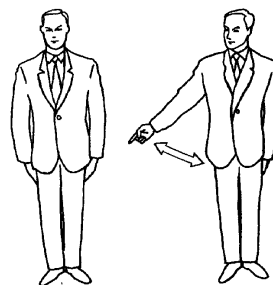
El Árbitro lleva ambas manos a la cara para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



JOGAI

“Salida del Área de Competición”

El Árbitro indica una salida a los Jueces, señalando con el dedo índice hacia el borde del área de competición en el lado del ofensor.



MUBOBI (Ponerse uno mismo en peligro)

El Árbitro se toca la cara, después vuelve el borde de la mano hacia delante y la mueve hacia atrás y hacia delante frente a la cara para indicar a los Jueces que el contendiente se está poniendo a sí mismo en peligro.



EVITAR EL COMBATE

El Árbitro hace un movimiento circular con el dedo índice hacia abajo para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



EMPUJAR, AGARRAR O PERMANECER PECHO CONTRA PECHO SIN INTENTAR UNA TÉCNICA EN 2 SEGUNDOS

El Árbitro tiene ambos puños a la altura de los hombros o hace un movimiento de empujar con ambas manos abiertas para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



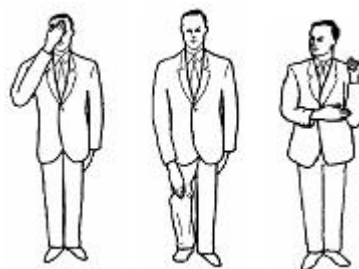
ATAQUES PELIGROSOS Y DESCONTROLADOS

El Árbitro pasa el puño por un lado de su cabeza para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



ATAQUES SIMULADOS CON LA CABEZA, LAS RODILLAS O LOS CODOS

El Árbitro se toca la frente, la rodilla o el codo con la mano abierta para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



HABLAR O PROVOCAR AL CONTRARIO Y COMPORTAMIENTO DESCORTÉS

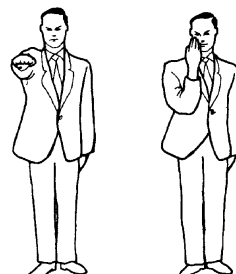
El Árbitro se lleva el dedo índice a los labios para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



SHUGO

“Llamada a los Jueces”

El Árbitro llama a los Jueces al final del combate o encuentro, o para recomendar SHIKKAKU.

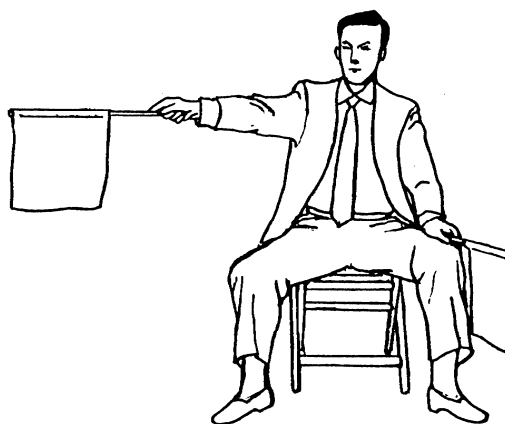


LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



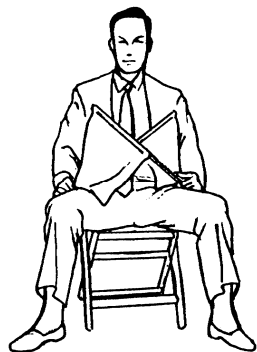
FALTA

Advertencia de una falta, Se agita en círculo la bandera correspondiente, y después se hace la señal de falta de Categoría 1 ó 2.



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1

Se cruzan las banderas y se extienden con los brazos extendidos.

**INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2**

El Juez gira la bandera con el brazo doblado.

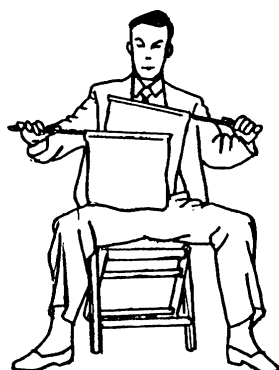


JOGAI

El Juez golpea el suelo con la bandera correspondiente.

**KEIKOKU****HANSOKU CHUI****HANSOKU****PASIVIDAD**

Se rotan las banderas la una alrededor de la otra, frente al pecho.



APÉNDICE 3: REFERENCIAS PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS Y JUECES

Este apéndice está destinado a servir de referencia a Árbitros y Jueces en caso de no haber instrucciones claras en el Reglamento o las Explicaciones.

CONTACTO EXCESIVO

Cuando el contendiente realiza una técnica puntuable seguida inmediatamente de otra que hace contacto excesivo, los Jueces no darán el punto y en su lugar dará una advertencia o penalización de Categoría 1 (excepto si es falta propia del receptor).

CONTACTO EXCESIVO Y EXAGERACIÓN

El Kárate es un arte marcial y los competidores deben mostrar un comportamiento acorde con ello. Es inaceptable que competidores que reciben un contacto ligero se froten la cara, se desplacen de un lado para otro, se doblen, se quiten el protector bucal o lo escupan, intentando hacer ver que el contacto ha sido fuerte para convencer al Árbitro de que de una penalización más alta a su oponente. Este tipo de comportamiento denigra nuestro deporte; y debe ser penalizado inmediatamente.

Cuando un competidor simula haber recibido contacto excesivo y el Juez en cambio decide que la técnica en cuestión era controlada y cumplía con los seis criterios de puntuación, se puntuará y se dará una penalización de Categoría 2 por simular o exagerar. (Teniendo en cuenta siempre que casos graves de simulación o exageración de lesiones pueden merecer Shikakku.)

Se presentan situaciones más complejas cuando un competidor recibe un contacto más fuerte y cae al suelo, se levanta (para detener la cuenta de los 10 segundos), y después cae de nuevo. Los Árbitros y los Jueces deben recordar que una patada jodan vale 3 puntos y que cuantos más son los equipos y los competidores individuales que tienen incentivos económicos por ganar medallas, tanto mayor es la tentación de rebajarse a incurrir en un comportamiento poco ético. Es importante tener esto en cuenta y aplicar las advertencias o las penalizaciones adecuadas.

MUBOBI

Se dará advertencia o se penalizará con Mubobi cuando un competidor **recibe un golpe o se lesiona por su propia falta o negligencia**. Esto puede ocurrir dando la espalda al oponente, atacando con un gyaku tsuki chudan largo y bajo sin prever el contraataque jodan del oponente, dejando de combatir antes de que el Árbitro diga "Yame", bajando la guardia o reduciendo la concentración y fallando repetidamente o no queriendo bloquear los ataques del oponente. La *Explicación XVIII* del Artículo 8 dice:

En caso de que el ofensor reciba contacto excesivo y/o se lesione, el Árbitro dará una advertencia o penalización de Categoría 2 y no advertirá ni penalizará al oponente.

Un contendiente que sea golpeado por falta propia y exagere las consecuencias para confundir a los Jueces podrá recibir una advertencia o penalización por Mubobi además de una penalización **adicional** por exageración al haberse cometido dos infracciones.

Debe señalarse que no hay ninguna circunstancia bajo la cual se pueda puntuar una técnica que haya hecho contacto excesivo.

ZANSHIN

Zanshin describe una actitud continua en la que el contendiente mantiene concentración, observación y conciencia absolutas de la potencialidad del oponente para contraatacar. Algunos competidores girarán su cuerpo parcialmente hacia el lado opuesto del oponente después de realizar una técnica, pero siguen observando y estando listos para continuar la acción. Los Jueces deben poder distinguir entre este estado continuo de alerta y en el que el contendiente se ha girado, bajado la guardia y perdido la concentración y ha dejado el combate.

AGARRAR UNA PATADA CHUDAN

¿Deberían los Jueces puntuar a un contendiente que realice una patada Chudan y al que el oponente agarre la pierna antes de que ésta pueda recogerla?

Suponiendo que el contendiente que realice la patada mantenga ZANSHIN no hay impedimento para que esta técnica sea puntuada si cumple los seis criterios de puntuación. En teoría, en un combate real una patada con plena potencia se considera que dejaría fuera de combate al oponente y por lo tanto la pierna no se agarraría. El control apropiado, la zona sobre la que se ha realizado la técnica y el cumplimiento de los seis criterios, son los factores decisivos para que una técnica sea puntuable o no.

DERRIBOS Y LESIONES

Está permitido agarrar al oponente y derribarlo bajo ciertas circunstancias, pero es indispensable para todos los entrenadores asegurarse de que sus competidores están entrenados para ello y pueden aplicar técnicas de caída seguras.

Un contendiente que realice una técnica de derribo debe cumplir las condiciones impuestas en las Explicaciones de los Artículos 6 y 8. Si un contendiente derriba a su oponente cumpliendo plenamente los requerimientos exigidos y se produce una lesión por incapacidad del oponente de caer adecuadamente, es responsable la parte lesionada y el que derriba no deberá ser penalizado. Lesiones por falta propia pueden producirse cuando un contendiente que es derribado cae encima de un brazo extendido o un codo, o se agarra al ofensor y lo tira encima de él.

Se produce una situación potencialmente peligrosa cuando un contendiente agarra las dos piernas del oponente para lanzarlo hacia atrás o cuando un contendiente se agacha y levanta el cuerpo de su oponente antes de derribarle. El Artículo 8, *Explicación XI* expone "... y el oponente debe ser sujetado hasta finalizar la ejecución para que pueda realizarse una caída segura." Dado que es difícil asegurar una caída segura, este derribo entrará en la categoría prohibida.

PUNTUAR SOBRE UN COMPETIDOR CAÍDO

Se dará IPPON cuando un contendiente sea derribado o barrido y sea marcado en el torso (parte superior del cuerpo o tronco).

Si el contendiente es golpeado por una técnica cuando todavía esté cayendo los Jueces tendrán en cuenta hacia donde esté cayendo pues si se está alejando de su oponente se considerará que la técnica es ineficaz y no se puntuará.

Si la parte superior del cuerpo del contendiente no está en el tatami cuando se realice una técnica eficaz, entonces los puntos se darán tal como se indica en el Artículo 6. Por tanto, los puntos concedidos cuando un contendiente es marcado cuando está cayendo, sentado, de rodillas, de pie o saltando en el aire, y en general cuando el torso no esté en el tatami, serán los siguientes:

1. Patadas Jodan, tres puntos (IPPON)
2. Patadas Chudan, dos puntos (WAZA-ARI)
3. Tsuki o Uchi, un punto (YUKO)

PROCEDIMIENTOS DE VOTACIÓN

Cuando el Árbitro pare el encuentro dirá “YAME”, utilizando al mismo tiempo la señal manual requerida. Al regresar el Árbitro a su posición inicial, los Jueces señalarán sus opiniones y el Árbitro dará la decisión mayoritaria que corresponda. Dado que el Árbitro es el único que se puede desplazar por el área de competición, y aproximarse a los contendientes, y hablar con el médico, los Jueces deben considerar seriamente lo que el Árbitro les está comunicando antes de dar su decisión final, dado que no se admite la reconsideración.

En situaciones donde hay más de una razón para detener el encuentro el Árbitro tratará caso por caso. Por ejemplo, si ha habido un punto de un contendiente y un contacto del otro, o cuando ha habido un MUBOBI y una exageración de lesión por parte del mismo contendiente.

JOGAI

Los Jueces deben recordar que están obligados a golpear el suelo con la bandera correspondiente cuando indiquen Jogai. Cuando el Árbitro pare el encuentro y vuelva a su posición, señalarán su opinión indicando una infracción de Categoría 2.

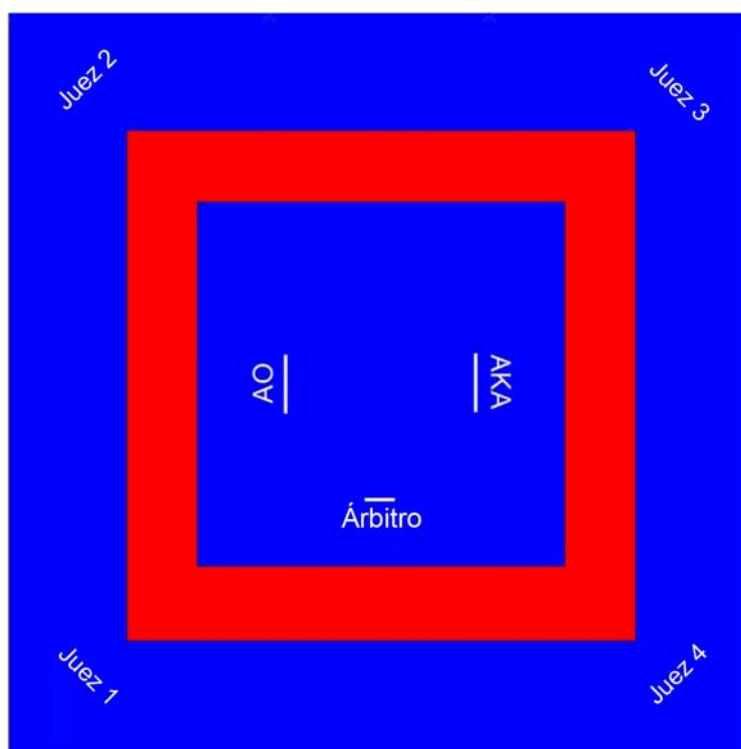
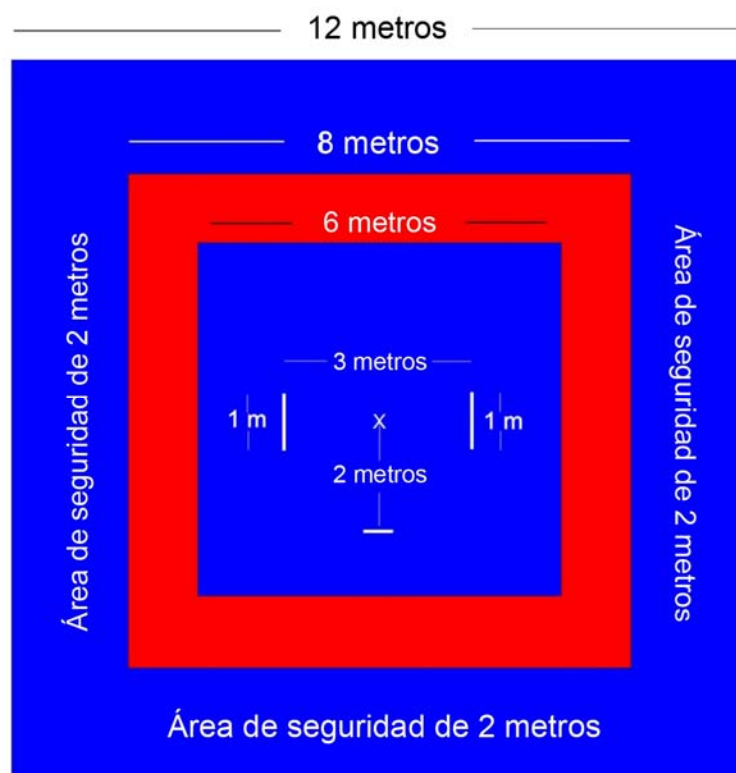
INDICACIÓN DE INFRACCIÓN DEL REGLAMENTO

Para infracciones de Categoría 1 los Jueces primero deberán agitar en círculo la bandera del color correspondiente y después extender las banderas cruzadas con la bandera roja delante hacia la izquierda para AKA y con la bandera azul delante hacia su derecha para AO. Esto permitirá al Árbitro distinguir claramente cuál es el contendiente que es considerado infractor.

APÉNDICE 4: MARCAS DE LOS PUNTUADORES

●—○	IPPON	Tres puntos
○—○	WAZA-ARI	Dos puntos
○	YUKO	Un punto
□	KACHI	Ganador
x	MAKE	Perdedor
▲	HIKIWAKE	Empate
C1C	Falta de Categoría 1 — CHUKOKU	Advertencia
C1K	Falta de Categoría 1 — KEIKOKU	Advertencia
C1HC	Falta de Categoría 1 — HANSOKU CHUI	Advertencia de descalificación
C1H	Falta de Categoría 1 — HANSOKU	Descalificación
C2C	Falta de Categoría 2 — CHUKOKU	Advertencia
C2K	Falta de Categoría 2 — KEIKOKU	Advertencia
C2HC	Falta de Categoría 2 — HANSOKU CHUI	Advertencia de descalificación
C2H	Falta de Categoría 2 — HANSOKU	Descalificación
KK	KIKEN	Abandono
S	SHIKKAKU	Descalificación grave

APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

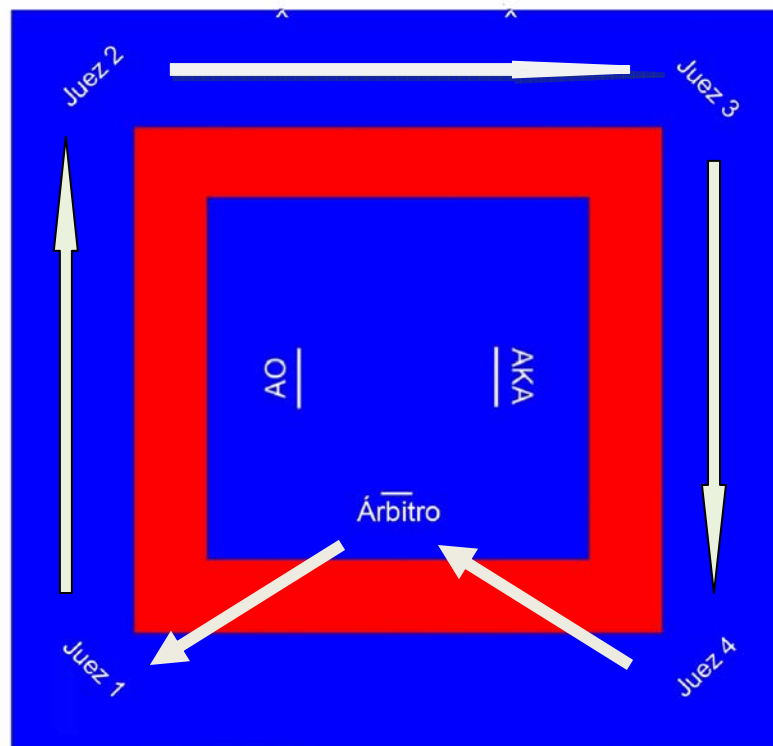




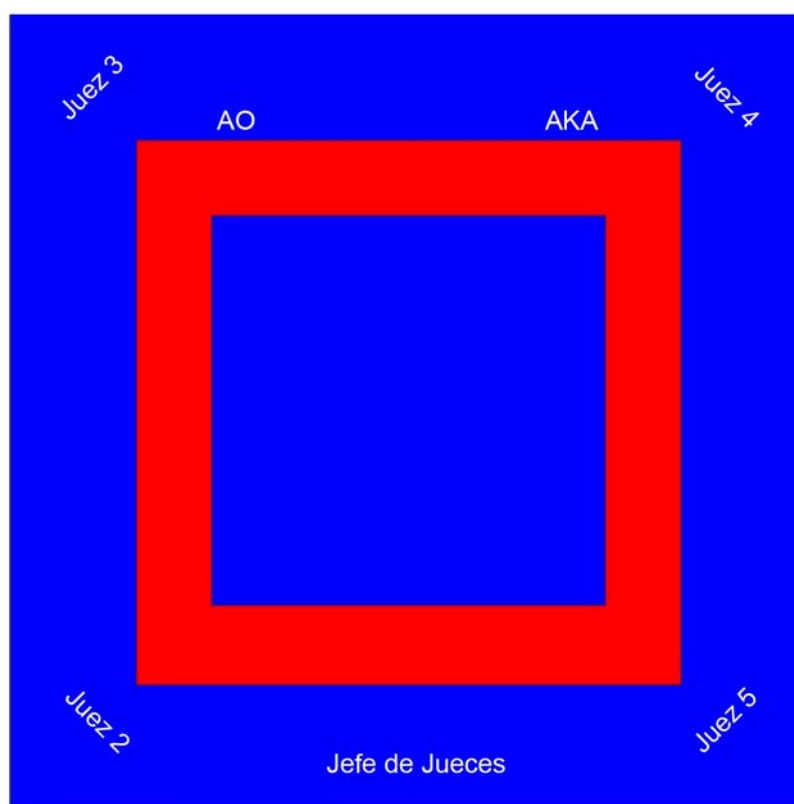
SISTEMA DE ARBITRAJE EN KUMITE EQUIPOS

Con el fin de aliviar el stress de los árbitros, **se podrá** adoptar el siguiente método para los encuentros de Kumite Equipos, siempre que el Panel completo posea las cualificaciones requeridas y rotará el Árbitro y los Jueces en cada encuentro.

1. Solo actuarán árbitros cualificados, no jueces.
2. El Árbitro Central se cambiará después de cada combate.
3. Al final de cada combate todos los miembros del Panel Arbitral, con excepción del Supervisor del Encuentro (kansa), rotarán en el sentido de las agujas del reloj, al puesto siguiente (sin intercambio de saludos).
4. Cada oficial, actuará como árbitro central una vez, excepto en los combates femeninos y aquellos combates que se decidan de acuerdo con el artículo 7, párrafo 5 de las reglas de competición.
5. En caso de empate (HIKIWAKE) entre equipos masculinos y sea necesario un combate de desempate, el primer árbitro tomará la posición central una vez mas.



APÉNDICE 6: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA



APÉNDICE 7: LISTA DE KATAS OBLIGATORIOS

LISTA DE KATAS OBLIGATORIOS (SHITEI) DE LA WKF Y DE LA RFEK.

GOJU	Seipai Saifa	RENBUKAI	Matsumora No Rohai Matsumora No Chintei
SHOTO	Jion Kanku-Dai	KYOKUSHINKAI	Tsuki-No Kata Seienchin
SHITO	Bassai-Dai Seienchin	GENSEY-RYU	Bassai-Sho Ananku
WADO	Seishan Chinto		

APÉNDICE 8: LISTA DE KATAS TOKUI DE LA WKF

LISTA PRINCIPAL DE KATAS (TOKUI) DE LA FEDERACIÓN MUNDIAL DE KÁRATE (WKF)
KATAS GOJU-RYU

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin
5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

KATAS WADO-RYU

1. Kushanku
2. Naihanchi
3. Seishan
4. Chinto
5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte

KATAS SHOTOKAN

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. Bassai-Dai | 12. Jion |
| 2. Bassai-Sho | 13. Sochin |
| 3. Kanku-Dai | 14. Nijushiho Sho |
| 4. Kanku-Sho | 15. Goju Shiho-Dai |
| 5. Tekki - Shodan | 16. Goju Shiho-Sho |
| 6. Tekki - Nidan | 17. Chinte |
| 7. Tekki - Sandan | 18. Unsu |
| 8. Hangetsu | 19. Meikyo |
| 9. Jitte | 20. Wankan |
| 10. Enpi | 21. Jiin |
| 11. Gankaku | |

KATAS SHITO-RYU

- | | | | |
|-----|------------------|-----|---------------------|
| 1. | Jitte | 22. | Naifanchin Shodan |
| 2. | Jion | 23. | Naifanchin Nidan |
| 3. | Jiin | 24. | Naifanchin Sandan |
| 4. | Matsukaze | 25. | Aoyagi (Seiryu) |
| 5. | Wanshu | 26. | Jyuroku |
| 6. | Rohai | 27. | Nipaipo |
| 7. | Bassai Dai | 28. | Sanchin |
| 8. | Bassai Sho | 29. | Tensho |
| 9. | Tomari Bassai | 30. | Seipai |
| 10. | Matsumura Bassai | 31. | Sanseiru |
| 11. | Kosokun Dai | 32. | Saifa |
| 12. | Kosokun Sho | 33. | Shisochin |
| 13. | Kosokun Shiho | 34. | Kururunfa |
| 14. | Chinto | 35. | Suparimpei |
| 15. | Chinte | 36. | Hakucho |
| 16. | Seienchin | 37. | Pachu |
| 17. | Sochin | 38. | Heiku |
| 18. | Niseishi | 39. | Paiku |
| 19. | Gojushiho | 40. | Annan |
| 20. | Unshu | 41. | Annanko |
| 21. | Seisan | 42. | Papuren |
| | | 43. | Chatanyara Kushanku |

APÉNDICE 9: EL KÁRATE-GI



ESPACIO PUBLICITARIO PARA LA WKF DE 20 x 10 cm



ESPACIO PUBLICITARIO PARA LA F.N. DE 15 x 10 cm



DORSAL PARA LA FEDERACIÓN ORGANIZADORA DE 30 x 30 cm



EMBLEMA DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE 12 x 8 cm



ESPACIOS PARA LA MARCA REGISTRADA DEL FABRICANTE DE 5 x 4 cm

APÉNDICE 10: CAMPEONATOS DEL MUNDO; CONDICIONES & CATEGORÍAS

CAMPEONATOS DEL MUNDO (actualizado a Junio 2010)						
CAMPEONATOS DEL MUNDO CADETE, JUNIOR & SUB-21				CAMPEONATOS DEL MUNDO SENIOR		
CONSIDERACIONES	CATEGORÍAS			CONSIDERACIONES	CATEGORÍAS	
❖ La competición se celebrará en 4 días. ❖ Cada Federación Nacional puede inscribir un (1) competidor por categoría. ❖ En el sorteo se separarán lo más posible los cuatro finalistas de los Campeonatos inmediatamente anteriores (en individual los competidores, y en equipos las Federaciones Nacionales). ❖ Los Campeonatos se podrán desarrollar en cinco (5) ó seis (6) áreas de competición dependiendo de las características del estadio. ❖ La duración de los encuentros de Kumite será en todos los casos de 2 minutos para cadete y júnior y para femenino sub-21 y de 3 minutos para masculino sub-21. ❖ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en la final y en los encuentros en los que se decida una medalla	SUB-21	CADETE	JÚNIOR	❖ La competición se celebrará en 5 días. ❖ Las eliminatorias de las categorías de equipos se realizarán después de las de las categorías individuales. ❖ Cada Federación Nacional puede inscribir un (1) competidor por categoría. ❖ En el sorteo se separarán lo más posible los cuatro finalistas del campeonato anterior (en individual los competidores, y en equipos las Federaciones Nacionales). ❖ Los Campeonatos se harán en cuatro (4) áreas de competición en línea (3 días) y en un (1) área elevada para los encuentros por medallas y las finales. ❖ Para la comida de árbitros y oficiales, deberán organizarse zonas y horarios. ❖ La duración de los encuentros de Kumite será de 3 minutos para las categorías masculinas y de 2 minutos para las categorías femeninas, excepto en las finales individuales y en los encuentros individuales en los que se decida una medalla, para los que la duración será de 4 minutos para las categorías masculinas y de 3 minutos para las categorías femeninas. ❖ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en la final y en los encuentros en los que se decida una medalla	Kata individual (edad+16)	
					Masculino Femenino	
	Kata individual (edad 18, 19, 20)	Kata individual (edad 14/15)	Kata individual (edad 16/17)		Kumite individual masculino (edad +18)	
	Masculino Femenino	Masculino Femenino	Masculino Femenino		-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	
	Kumite individual masculino (edad 18, 19, 20)	Kumite individual masculino (edad 14/15)	Kumite individual Masculino (edad 16/17)		Kumite individual femenino (edad +18)	
	-68 Kg. -78 Kg. +78 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.		-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.	
	Kumite individual femenino (edad 18, 19, 20)	Kumite individual femenino (edad 14/15)	Kumite individual Femenino (edad 16/17)		Kata equipos (edad+16)	
	-53 Kg. -60 Kg. +60 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.		Masculino Femenino	
	/	/	Kata equipos (edad 14/17)		Kumite equipos (edad +18)	
	/	/	Masculino Femenino		Masculino Femenino	
TOTAL	8	10	13		16	

GUÍA DE COLORES PARA LOS PANTALONES DE
ÁRBITROS Y JUECES

