



REAL FEDERACIÓN  
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

R.F.E.K.

## **NORMATIVA DE COMPETICIÓN DE KUMITE Y KATA**

**WORLD KARATE FEDERATION**

REGLAS DE COMPETICIÓN DE KUMITE Y KATA



VERSION 2.018 - EN VIGOR A PARTIR DE 1.1.2018

## **CONTENIDOS**

### **NORMATIVA DE KUMITE**

<b>ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE</b>	<b>4</b>
<b>ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL</b>	<b>5</b>
<b>ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE</b>	<b>7</b>
<b>ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE</b>	<b>9</b>
<b>ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS</b>	<b>10</b>
<b>ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN</b>	<b>10</b>
<b>ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN</b>	<b>14</b>
<b>ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO</b>	<b>15</b>
<b>ARTÍCULO 9: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES</b>	<b>21</b>
<b>ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN</b>	<b>23</b>
<b>ARTÍCULO 11: RECLAMACIÓN OFICIAL</b>	<b>24</b>
<b>ARTÍCULO 12: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES</b>	<b>27</b>
<b>ARTÍCULO 13: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS</b>	<b>30</b>
<b>ARTÍCULO 14: NORMAS Y PROCEDIMIENTOS DEL PANEL DE ARBITRAJE</b>	<b>31</b>

### **NORMATIVA DE KATA**

<b>ARTÍCULO 1: AREA DE COMPETICIÓN DE KATA</b>	<b>33</b>
<b>ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL</b>	<b>33</b>
<b>ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA</b>	<b>33</b>
<b>ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES</b>	<b>34</b>
<b>ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN</b>	<b>35</b>
<b>ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS</b>	<b>38</b>
<b>ARTÍCULO 7: RECLAMACIÓN OFICIAL</b>	<b>39</b>

### **APÉNDICES**

<b>APÉNDICE 1: LA TERMINOLOGÍA</b>	<b>40</b>
<b>APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES DEL PANEL ARBITRAL</b>	<b>42</b>

<b><i>ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO</i></b>	<b>42</b>
<b><i>LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS</i></b>	<b>49</b>
<b>APÉNDICE 3: MARCAS DE LOS PUNTUADORES</b>	<b>52</b>
<b>APÉNDICE 4: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE</b>	<b>53</b>
<b>APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA</b>	<b>54</b>
<b>APÉNDICE 6 : EL KÁRATE-GI - RFEK</b>	<b>55</b>
<b>APÉNDICE 7: EL KARATEGUI - WKF</b>	<b>56</b>
<b>APÉNDICE 8 : CAMPEONATOS DE ESPAÑA - C ATEGORÍAS</b>	<b>57</b>
<b>APÉNDICE 8: CAMPEONATOS DEL MUNDO - CATEGORÍAS</b>	<b>58</b>
<b>APÉNDICE 9: GUÍA PARA EL COLOR DEL PANTALÓN DE ÁRBITROS Y JUECES</b>	<b>59</b>
<b>APÉNDICE 10: COMPETICIÓN DE KARATE PARA MENORES DE 14 AÑOS</b>	<b>60</b>
<b>APÉNDICE 11: REVISIÓN DE VIDEO</b>	<b>62</b>
<b>APÉNDICE 12: FORMULARIO DE PROTESTA OFICIAL - WKF</b>	<b>67</b>
<b>APÉNDICE 12: FORMULARIO DE RECLMACIÓN OFICIAL - RFEK</b>	<b>68</b>
<b>APÉNDICE 13: PROCEDIMIENTO EN EL PESAJE</b>	<b>69</b>
<b>APÉNDICE 14: SISTEMA ROUND-ROBIND EJEMPLOS</b>	<b>71</b>

**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. No debe haber muretes, carteles publicitarios, etc. dentro del metro del perímetro exterior al área de seguridad.
3. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami, homologado por la RFEK/EKF/WKF con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con un metro adicional en todo el perímetro como zona de seguridad. Habrá una zona de seguridad de dos metros despejada de todo obstáculo alrededor. **Cuando el área de competición esté elevada, el área de seguridad debe tener un (1) metro adicional en cada lado.**
4. El metro del borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami.
5. Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo, y por el contrario deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. 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 estar homologadas por la RFEK/EKF/WKF.
6. Dos piezas del tapiz se invierten con el lado rojo a la distancia de un metro del centro del área del tatami para establecer el límite entre los contendientes. **Cuando se empiece o se continúe el combate, los contendientes estarán en la parte delantera y central del tatami, uno enfrente del otro.**
7. El Árbitro se posicionará en el centro de las dos piezas en las que están situados los contendientes uno frente al otro, **a dos metros de la zona de seguridad.**
8. Cada juez se sentará en las esquinas del tapiz en la zona de seguridad. El árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami, incluyendo la zona de seguridad donde están sentados los jueces. Cada juez estará equipado con una bandera roja y una azul.
9. 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.
10. El Supervisor de la Puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador.
11. Los entrenadores 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.

**NOTA: Consultar también el APÉNDICE 4: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE.**

## ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

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

### ÁRBITROS

3. 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.
4. El uniforme oficial será el siguiente:
  - Una chaqueta azul marino no cruzada.
  - Una camisa blanca de manga corta.
  - Una corbata oficial sin sujeta corbata.
  - Un cordón blanco discreto para el silbato.
  - Pantalón gris claro sin vueltas. (Apéndice 9)
  - Calcetines azul oscuro o negro normales y zapatillas negras para el tatami.
  - Árbitros y Jueces femeninos pueden llevar horquillas/pinzas y una prenda de carácter religioso aprobado por la WKF y unos pendientes discretos.
  - Los árbitros y jueces pueden llevar una alianza sencilla.
5. En el caso de Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, Juegos Continentales y otros eventos con múltiples deportes en los que se facilite a los Árbitros un uniforme especial a cargo del Comité Deportivo Organizador, con el aspecto de ese evento específico, el uniforme oficial de los árbitros puede ser sustituido por ese uniforme especial, siempre que el organizador del evento lo solicite por escrito a la WKF y la WKF lo autorice formalmente.
6. Si la Comisión de Arbitraje así lo acuerda, los Árbitros se podrán quitar la chaqueta.

### CONTENDIENTES

7. Los contendientes deben llevar un kárate-gi blanco sin franjas, ribetes ni bordados, salvo los que la WKF/RFEK permita de forma específica. Se debe llevar el emblema o bandera del país, en la parte izquierda del pecho sin exceder una superficie total de 12 cm. por 8 cm. (ver Apéndices 6/7). En el kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además se llevará un dorsal identificativo suministrado por la Comisión de Organización. Un contendiente debe llevar un cinturón rojo y el otro uno azul. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5cm. y tener la longitud suficiente para que sobren 15 cm. a cada lado del nudo, como máximo a tres cuartos de la longitud del muslo.
8. No obstante lo citado en el párrafo 7 anterior, la Junta Directiva de la RFEK puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.
9. El contendiente debe llevar un solo cinturón, el cual será rojo para AKA y azul para AO. Durante los encuentros no se deben llevar los cinturones de grado.
10. La chaqueta, al cogerse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y como máximo tres cuartos de la longitud de muslo. Las

contendientes deben llevar una camiseta normal blanca debajo de la chaqueta del kárate-gi. Las chaquetas deben ir atadas. No se permite el uso de chaquetas sin cintas laterales.

11. 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. **Las cintas laterales que atan la chaqueta deben estar atadas al principio del encuentro. Si se rompen durante el encuentro, no es necesario que el competidor se cambie de chaqueta.**
12. 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.
13. Los contendientes deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la marcha de los encuentros. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el Árbitro considera que un contendiente tiene el pelo demasiado largo o sucio, puede descalificar a dicho contendiente. Están prohibidas las pinzas para el pelo, así como cualquier pieza metálica. Están prohibidas cintas, abalorios y otros adornos. Se permiten una o dos cintas de goma discreta para sujetar el pelo en una única coleta.
14. Las contendientes podrán usar una prenda de carácter religioso aprobada por la WKF: un pañuelo negro liso que cubra el pelo, dejando la zona de la garganta al descubierto.
15. Los contendientes 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 contendiente será plenamente responsable de cualquier lesión.
16. Son obligatorias las siguientes protecciones:
  - a) Las guantillas aprobadas por la RFEK/EKF/WKF, un contendiente las llevará de color rojo y el otro de color azul.
  - b) El protector bucal.
  - c) El protector corporal (para todos los contendientes) y además el protector de pecho para las contendientes, aprobados por la RFEK/EKF/WKF.
  - d) El protector de tibia aprobado por la RFEK/EKF/WKF, un contendiente los llevará de color rojo y el otro de color azul.
  - e) El protector de pie aprobado por la RFEK/EKF/WKF, un contendiente los llevará de color rojo y el otro de color azul.

La coquilla es optativa, pero si se lleva debe ser aprobada por la RFEK/EKF/WKF.

17. Los protectores bucales deben ajustar adecuadamente.
18. Están prohibidas las gafas. Los contendientes pueden llevar lentillas blandas bajo su propio riesgo.
19. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.
20. Todos los elementos de protección deberán ser homologados por la RFEK/EKF/WKF.
21. Es obligación del Supervisor del Encuentro revisar antes de cada encuentro que los contendientes llevan el equipo homologado. En el caso de Campeonatos Nacionales o Autonómicos, el equipamiento aprobado por la RFEK/EKF/WKF debe ser aceptado y no puede ser rechazado.

22. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobado por el Árbitro según la recomendación del médico del torneo.
23. Si un contendiente se presenta en el área de competición vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.

## ENTRENADORES

24. Los entrenadores, durante todo el torneo, deberán vestir el chándal oficial de su Federación Nacional y llevar visible su identificación oficial, **con la excepción de los encuentros para medallas en los eventos oficiales de la WKF**, en los cuales los entrenadores masculinos deberán llevar un traje oscuro, con camisa y corbata y las entrenadoras femeninas podrán elegir entre llevar un vestido, traje de chaqueta y pantalón o una combinación de chaqueta y falda en tonos oscuros. Además, las entrenadoras femeninas podrán llevar una prenda de carácter religioso aprobada por la WKF para Árbitros y Jueces.

## 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 encuentros individuales o encuentros por equipos. Los encuentros individuales 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. **Se aplicará el sistema de eliminación con repesca salvo que se indique otro sistema específico para una competición. Si se usa un sistema de turno rotatorio (Round-Robin), este debe seguir la estructura que se indica en el APÉNDICE 14: EJEMPLO DE TURNO ROTATORIO - ROUND-ROBIN (WKF).**
3. Una vez completados los encuentros de una ronda conformarán una vuelta.  
Una “vuelta” es una etapa específica de la competición que en última instancia lleva a la identificación de los posibles finalistas. En una competición eliminatoria de Kumite, se elimina en una vuelta al cincuenta por ciento de los contendientes, contando a los byes (puestos vacantes) como contendientes. En este contexto, el término vuelta se puede aplicar por igual a una etapa ya sea en la fase eliminatoria principal como en la repesca. En el sistema de competición de "turno rotatorio" (Round robin), una vuelta permite a todos los contendientes del grupo un encuentro contra cada uno de los demás contendientes.
4. **Los procedimientos de pesaje se pueden consultar en el APÉNDICE 13: PROCEDIMIENTOS DE PESAJE..**
5. En competición individual ningún competidor podrá ser sustituido por otro después de que el sorteo haya tenido lugar.
6. Ningún competidor puede ser remplazado por otro en un encuentro individual.
7. Los contendientes 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. La

- descalificación por KIKEN supone que el contendiente será descalificado de dicha categoría, no obstante no afectará a su participación en cualquier otra categoría.
8. Al anunciar descalificación por KIKEN, el Árbitro señalará con su dedo índice hacia el lado del contendiente o equipo ausente anunciando “Aka/Ao Kiken” y señalando Kachi (ganador) al contrario.
  9. 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.
  10. Los contendientes son todos miembros del equipo. No hay reservas fijos.
  11. Antes de cada encuentro, un representante del equipo presentará en la mesa oficial un formulario oficial con los nombres y el orden de combate de los contendientes 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 de la vuelta**; pero una vez comunicado no se podrá cambiar hasta que la vuelta esté completada.
  12. El formulario de orden de combate puede ser presentado por el entrenador o por un contendiente 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, federación autonómica 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 contendientes y su número de dorsal y el formulario debe ser firmado por el entrenador o por la persona designada.
  13. Los entrenadores deben presentar su acreditación en la mesa oficial, junto con la de su contendiente o las de su equipo. El entrenador debe permanecer sentado en su silla y no debe interferir en el normal desarrollo del encuentro.
  14. Al alinearse antes de un encuentro, un equipo debe presentar a los contendientes que combatirán en esa ronda. Los contendientes no combatientes en dicho encuentro y el entrenador no serán incluidos y se sentarán en una zona aparte designada a tal efecto.
  15. Para poder competir, los equipos masculinos deben presentar al menos tres contendientes y los femeninos al menos dos. Un equipo con menos contendientes de los requeridos será excluido del encuentro (Kiken).
  16. Un equipo será descalificado (**SHIKKAKU**) 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.
  17. En encuentros por equipos cuando un contendiente recibe Hansoku o Shikkaku, cualquier puntuación que tenga el contendiente descalificado será puesta a cero y se registrará un resultado de 8-0 a favor del otro equipo.
  18. Si debido a un error compiten los contendientes 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.

19. La utilización de los nombres de los contendientes puede causar problemas de pronunciación e identificación. Se deben asignar y utilizar los números de identificación de la WKF/RFEK.
20. Nota: Téngase en cuenta que en inglés "a bout" hace referencia a un encuentro individual entre dos contendientes, mientras que "a match" es el total de todos los encuentros entre los miembros de dos equipos<sup>1</sup>.

#### 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, los Jueces y el Supervisor del Encuentro (KANSA) no deben tener la nacionalidad, ni pertenecer a la misma Federación Nacional de ninguno de los participantes.
3. Despliegue de árbitros y jueces y asignación del panel (en competiciones WKF):
  - Para las rondas eliminatorias el Secretario de la Comisión de Arbitraje (RC) facilitará al técnico del sistema de software que maneja el sistema de sorteo electrónico un listado que incluya a los Árbitros y Jueces disponibles por Tatami. Este listado lo realizará el Secretario RC cuando haya terminado el sorteo de los contendientes y cuando se haya terminado la sesión informativa para los Árbitros. Este listado únicamente deberá incluir a los Árbitros presentes en la sesión informativa y deberá cumplir los criterios mencionados anteriormente. Después, para el sorteo de los Árbitros, el técnico introducirá el listado en el sistema y 4 Jueces, 1 Árbitro y 1 Supervisor del Encuentro (KANSA) de cada despliegue de Tatami se asignarán aleatoriamente como Panel de Arbitraje de cada encuentro.
  - En el caso de los encuentros para medallas los Jefes de Tatami facilitarán al Director y al Secretario de la Comisión de Arbitraje (RC) un listado que incluya a 8 oficiales de su propio Tatami hasta que haya acabado el último encuentro de las rondas eliminatorias. Después de que el Director de la RC haya aprobado el listado, se le entregará al técnico de software para que lo introduzca en el sistema. Después, el sistema asignará el panel de arbitraje, que únicamente incluirá a 5 de los 8 oficiales de cada tatami.
  - Además, para facilitar la operación de los encuentros, se nombrarán 2 Jefes de Tatami, 1 Asistente de Jefe de Tatami, 1 Supervisor de la Puntuación y 2 Controladores de la Puntuación. De forma excepcional, en los eventos olímpicos habrá sólo 1 Jefe de Tatami.
4. En Competiciones nacionales (RFEK) , para facilitar la operación de los encuentros, se nombrarán cronometradores, personal para controlar las puntuaciones y supervisores de la puntuación.
5. 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.

6. Después del intercambio formal de saludos entre los contendientes 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.
7. 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.
8. Cuando no cambia todo el Panel, el Juez entrante se dirige hacia el saliente, se saludan e intercambian posiciones.
9. En encuentros por equipos, siempre que el Panel completo posea las cualificaciones requeridas, se podrá rotar al Árbitro 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. Para Senior femenino los encuentros serán de dos minutos. Los encuentros Sub 21 serán de tres minutos para la categoría masculina y de dos minutos para la categoría femenina. Para Júnior y Cadete la duración de los encuentros será de dos minutos.
2. El tiempo del encuentro comienza a contar cuando el Árbitro da la señal de empezar y se para cada vez que el Árbitro dice “YAME”.
3. El cronometrador hará sonar un gong, o timbre, claramente audible indicando que faltan 15 segundos o que ha finalizado el tiempo. La señal de finalización del tiempo marca el final del encuentro.
4. Los contendientes tendrán derecho a un tiempo de descanso entre encuentros, igual al tiempo de duración del encuentro, exceptuando cuando tengan que cambiar el color de las protecciones, en cuyo caso se prolongará hasta cinco minutos.

#### ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN

1. Las puntuaciones son las siguientes:

- **IPPON**            Tres puntos
- **WAZA-ARI**       Dos puntos
- **YUKO**            Un punto

- a. **IPPON** se otorga por:

- 1) Patadas Jodan.
- 2) Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente caído.

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

1) Patadas Chudan.

c. **YUKO** se otorga por:

- 1) Chudan o Jodan Tsuki.
- 2) Jodan o Chudan Uchi.

VOCABULARIO	CRITERIOS TÉCNICOS
<b>Ippon</b> (3 puntos) se concede por:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Patadas Jodan. Jodan se define como cara, cabeza y cuello.</li> <li>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.</li> </ol>
<b>Waza-Ari</b> (2 puntos) se concede por:	Patadas Chudan. Chudan se define como abdomen, pecho, zona trasera y zona lateral.
<b>Yuko</b> (1 punto) se concede por:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cualquier golpe de puño (Tsuki) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables.</li> <li>2. Cualquier ataque (Uchi) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables.</li> </ol>

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

- Una técnica con “**Buena Forma**” debe tener características que le confieran eficacia probable dentro del marco de los conceptos del Kárate tradicional.
- **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.
- **Aplicación Vigorosa** define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que ésta tenga éxito.
- **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 la conciencia ante la potencialidad del oponente para contraatacar. Ejemplo: El contendiente no vuelve la cara durante la realización de la técnica y continúa haciendo frente al oponente después de dicha realización.

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.

- **Buen Timing** significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.
- **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.

**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 5 cm del objetivo y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquivar 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, salvo un contacto muy ligero (skin touch) para patadas Jodan, y la distancia para puntuar se incrementa a 10 cm.

3. Los ataques están limitados a las siguientes zonas:

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

4. 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 encuentro no será puntuada y sí podrá suponer **una sanción** para el infractor.

5. 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.

6. Para marcar es necesario aplicar una técnica a una zona puntuable según lo definido en el punto 3 anterior. La técnica debe ser controlada adecuadamente con relación a la zona atacada y debe satisfacer los 6 criterios del punto 2 anterior.

7. Por razones de seguridad, están prohibidos, y recibirán advertencia o penalización, los derribos en los cuales el oponente es **agarrado por debajo de la cintura**, derribado sin ser sujetado o derribado de forma peligrosa, o cuando el punto de giro está situado por **encima del nivel de la cadera**. 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 que un derribo haya sido realizado el competidor inmediatamente intentará una técnica puntuable.

8. Cuando un contendiente es derribado reglamentariamente, resbala, cae o por otro motivo, el torso del cuerpo toca el tatami y es marcado por su oponente, se otorgará la puntuación IPPON.

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:

- Patadas Jodan, tres puntos (IPPON)
  - Patadas Chudan, dos puntos (WAZA-ARI)
  - Tsuki o Uchi, un punto (YUKO)
9. 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.
  10. 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.
  11. 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.
  12. La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el encuentro, aunque el Árbitro, inadvertidamente, no pare el encuentro inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer advertencias o 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 encuentro. A partir de este momento también se pueden imponer **sanciones, pero ya solo por parte del Comité de Disciplina.**
  13. 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.
  14. 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 aun cuando el golpe de puño haya precedido a la patada, dado que la patada puntúa más.
  15. 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 dejarán que el Árbitro pida una advertencia o penalización de Categoría 1 (excepto si es falta propia del receptor).

## ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. El resultado de un encuentro queda definido cuando un contendiente obtiene una ventaja de ocho puntos. Al transcurrir el tiempo del encuentro cuando tenga el mayor número de puntos. Por primer punto marcado sin oposición (SENSHU), por decisión (HANTEI), o cuando el oponente reciba HANSOKU, SHIKKAKU O KIKEN.
2. Por “primer punto marcado sin oposición” (SENSHU) se entiende que un contendiente haya marcado el primer punto a su contrario, sin que el contrario haya marcado también antes de la señal. En los casos en que ambos competidores marquen antes de la señal, no se otorgará el “primer punto marcado sin oposición” y ambos contendientes continuarán teniendo la posibilidad de marcar SENSHU más adelante durante el encuentro.
3. 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, ni tampoco ninguno de los contendientes haya obtenido SENSHU, el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE).
4. En cualquier encuentro individual, en caso de que al final del tiempo las puntuaciones sean iguales, pero un contendiente haya obtenido el “primer punto marcado sin oposición” (SENSHU), dicho contendiente será declarado ganador. En cualquier encuentro individual en el que ninguno de los contendientes haya obtenido puntos o las puntuaciones sean iguales sin que ningún contendiente haya obtenido la ventaja del primer punto marcado sin oposición, la decisión se tomará por votación final de los cuatro Jueces y el Árbitro. Es obligatoria una decisión a favor de uno u otro contendiente, 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) **Cuál de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.**

5. Si un contendiente que haya obtenido SENSHU recibe una advertencia de Categoría 2 por evitar el combate por los incidentes que se indican a continuación: Jogai, huir, agarrar, empujar o permanecer pegados el uno al otro cuando queden menos de 15 segundos para que termine el encuentro, **el contendiente perderá automáticamente esa ventaja.** El Árbitro mostrará entonces la primera señal de la advertencia aplicable, seguida por la señal de SENSHU y finalmente la señal de anulación (TORIMASEN) para pedir el apoyo de los Jueces. Si el Árbitro recibe el apoyo de un mínimo de dos banderas repetirá las señales acompañadas con la orden verbal para cada una de las señales.

Si se anula SENSHU cuando quedan menos de 15 segundos del encuentro, no se puede otorgar más SENSHU a ninguno de los competidores.

En los casos en que se ha otorgado el SENSHU, pero una protesta de video exitosa determina que también el otro oponente anotó, aquel punto de hecho no fue sin oposición, por lo que se seguirá el mismo procedimiento utilizado para la anulación de SENSHU.

6. El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias, incluidas las ganadas por SENSHU. En caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias por encuentros, 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 de ventaja que se registrará en un encuentro será de ocho.

7. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias y puntos, entonces se celebrará un encuentro decisivo. Cada equipo podrá nominar a cualquiera de sus componentes, a efectos de combatir por el encuentro adicional, independientemente de que la persona elegida haya combatido en un encuentro previo entre los dos equipos. Si el encuentro decisivo no produce un ganador por mayor número de puntos, ni tampoco ninguno de los contendientes ha obtenido SENSU, 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.
8. 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.
9. Al decidir el resultado de un encuentro por votación (HANTEI) al final de un encuentro inconcluso, el Árbitro se dirigirá al perímetro del área del encuentro 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.
10. En aquellos casos en que tanto AKA como AO estén descalificados en el mismo encuentro por Hansoku, el adversario previsto para la próxima ronda ganará por bye (y no se anunciará ningún resultado), a no ser que la descalificación tenga lugar en un encuentro por medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.

#### ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

1. La competición de Karate es un deporte, y por esa razón están prohibidas las técnicas más peligrosas y todas las técnicas deben ser controladas. Los contendientes 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 advertida o 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 una advertencia o una penalización. Debe tenerse especial cuidado en la competición Cadete y Júnior.

2. **El Árbitro no debe perder de vista al contendiente lesionado hasta que se reanude el encuentro.** 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.
3. Lesiones preexistentes pueden causar síntomas desproporcionados al nivel de contacto producido, y los Árbitros deben tener esto en cuenta al considerar las sanciones por aparente excesivo contacto. Por ejemplo, lo que parece un contacto relativamente ligero podría resultar en que el contendiente 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 Jefe de Tatami 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.

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

**CATEGORÍA 1.**

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

**CATEGORÍA 2.**

- Simular o exagerar una lesión.
- Salidas del área de competición (JOGAI) no debidas al oponente.
- 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).
- Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.
- Pasividad-no intentar entrar en combate. (No se puede dar en los últimos 15 segundos del encuentro).
- Agarrar o empujar, o permanecer pegados el uno al otro, sin intentar una técnica válida o el derribo.
- Agarrar al adversario con ambas manos por razones distintas a realizar un derribo agarrando la pierna del adversario cuando está realizando una patada.
- Agarrar el brazo o el karate-gi del adversario con una mano sin realizar inmediatamente después un intento de una técnica válida o un derribo.
- Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados.
- Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
- Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas de comportamiento.

5. Detalle de las siguientes acciones que se **sancionarán** de **CATEGORÍA 1**:

a) **Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada, y técnicas que contactan la garganta.**

1. **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 contendiente 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.
2. **CONTACTO A LA CARA - CADETES Y JÚNIORS:** Para contendientes Cadete y Júnior no está permitido el contacto a cara, cabeza ni cuello con técnicas de mano. Se **sancionará** cualquier contacto, sin importar lo ligero que este sea, como en el párrafo 1 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).

*En el caso de contendientes menores de 14 años, consultar además el APÉNDICE 10 para otras restricciones (solo WKF)*

3. 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.
4. Debe señalarse que no hay ninguna circunstancia bajo la cual se pueda puntuar una técnica que haya hecho contacto excesivo.

**b) Ataques a brazos o piernas, a la ingle, a las articulaciones, o al empeine.**

**c) Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.**

1. Están prohibidas las técnicas de mano abierta a la cara por el peligro que tienen para la visión del oponente.

**d) Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.**

1. Un contendiente que realice una técnica de derribo debe cumplir las condiciones impuestas en 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 **sancionado**. Se pueden producir lesiones por falta propia 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.
2. Las técnicas de derribo se dividen en dos tipos:
  - a. 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.
  - b. Y aquellos derribos que para su ejecución requieren que el oponente sea agarrado o sujetado con una mano. El único caso donde se puede realizar un derribo sosteniendo con ambas manos es después de atrapar la pierna ante una patada del oponente. El punto de giro del derribo no debe estar por encima del nivel de la cadera del que derriba, y el oponente debe ser sujetado de manera que caiga de forma segura.
3. 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.
4. 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 **sancionar**.

**6. Detalle de las siguientes acciones que se sancionarán de CATEGORÍA 2:**

**a) Simular o exagerar una lesión.**

1. 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 dé una **sanción** más alta a su oponente. Este tipo de comportamiento denigra nuestro deporte; y debe ser penalizado inmediatamente.
2. Serán inmediatamente **sancionados** 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.
3. 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 **sanción** 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.
4. Cuando un competidor simula haber recibido un contacto excesivo y el Panel de Arbitraje decide en cambio, 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. *La penalización correcta por simular una lesión cuando el Panel de Arbitraje haya determinado que la técnica, de hecho, era un punto es, como mínimo Hansoku y en casos severos Shikkaku.*
5. En esos casos severos, por una lesión inexistente, es una infracción muy grave al reglamento. Al competidor que simula una lesión de este tipo 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.
6. Un contendiente no debe ser sancionado por estar sin aliento (dificultades respiratorias como consecuencia de la realización de una técnica) o simplemente reaccionar ante un impacto, incluso si la técnica merecía un punto por parte del oponente. Se deberá dejar a los contendientes que se quedan sin aliento, como resultado de un impacto, tiempo para recuperar el aliento antes de reanudar el encuentro.

#### **b) Salidas del área de competición (JOGAI) no debidas al oponente.**

1. 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”. Sin embargo, si faltasen menos de 15 segundos, el Árbitro, como mínimo, impondrá directamente HANSOKU CHUI al infractor.
2. 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.
3. Si AO sale justo después de que AKA puntúe con un ataque válido, entonces se producirá “YAME” inmediatamente después 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 infracción a AO por Jogai.

**c) Ponerse uno mismo en peligro, con un comportamiento que se expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas (MUBOBI).**

1. 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 (**caso de ser golpeado o lesionado**) y no pueden ser puntuados.
2. Algunos contendientes, 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 (**caso de ser golpeado o lesionado**).
3. Se dará advertencia o se penalizará con Mubobi cuando un contendiente **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.
4. Si el infractor recibe contacto excesivo y/o sufre una lesión, el Árbitro dará una advertencia o penalización de Categoría 2 y no **sancionará** al oponente.
5. 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 sanción **adicional** por exageración al haberse cometido dos infracciones.

**d) Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.**

1. "Evitar el Combate" se refiere a una situación donde un contendiente pierde tiempo para que su oponente no tenga la oportunidad de marcarle. El contendiente que retroceda constantemente sin hacer frente al contrario, que trabe o que abandone el área, no dando a éste la oportunidad de marcar, debe ser advertido o penalizado.
2. Esto ocurre frecuentemente durante los últimos segundos de un combate. Si la infracción ocurre cuando quedan quince o más segundos de combate, y el contendiente no tiene una advertencia previa de Categoría 2, el Árbitro advertirá al infractor imponiendo CHUKOKU. Si ha habido previamente una infracción de Categoría 2, se impondrá KEIKOKU. Sin embargo, si quedan menos de quince 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 contendiente 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.

**e) Pasividad-no intentar entrar en combate.**

1. PASIVIDAD se refiere a situaciones en las que los dos contendientes no intentan intercambiar técnicas durante un cierto tiempo.
2. NO puede sancionarse en los últimos 15 segundos del encuentro.

**f) Agarrar, luchar, o empujar, o permanecer pegados el uno al otro, sin intentar el derribo u otra técnica.**

**g) Agarrar al oponente con ambas manos por cualquier otra razón que no sea la ejecución de un derribo ante una técnica de pierna del oponente.**

1. Agarrarse con ambas manos solamente se permite cuando se agarra la pierna del adversario cuando está realizando una patada para derribarle.

**h) Agarrar el brazo o el karategi del adversario con una mano sin realizar inmediatamente después un intento de una técnica válida o un derribo.**

1. El contendiente puede agarrar el brazo o karate-gi del oponente con una mano para realizar una técnica válida o un derribo, sin embargo no podrá continuar agarrándola para técnicas continuadas. Agarrar o sostener con una mano sólo se permite para ejecutar inmediatamente una técnica puntuable, derribo o amortiguar una caída.

**i) Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados.**

**j) Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.**

**k) Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas de comportamiento.**

1. Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una delegación oficial puede llevar a la descalificación del torneo de un contendiente, de todo el equipo, o de la delegación.

## ARTÍCULO 9: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES

1. Hay tres grados de advertencias: 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:
  - **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.
  
2. Hay dos grados de penalizaciones: HANSOKU y SHIKKAKU; **ambas causan que el contendiente que ha infringido las reglas sea descalificado (I) del encuentro (HANSOKU) o (II) del encuentro y de todo el torneo (SHIKKAKU). En el caso de SHIKKAKU, el Comité de Disciplina aún puede imponer posteriores sanciones basadas en el resultado de las reclamaciones:**
  - **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 contendiente penalizado se pondrá a cero y la del otro contendiente en ocho puntos.
  - **SHIKKAKU:** **Supone la descalificación de la totalidad del torneo, incluidas las otras categorías en las que el infractor se haya inscrito.. 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, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo. En encuentros por equipos, la puntuación del contendiente penalizado se pondrá a cero y la del otro contendiente en ocho puntos.**
  
3. Las advertencias de Categoría 1 y Categoría 2 no son acumulables entre sí.
  
4. 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 descalificación según sea pertinente.** Por ejemplo, no es posible dar una advertencia por contacto excesivo y después dar una advertencia del mismo grado por un segundo contacto excesivo.

5. CHUKOKU 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.
6. 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.
7. 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.
8. Un HANSOKU se impone por la acumulación de **advertencias** 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.
9. Cualquier contendiente que reciba HANSOKU por causar lesión, y que en opinión de los Jueces y el Jefe de Tatami haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición, será enviado a la Comisión de Arbitraje, la cual decidirá si dicho contendiente debe ser suspendido para el resto de la competición y/o para competiciones posteriores.
10. **Un SHIKKAKU se puede imponer directamente, sin advertencias de ningún tipo. Si el Árbitro cree que un competidor ha actuado maliciosamente, independientemente de si se ha causado o no una lesión física real, SHIKKAKU y no HANSOKU es la penalización correcta.**
11. **Si el Árbitro considera que un entrenador está interfiriendo cuando el encuentro se está realizando, parará el encuentro (YAME), se acercará al entrenador y mostrará la señal de comportamiento descortés. Después, el Árbitro recomenzará el encuentro (TSUZUKETE HAJIME). Si el entrenador continúa interfiriendo, el Árbitro parará el encuentro, se acercará al entrenador y le pedirá que abandone el tatami. El Árbitro no recomenzará el encuentro hasta que el entrenador haya abandonado el área del Tatami. Esto no se considerará una situación de SHIKKAKU y la expulsión del entrenador únicamente será para este encuentro.**
12. Los competidores que reciban SHIKKAKU por simular una lesión deben ser apartados del área de competición y puestos directamente a disposición del Equipo Médico de la Competición, el cual realizará inmediatamente un examen al contendiente. **El Equipo Médico enviará su informe antes de la finalización del Campeonato, para que la Comisión de Arbitraje lo evalúe y para que, a su vez, envíe su informe al Comité de Disciplina, en caso de que decidan que hay que aplicar otras sanciones.**

Los competidores que simulan lesión deben ser severamente penalizados, incluyendo la suspensión de por vida por infracciones reincidentes.

13. SHIKKAKU se debe anunciar públicamente.

## ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

1. **KIKEN o abandono** 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. El abandono por KIKEN supone que el contendiente será descalificado de dicha categoría, no obstante no afectará a su participación en otras categorías.
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, salvo si uno de los contendientes tiene SENSHU. En encuentros por equipos el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE), salvo si uno de los contendientes tiene SENSHU. En el caso de que esto ocurra durante un encuentro extra para decidir un encuentro de equipo, entonces un voto (HANTEI) determinará el resultado, salvo si uno de los contendientes tiene SENSHU.
3. Cuando un contendiente esté lesionado y precise tratamiento médico, el Árbitro deberá parar el combate y simultáneamente llamar al médico levantando el brazo, haciendo sonar su silbato y diciendo “doctor”.
4. El médico está obligado a hacer recomendaciones de seguridad sólo en lo referente al tratamiento médico adecuado de un contendiente lesionado. Por tanto, está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.
5. Caso de que pueda hacerlo físicamente, el contendiente lesionado debe salir del área para ser tratado por el doctor.
6. A un contendiente 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 10d), o si se le debe dar más tiempo para el tratamiento.
7. 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.
8. 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.
9. **Un competidor lesionado que gane un encuentro por descalificación debido a una lesión no podrá seguir compitiendo sin el permiso del médico del torneo.** Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el doctor del torneo no puede volver a **competir en dicho torneo.**
10. Cualquier contendiente que sea derribado con lesión, o noqueado, y no recupere 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 lesionado o noqueado y no recobre la posición erguida, el Árbitro llamará inmediatamente al doctor. ***El Árbitro podrá indicar*** al cronometrador el comienzo de la cuenta de 10 segundos, haciendo sonar su silbato y levantando el brazo.

*Si se aplicara la regla de los “Diez segundos”* el tiempo será contado por un cronometrador nombrado específicamente para este fin. El cronometrador sólo pondrá el reloj en marcha a la señal del Árbitro, y lo parará cuando el Árbitro levante su brazo.

En todos los casos en los que se haya comenzado la cuenta de los 10 segundos se llamará al doctor para que examine al competidor antes de que el encuentro pueda reanudarse. Para los incidentes que entren dentro de esta regla de los 10 segundos, el contendiente podrá ser examinado en el tatami.

11. Los Jueces decidirán si dan KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU según sea el caso.
12. 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: RECLAMACIÓN OFICIAL

1. *Nadie puede reclamar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.*
2. *Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del competidor o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.*
3. Cualquier reclamación que se refiera a la aplicación del reglamento debe realizarse de acuerdo al procedimiento definido por el **Reglamento del Comité de Competición de la RFEK**. Debe ser presentada por escrito y firmada por el representante oficial del equipo.
4. La reclamación se realizará en la forma de informe escrito presentado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la reclamación (la única excepción a esto es cuando la reclamación se refiere a una falta administrativa. El Jefe de Tatami debe ser informado inmediatamente después de detectarse dicha falta.
5. La reclamación 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 reclamación válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la reclamación.
6. La reclamación debe ser presentada a un representante del Comité de Competición de la RFEK. En su debido momento dicho Comité revisará las circunstancias que produjeron la reclamación. Habiendo tenido en cuenta todos los hechos disponibles, emitirá un informe, y podrá tomar las acciones que considere oportunas.
7. *Cualquier protesta relacionada con la aplicación de las reglas debe ser comunicada por el entrenador como máximo un minuto después del final del encuentro. El entrenador solicitará el formulario de “Reclamación Oficial” al Jefe de Tatami y tendrá cuatro minutos para cumplimentarlo, firmarlo y entregarlo al Jefe de Tatami con la cuota correspondiente. El Jefe de Tatami entregará inmediatamente el formulario de protesta cumplimentado a un representante del Comité de Competición que tendrá cinco minutos para adoptar una decisión.*

8. La reclamación será revisada por el Comité de Competición y como parte de esta revisión el Comité estudiará la evidencia proporcionada en apoyo de la reclamación. El Comité podrá estudiar también videos oficiales y preguntar a Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la reclamación.
9. El reclamante debe depositar la cantidad económica establecida por el Reglamento del Comité de Competición de la RFEK, que junto con la reclamación, deben ser entregadas al Presidente del Comité de Competición.
10. Si el Comité de Competición considera que la reclamación es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. **El importe depositado por la reclamación será devuelto por el Comité de Competición.**
11. Si el Comité de Competición considera que la reclamación no es válida, ésta será rechazada y el depósito se quedará en posesión de la RFEK.
12. No se demorarán los combates subsiguientes, aun cuando se esté preparando una reclamación oficial. Es la responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurar que el encuentro ha sido conducido de acuerdo con los reglamentos de competición.
13. En el caso de una falta administrativa en el transcurso de un encuentro, el entrenador puede notificarlo directamente al Jefe de Tatami. A su vez, el Jefe de Tatami se lo notificará al Árbitro.

#### 14. Composición del Comité de Competición

El Comité de Competición se compondrá de los siguientes miembros con derecho a voz y voto:

1. El Director Técnico de la RFEK que ejercerá la presidencia y representatividad de dicho Comité de Competición.
2. El Director del Departamento Nacional de Arbitraje.
3. Un Deportista que no intervenga, como tal en el campeonato de que se trate, nombrado al efecto por el Presidente de la RFEK.
4. Un Árbitro que teniendo la titulación requerida para arbitrar el tipo de campeonato que se esté celebrando, no actúe como tal, nombrado por el Presidente de la RFEK.

#### 14. Proceso de Evaluación de Apelaciones

La parte que reclama es responsable de que se convoque el Comité de Competición y depositar la suma establecida al efecto, emitiéndose el recibo correspondiente.

Una vez reunido, el Comité de Competición realizará las averiguaciones e investigaciones que considere oportunas para evaluar la reclamación. Cada uno de los miembros está obligado a dar su veredicto sobre la validez de la reclamación. No es posible abstenerse.

#### 15. Reclamaciones Rechazadas

Si se encuentra que una reclamación es infundada, el Comité de Competición nombrará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que su reclamación ha sido rechazada, marcará el documento original con la palabra “RECHAZADA” y se firmará por cada uno de los miembros del Comité de Competición.

## 16. Reclamaciones Aceptadas

Si una reclamación es aceptada, el Comité de Competición contactará con la Dirección de Organización y con la Comisión de Arbitraje 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 a la Comisión de Arbitraje que se considere la sanción de los Árbitros implicados

El Comité de Competición 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 Comité de Competición nombrará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que su reclamación ha sido aceptada, marcará el documento original con la palabra “ACEPTADA” y se firmará por cada uno de los miembros del Comité de Competición. Se le devolverá la cantidad depositada al reclamante.

## 17. Informe del Incidente

Después de ocuparse del incidente tal como se ha descrito antes, el Comité de Competición se reunirá y hará un informe sencillo, describiendo sus hallazgos y estableciendo las razones para aceptar o rechazar la reclamación. El informe debe ser firmado por los miembros del Comité de Competición.

## 18. Atribuciones y Limitaciones

La decisión del Comité de Competición es final, y sólo puede ser recurrida en los términos expresados en el Reglamento del Comité de Competición de la RFEK.

El Comité de Competición no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar reclamaciones e instar a la Comisión de Arbitraje y la Dirección de Organización a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.

## 19. Disposición especial sobre la revisión de video.

*NOTA: Esta disposición especial se debe ser interpretada de manera separada e independiente a otras disposiciones de este Artículo 11, y su explicación correspondiente.*

*En los Campeonatos del Mundo Senior de la WKF, Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, Juegos Continentales, Juegos Mundiales y juegos multideportivos de esta naturaleza, se requiere el uso de la revisión de video de los encuentros. El uso de la revisión de video se recomienda asimismo para otras competiciones siempre que sea posible.*

*El procedimiento para la revisión de video se adjunta como APÉNDICE 11.*

## ARTÍCULO 12: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES DE LOS OFICIALES

### 1. COMISIÓN DE ARBITRAJE

Las atribuciones y funciones de la Comisión de Arbitraje serán las siguientes:

- a. 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.
- b. Nombrar y desplegar a los Jefes de Tatami en sus áreas respectivas y emprender las acciones oportunas según se desprenda de los informes de los Jefes de Tatami.
- c. Supervisar y coordinar el comportamiento general de los Árbitros.
- d. Nombrar oficiales sustitutos allí donde sea necesario.
- e. Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no estén estipuladas en el reglamento.

### 2. JEFES DE TATAMI Y ASISTENTES DE JEFE DE TATAMI

Las atribuciones y funciones de los Jefes de Tatami serán las siguientes:

- a. Delegar, nombrar y supervisar a Árbitros y Jueces, en todos los encuentros en áreas bajo su control.
- b. 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.
- c. Ordenar al Árbitro parar el encuentro cuando el Supervisor del Encuentro señala una infracción al reglamento de competición.
- d. Examinar las tarjetas médicas y asegurarse de que los contendientes están en condiciones de combatir antes de cada encuentro.
- e. 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.
- f. **Designar a dos Árbitros para que actúen en calidad de Supervisores del Video Review (VRS).**

### 3. ÁRBITROS

Las atribuciones y funciones del Árbitro serán las siguientes:

- a. El Árbitro (“SHUSHIN”) dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, la suspensión y el final de los mismos.
- b. Otorgar puntos basándose en la decisión de los Jueces.
- c. Detener el encuentro cuando adviertan una lesión, enfermedad o incapacidad de un competidor para continuar.
- d. 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.
- e. Detener el encuentro cuando dos o más Jueces han indicado un punto o Jogai.
- f. Indicar faltas observadas (incluyendo Jogai), solicitando así el consentimiento de los Jueces.

- g. 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.
- h. Convocar a los Jueces (SHUGO) para recomendar Shikkaku.
- i. Explicar al Jefe de Tatami, a la Comisión de Arbitraje, o al Comité de Competición, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
- j. Dar advertencias e imponer penalizaciones en base a la decisión de los Jueces.
- k. Anunciar y comenzar un encuentro extra cuando se requiera en encuentros de equipo.
- l. Realizar votaciones de los Jueces, incluyendo su propio voto (Hantei) y anunciar el resultado.
- m. Resolver empates.
- n. Anunciar al ganador.
- o. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta, incluyendo la conducta de entrenadores, otros contendientes o cualquier parte implicada del entorno del contendiente presente en el área de competición.
- p. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

#### 4. JUECES

Las funciones de los Jueces (FUKUSHIN) serán los siguientes:

- a. Señalar puntos y jogai por su propia iniciativa.
- b. Señalizar su juicio en las advertencias o penalizaciones indicadas por el Arbitro
- c. Ejercer su derecho de voto en todas las decisiones a tomar.
- d. Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalar al Árbitro su opinión en los siguientes casos:
  - Cuando observen que se ha marcado un punto.
  - Cuando un competidor ha salido del área de competición.
  - Cuando es requerido por el árbitro para emitir un juicio sobre cualquier otra falta.

#### 5. SUPERVISORES DEL ENCUENTRO

Las funciones de El Supervisor del Encuentro (KANSA) son las siguientes:

- a. El Supervisor del Encuentro (KANSA) ayudará al Jefe de Tatami a supervisar el desarrollo de los encuentros.
- b. 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.
- c. 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 Jefe de Tatami indicará al Árbitro que pare el combate o encuentro y corrija la irregularidad.
- d. Revisará antes de cada encuentro que el equipamiento de los competidores sea del tipo homologado.
- e. **Antes del comienzo de cada encuentro se asegurará que la equipación del competidor y el Karate-Gi cumplan las normas de competición de la WKF/RFEK. Incluso si el organizador revisa el equipamiento antes de la formación para el saludo. Es responsabilidad del Kansa garantizar que el equipamiento cumpla las normas.**
- f. ***El Supervisor del Encuentro no rotará durante los encuentros del equipo.***

- g. Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Supervisor del Encuentro.

### **GUIA DE ACTUACIÓN**

En las situaciones que se indican a continuación el Kansa levantará la bandera roja y hará sonar su silbato:

- *El árbitro se olvida indicar Senshu.*
- *El árbitro da una puntuación al contendiente equivocado.*
- *El árbitro da advertencia / penalización al contendiente equivocado.*
- *El árbitro da una puntuación a un contendiente y advertencia de Cat. 2 por exageración al otro.*
- *El árbitro da una puntuación a un contendiente y Mubobi al otro.*
- *El Árbitro da una puntuación por una técnica realizada después de Yame o después de que haya acabado el tiempo.*
- *El árbitro da una puntuación a un contendiente por una técnica realizada cuando está fuera del Tatami.*
- *El árbitro da una advertencia o penalización por pasividad durante Ato Shibaraku.*
- *El árbitro da una advertencia o penalización de Cat. 2 equivocada durante Ato Shibaraku.*
- *El Árbitro no para el encuentro y hay dos o más banderas que muestran el punto o Jogai para el mismo contendiente.*
- *El árbitro no para el encuentro cuando un entrenador solicita una revisión de video.*
- *El árbitro no atiende la mayoría de las banderas.*
- *El Árbitro no llama al doctor en una situación de la Regla de los 10 segundos.*
- *El árbitro anuncia Hantei / Hikiwake pero se ha obtenido Senshu.*
- *Un Juez/unos Jueces sujeta(n) las banderas con la mano equivocada.*
- *El marcador no muestra la información correcta.*
- *La técnica solicitada por el entrenador se realizó después de Yame o después de que se acabara el tiempo.*

En las situaciones que se indican a continuación, el Kansa no intervendrá en las decisiones del Panel de Arbitraje:

- *Los Jueces no señalan una puntuación con la bandera*
- *Los Jueces no señalan Jogai con la bandera.*
- *Los Jueces no apoyan al Árbitro cuando solicita una advertencia o penalización de Cat.1 o de Cat.2.*
- *El grado de contacto de Cat. 1 que decida el panel.*
- *El grado de advertencia o penalización de Cat. 2 que decida el panel.*
- *Kansa no tiene voto ni autoridad en asuntos de juicios tales como si una puntuación ha sido válida o no.*
- *En caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin de tiempo, el Supervisor de la Puntuación y no el Kansa hará sonar su silbato.*

## 6. SUPERVISORES DE LA PUNTUACIÓN

Las funciones de El Supervisor de la Puntuación son:

- a. El Supervisor de la puntuación guardará un registro separado de los puntos concedidos por el Árbitro.
- b. Supervisará y vigilará a los cronometradores y a los encargados de la puntuación.
- c. En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el Supervisor de la Puntuación hará sonar su silbato.

## 7. SUPERVISORES DE LOS ENTRENADORES

- a. Las funciones de los Supervisores del Entrenador se describen en el APÉNDICE 11 - REVISIÓN DE VIDEO.

## 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. Antes de comenzar un encuentro, el Árbitro llamará a los contendientes a sus líneas de inicio. 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.
3. El Árbitro y los Jueces ocuparán sus posiciones y siguiendo a un intercambio de saludos entre los contendientes, **colocados en la parte delantera de sus tatamis correspondientes lo más cercana posible de su oponente**; el Árbitro anunciará “SHOBU HAJIME” y comenzará el combate. Los contendientes se saludarán el uno al otro al comienzo y a la finalización de cada encuentro.
4. Al recomenzar el encuentro, el Árbitro debe cerciorarse de que ambos contendientes 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.
5. 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).
6. 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”.
7. 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 inicio, haciendo él 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.

8. 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.
9. En el caso de empate en la puntuación al final de un encuentro, el Panel de Arbitraje (el Árbitro y los cuatro Jueces) decidirá el encuentro por HANTEI.
10. 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 contendientes 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 o derribo.
  - f. Cuando uno o los dos contendientes caiga o sea derribado y ninguno logra seguir inmediatamente con una técnica efectiva.
  - g. Cuando ambos contendientes se traben entre sí, sin que inmediatamente realicen un derribo o una técnica puntuable.
  - h. Cuando ambos contendientes permanezcan pegados el uno al otro sin intentar inmediatamente un derribo o técnica alguna.
  - i. Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.
  - j. Cuando dos o más Jueces indiquen un punto o un Jogai para el mismo contendiente.
  - 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 Jefe de Tatami.

#### ARTÍCULO 14: NORMAS Y PROCEDIMIENTOS DEL PANEL DE ARBITRAJE

1. Cuando el Árbitro detiene 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 respecto a los Puntos y Jogai. Si el árbitro se lo solicita, señalarán su opinión respecto a otras conductas prohibidas. 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.
2. Cuando dos o más Jueces indican una puntuación o Jogai para el mismo contendiente, el Árbitro parará el combate y dará la decisión correspondiente. En caso de que el Árbitro no pare el encuentro, el Supervisor del Encuentro levantará la bandera roja y hará sonar su silbato.
3. 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.

4. En el caso de que dos o más Jueces indiquen un punto, una advertencia o una penalización por Jogai y/o apoyen al Árbitro en una infracción para ambos contendientes; los dos recibirán su correspondiente punto, advertencia o penalización.
5. Si más de un Juez indica punto y el nivel del punto es diferente entre los Jueces, se aplicará el punto más bajo caso de no haber mayoría para un determinado nivel de punto.
6. Si más de un Juez indicara un nivel de advertencia o penalización para un contendiente y el nivel de advertencia o penalización es diferente entre los Jueces, se aplicará la advertencia o penalización más baja caso de no haber mayoría. Teniendo en cuenta que al ser responsabilidad del Árbitro y ser el que solicita confirmación, su opinión cuenta como un voto más y *en caso de que le apoyen 2 Jueces dará la decisión solicitada*.
7. 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.
8. 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 oponente, o cuando ha habido un MUBOBI y una exageración de lesión por parte del mismo contendiente.
9. Los Jueces están obligados a golpear el suelo con la bandera correspondiente cuando indiquen un Jogai. Cuando el Árbitro pare el encuentro y vuelva a su posición, señalarán su opinión indicando una infracción de Categoría 2.
10. Para infracciones de Categoría 1 los Jueces primero deberán extender las banderas cruzadas con la bandera roja delante para AKA y con la bandera azul delante para AO, siempre hacia el lado en el que se encuentre el competidor en cuestión.
11. Al explicar las bases para la decisión después del encuentro, los Jueces hablarán con el Jefe de Tatami, la Comisión de Arbitraje o el Comité de Competición. No lo explicarán personalmente a nadie más.
12. Al anunciar descalificación por KIKEN, el Árbitro señalará con su dedo índice hacia el lado del competidor o equipo ausente anunciando “Aka/Ao no Kiken” y señalando Kachi (ganador) al contrario.
13. Cuando se utilice la revisión de video, el panel de revisión de vídeo solamente modificará una decisión si ambos miembros del panel están de acuerdo. Tras la revisión, se transmitirá inmediatamente su decisión al Árbitro, quien anunciará los posibles cambios con respecto a la decisión inicial, cuando corresponda.

# REGLAMENTO DE KATA

## ARTÍCULO 1: AREA DE COMPETICIÓN DE KATA

1. El área de competición será idéntica al área utilizada para la competición de Kumite, pero en la competición de kata las piezas de tatami que están al revés para marcar el área roja de salida de los contendientes de Kumite, deberán ser dados la vuelta para formar una superficie de color uniforme.

## ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.
2. No se puede quitar la chaqueta del kárate-gi durante la ejecución del Kata.
3. A los contendientes que se presenten vestidos incorrectamente se les dará un minuto para corregirlo.
4. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

## 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 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, salvo que específicamente se indique lo contrario para una competición. Si se usa un sistema de turno rotatorio (Round-robin) se seguirá la estructura que se indica en el APÉNDICE 14.
3. Se permiten ligeras variaciones de acuerdo al estilo de Karate (Ryu-ha) del contendiente.
4. Antes de cada vuelta se notificará a la mesa de puntuación el Kata elegido.
5. Los contendientes deben ejecutar un Kata distinto en cada vuelta. Un Kata no se puede repetir una vez ejecutado.
6. En el caso de que un contendiente se retire una vez haya comenzado su ejecución el adversario, el contendiente podrá reutilizar el kata realizado en una ronda posterior, puesto que esta situación se considera ganada por Kiken.
7. Los contendientes individuales o equipos que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del contendiente en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.

8. En los encuentros para medallas de la competición de Kata por equipos, los equipos ejecutarán el Kata elegido en la forma usual. Después realizarán una demostración del significado del Kata (BUNKAI). El tiempo total permitido para el conjunto del KATA y el BUNKAI es de **seis minutos**. El cronometrador oficial comenzará la cuenta atrás del tiempo cuando los componentes del equipo **realicen el saludo al iniciar el kata** y se detendrá el cronómetro en el saludo final después de la realización del BUNKAI. Será descalificado el equipo que no realice el saludo al comienzo o la finalización de la ejecución, o que exceda el tiempo de seis minutos permitido. No está permitido el uso de armas tradicionales, equipo auxiliar, útiles o vestimenta suplementaria.
9. El número de Katas requeridos depende del número de contendientes individuales o de equipos tal como se refleja en la siguiente tabla. Los (bys) se cuentan como contendientes o equipos.

<i>Contendientes o Equipos</i>	<i>Katas requeridos</i>
<b>65-128</b>	<b>7</b>
<b>33-64</b>	<b>6</b>
<b>17-32</b>	<b>5</b>
<b>9-16</b>	<b>4</b>
<b>5-8</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>2</b>

#### ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES

1. El panel de cinco Jueces para cada encuentro será designado por el Jefe de Tatami o el Asistente del Jefe de Tatami.
2. En un encuentro de Kata los Jueces no pueden tener la nacionalidad de ninguno de los contendientes **ni pertenecer a la misma Federación Nacional de ninguno de los participantes.**
3. **Despliegue de Jueces y asignación del Panel (Competiciones WKF):**
  - **Para las rondas eliminatorias, el Secretario de la Comisión de Arbitraje (RC) facilitará al técnico del software que maneja el sistema de sorteo electrónico un listado que incluya a los Jueces disponibles por Tatami. Este listado lo realizará el Secretario de la Comisión de Arbitraje (RC) cuando haya terminado el sorteo de los contendientes y cuando haya terminado la sesión informativa para los Árbitros. Este listado únicamente deberá incluir a los Jueces presentes en la sesión informativa y deberá cumplir con los criterios mencionados anteriormente. Después, para el sorteo de los Jueces, el técnico del sistema de software introducirá el listado en el sistema y 5 Jueces de cada despliegue de Tatami se asignarán aleatoriamente como Panel de Jueces de cada encuentro.**
  - **En el caso de los encuentros para medallas, los Jefes de Tatami le proporcionarán al Director y al Secretario de la Comisión de Arbitraje (RC) una listado que incluya a 8 oficiales de su propio Tatami hasta que haya acabado el último encuentro de las rondas**

eliminadoras. Después de que el Director de la Comisión de Arbitraje haya aprobado el listado, se le entregará al técnico del software para que lo introduzca en el sistema. Después el sistema asignará aleatoriamente el panel de Jueces, que solo contendrá 5 de los 8 oficiales de cada tatami.

4. También se nombrarán cronometradores, anotadores de la puntuación y anunciadores.
5. El Juez Principal se sentará en la posición central de frente a los contendientes. Los otros cuatro Jueces se sentarán en las esquinas del área de competición
6. Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul o, si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.

## ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

### 1. LISTA DE KATAS OFICIAL.

Sólo se podrán realizar katas de la Lista Oficial:

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Annanko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seiryu
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsukaze	Shiho Kosokun
Gojushiho	Matusumura Bassai	Shinpa
Gojushiho Dai	Meikyo	Shinsei
Gojushiho Sho	Myojo	Shisochin
Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Sochin
Hangetsu	Nijushiho	Suparinpei
Haufa	Nipaipo	Tekki 1-3
Heian 1-5	Niseishi	Tensho
Heiku	Ohan	Tomari Bassai
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

2. Los nombres de algunos kata se duplican debido a las variaciones habituales en la ortografía de la romanización. En varios casos, un kata puede ser conocido con un nombre diferente de un estilo (Ryu-ha) a otro estilo, - y, en casos excepcionales, un nombre idéntico puede ser en realidad un kata diferente de un estilo a otro.

### 3. Valoración:

- a. Al valorar a un contendiente o a un equipo los Jueces evaluarán su actuación en base a los siguientes 2 criterios fundamentales, con la misma ponderación:

#### NIVEL TÉCNICO, NIVEL ATLÉTICO

KATA	BUNKAI (solo en encuentros para medallas)
<p><b>1. Nivel Técnico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Posiciones</li> <li>b. Técnicas</li> <li>c. Movimientos de transición</li> <li>d. Timing/Sincronización</li> <li>e. Respiración correcta</li> <li>f. Concentración (kime)</li> <li><b>g. Dificultad Técnica</b></li> <li><b>h. Conformidad: Consistencia en la realización del Kihon del estilo (Ryu-ha) en el Kata</b></li> </ul>	<p><b>1. Nivel Técnico</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Posiciones</li> <li>b. Técnicas</li> <li>c. Movimientos de transición</li> <li>d. Timing</li> <li>e. Control</li> <li>f. Concentración (kime)</li> <li><b>g. Dificultad de las técnicas realizadas.</b></li> <li><b>h. Conformidad con el kata: Utilizar los movimientos reales que se realizan en el kata</b></li> </ul>
<p><b>2. Nivel Atlético</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Fuerza</li> <li>b. Rapidez</li> <li>c. Equilibrio</li> <li>d. Ritmo</li> </ul>	<p><b>2. Nivel Atlético</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Fuerza</li> <li>b. Rapidez</li> <li>c. Equilibrio</li> <li><b>d. Timing</b></li> </ul>

- b. La realización será evaluada desde el saludo al comenzar el kata hasta el saludo al finalizar el kata, a excepción de los encuentros equipos para medalla, donde la ejecución, así como el tiempo comienza con el saludo al inicio del kata y termina con el saludo de los competidores a la finalización del Bunkai.
- c. En la evaluación del Kata se dará igual importancia a cada uno de **los dos** criterios básicos.
- d. Al Bunkai se le dará la misma importancia que al propio Kata.
- e. El KATA debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en lo que se refiere al combate y demostrar concentración e impacto potencial en sus técnicas.

**Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad así como armonía, ritmo y equilibrio.**

El Kata no es un baile ni una representación teatral.

- f. En kata por Equipos, los miembros del equipo deben demostrar competencia en todos los aspectos de la ejecución del Kata, así como sincronización.
- g. Es responsabilidad exclusiva del entrenador o del contendiente de que el Kata, tal como ha sido comunicado a la mesa de puntuación, es el apropiado para la vuelta de la que se trate.
- h. Aunque en la ejecución del Bunkai esté prohibida la técnica de tijera (Kani Basami) en el cuello para el derribo, sí se permitirá la técnica de derribo al cuerpo.

#### **4. Descalificación:**

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

- a. Ejecución del Kata equivocado o anuncio del Kata equivocado.
- b. No hacer el saludo al comienzo o a la finalización de la ejecución del kata.
- c. Pausa inequívoca o detención en la ejecución.
- d. Interferencia con la función de los Jueces (tal como que un Juez se tenga que mover por razones de seguridad o hacer contacto físico con un Juez).
- e. Caída del cinturón durante la ejecución.
- f. Exceder el tiempo total de seis minutos para Kata y Bunkai.
- g. Realizar una técnica de derribo de tijera al área del cuello en Bunkai (**Jodan Kani Basami**).
- h. Mala conducta o no seguir las instrucciones del Juez Principal.

#### **5. Faltas :**

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

- a) Una pequeña pérdida de equilibrio.
- b) Realizar un movimiento de forma incorrecta o incompleta, tal como fallar un bloqueo de forma completa o ejecutar un golpe de puño fuera del objetivo.
- c) Movimiento no sincronizado, tal como realizar una técnica antes de completar la transición del cuerpo, o en el caso de un equipo, no hacer un movimiento al unísono.
- d) **La utilización de comandos acústicos (de cualquier otra persona, incluidos otros miembros del equipo) o acciones tales como golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos o el karate-gi, o una respiración inadecuada, se considerarán faltas muy graves por los Jueces en su evaluación de la realización del kata, en el mismo nivel que se penalizaría una pérdida de equilibrio temporal.**
- e) El cinturón va soltándose hasta el punto de que se suelta de la cintura durante la realización.
- f) Pérdida de tiempo, incluyendo prolongar la marcha, demasiados saludos o una pausa prolongada antes de empezar la ejecución.
- g) Distraer a los Jueces moviéndose mientras que el contrario está realizando su ejecución.
- h) Causar lesión por no controlar las técnicas durante el Bunkai.

## ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada eliminatoria y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes, o equipos, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición frente a la Juez Principal. Después de saludar al Panel de Arbitraje y después el uno al otro, AO se retirará del área de competición. Después de moverse a la posición de partida saludará y anunciará claramente el nombre del Kata que va a ejecutar, y comenzará. Al completar el Kata, AKA después de saludar al final del kata, 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. El punto de comienzo de la ejecución del Kata debe estar dentro del perímetro del área de competición. En Kata por equipos, los tres componentes del equipo deben comenzar el Kata en la misma dirección y hacia el Juez Principal.
3. Si el Juez Jefe opina que un competidor debe ser descalificado, llamará a los otros Jueces para llegar a un veredicto.
4. Si un contendiente es descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruzará las banderas y levantará la bandera indicando el ganador.
5. Después de haber completado los dos Katas, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su decisión. En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo encuentro, el adversario previsto para la próxima ronda ganará por bye (y no se anunciará ningún resultado), a no ser que la doble descalificación tenga lugar en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.
6. Caso de que un contendiente o un equipo no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente al oponente sin necesidad de ejecutar el Kata notificado previamente. En ese caso el contendiente o equipo podrá realizar el Kata anunciado en una ronda posterior.
7. Al anunciar descalificación por KIKEN el Juez Jefe deberá indicarlo señalando con la bandera hacia la posición de comienzo del competidor correspondiente y después señalando Kachi (ganador) para el contrario.
8. El Juez Principal pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán sus banderas de forma simultánea. Después de dar tiempo suficiente como para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) bajarán las banderas después de un nuevo pitido corto con el silbato.
9. La decisión será para AKA o para AO. No puede haber empates. El contendiente que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador.
10. Los contendientes se saludarán entre sí, después al Panel de Jueces, y abandonarán el área.

## ARTÍCULO 7: RECLAMACIÓN OFICIAL

1. La Reclamación Oficial en la competición de katas seguirá el mismo procedimiento que se indica en las Reglas de Kumite Artículo 10: Reclamación Oficial.

## APÉNDICE 1: TERMINOLOGÍA

<b>SHOBU HAJIME</b>	Comienzo del encuentro	Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.
<b>ATO SHIBARAKU</b>	Queda poco tiempo	El cronometrador dará una señal audible 15 segundos antes del final del combate, y el Árbitro anunciará “Ato Shibaraku”.
<b>YAME</b>	Parar	Interrupción o final del encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.
<b>MOTO NO ICHI</b>	Posición original	Los contendientes y el Árbitro vuelven a sus posiciones de partida.
<b>TSUZUKETE</b>	Combatir	Orden de proseguir el combate cuando hay una interrupción no autorizada.
<b>TSUZUKETE HAJIME</b>	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.
<b>SHUGO</b>	Llamada a los Jueces	El Árbitro llama a los Jueces al final del encuentro, o para recomendar SHIKKAKU.
<b>HANTEI</b>	Decisión	El Árbitro pide decisión al final de un encuentro empatado. 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.
<b>HIKIWAKE</b>	<b>Empate</b>	En el caso de un encuentro empatado, el Árbitro cruzará sus brazos, y después los extenderá con las palmas mirando al frente.
<b>AKA (AO) NO KACHI</b>	<b>Rojo (Azul) gana</b>	El Árbitro extiende su brazo de forma oblicua hacia el lado del ganador.

<b>AKA (AO) IPPON</b>	Rojo (azul) marca tres puntos	El Árbitro levanta su brazo hacia arriba a 45° por el lado del que ha puntuado.
<b>AKA (AO) WAZA-ARI</b>	Rojo (azul) marca dos puntos	El Árbitro extiende su brazo a la altura del hombro hacia el lado del que ha puntuado.
<b>AKA (AO) YUKO</b>	Rojo (azul) marca un punto	El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45° por el lado del que ha puntuado.
<b>CHUKOKU</b>	Advertencia	El Árbitro indica una falta de Categoría 1 ó 2.
<b>KEIKOKU</b>	Advertencia	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45° hacia abajo al infractor.
<b>HANSOKU-CHUI</b>	Advertencia de descalificación	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor.
<b>HANSOKU</b>	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.
<b>JOGAI</b>	Salida del área de competición no causada por el oponente	El Árbitro señala con su dedo índice hacia el lado del infractor para indicar a los Jueces, que se ha salido del área de competición.
<b>SENSHU</b>	Primer punto de ventaja sin oposición	Una vez otorgado el punto de la manera habitual, el Árbitro anuncia “Aka (Ao) Senshu” mientras mantiene elevado su brazo doblado con la palma de la mano hacia la cara del árbitro.
<b>SHIKKAKU</b>	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.
<b>TORIMASEN</b>	Anulación	El punto o la decisión se anula. El Árbitro de Kumite o el Juez Jefe de Kata cruza sus manos en un movimiento hacia abajo.
<b>KIKEN</b>	Renuncia	En Kumite, el Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia abajo al lado del tatami de la del contendiente o equipo En Kata el Juez Jefe realiza el mismo gesto mediante la bandera.
<b>MUBOBI</b>	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 DEL PANEL ARBITRAL

### 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**

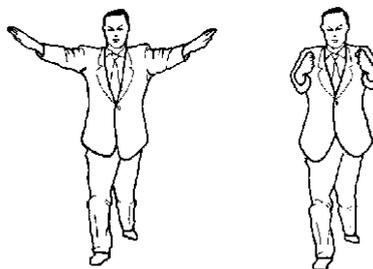
“Parar”  
Interrupción o final del combate o encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.



### TSUZUKETE HAJIME

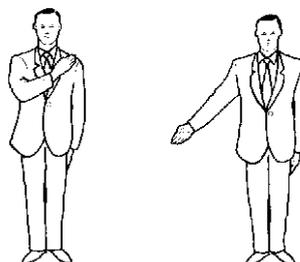
“Continuar el combate-Comenzar”

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.



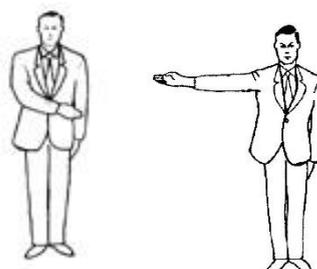
### YUKO (Un punto)

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



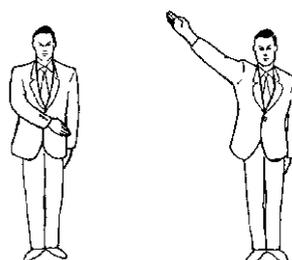
### WAZA-ARI (Dos puntos)

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



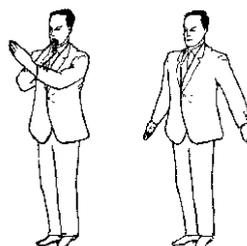
### IPPON (Tres puntos)

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



### TORIMASEN / ANULAR UNA 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.

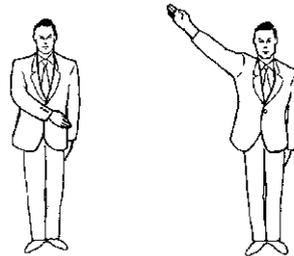


**SENSHU (Primer punto de ventaja sin oposición)**



**NO KACHI (Victoria)**

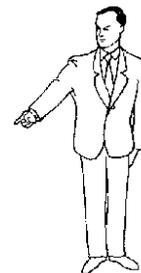
Al final del combate o encuentro, el Árbitro extiende su brazo hacia arriba a 45 ° por el lado del ganador y anuncia “AKA (AO) No Kachi”.



**KIKEN**

“Renuncia”

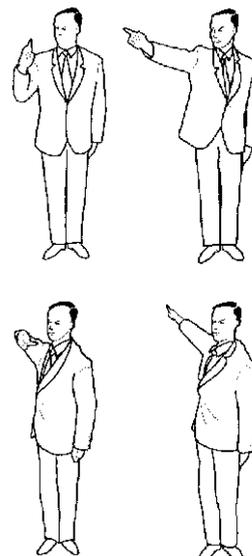
El Árbitro señala con el dedo índice a la posición inicial del contendiente que renuncia y después anuncia la victoria del contrario.



**SHIKKAKU**

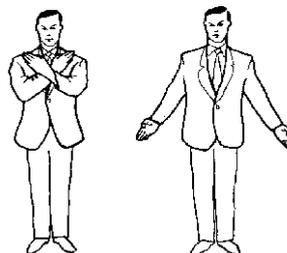
“Descalificación, Abandonar el Área”.

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.



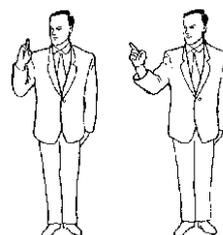
### INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1 (usada sin señal para CHUKOKU)

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



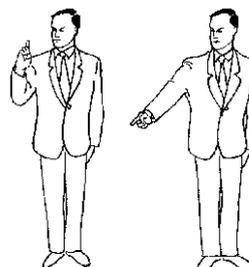
### INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2 (usada sin señal para CHUKOKU)

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



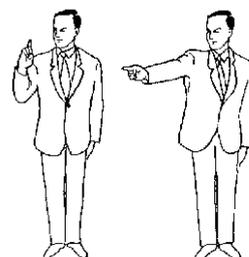
### KEIKOKU

“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

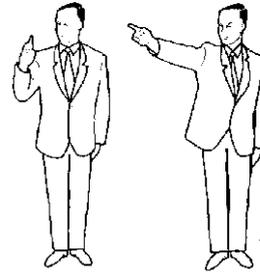
“Advertencia de descalificación”.  
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor.



### 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.



### CONTACTO EXCESIVO

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



### SIMULAR O EXAGERAR UNA LESIÓN

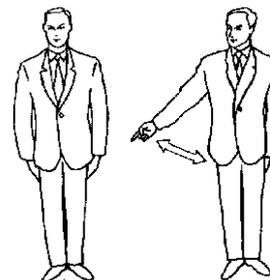
El Árbitro lleva ambas manos a la cara para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



### 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 CON PECHO SIN INTENTAR INMEDIATAMENTE UNA TÉCNICA O DERRIBO

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.



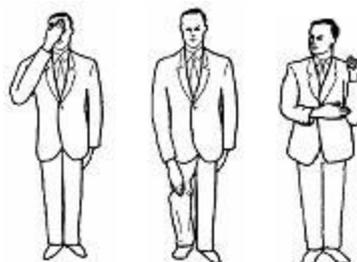
### ATAQUES PELIGROSOS Y DESCONTROLADOS

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**

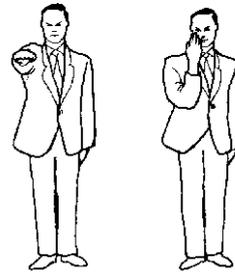
El Árbitro se lleva el dedo índice a los labios para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



### **SHUGO**

“Llamada a los Jueces”

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



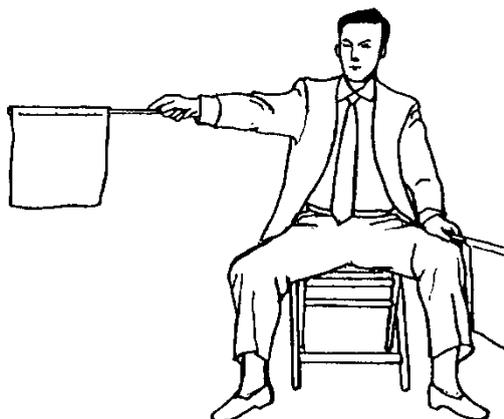
## LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

Tener en cuenta que, el Juez n° 1 y n° 4, sujetarán la bandera roja en la mano derecha y el Juez n° 2 y n° 3 sujetarán la bandera roja en la mano izquierda. Los Jueces de kata n° 1, 2 y 5 tendrán la bandera roja en su mano derecha y el Juez n° 3 y n° 4 en la izquierda.

**YUKO**



**WAZA-ARI**



**IPPON**



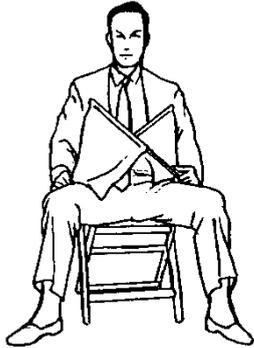
**FALTA**

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.



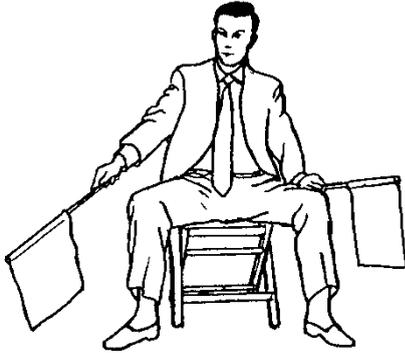
### INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2

El Juez gira la bandera con el brazo doblado.



**JOGAI**

El Juez golpea el suelo con la bandera correspondiente.



**KEIKOKU**



**HANSOKU CHUI**



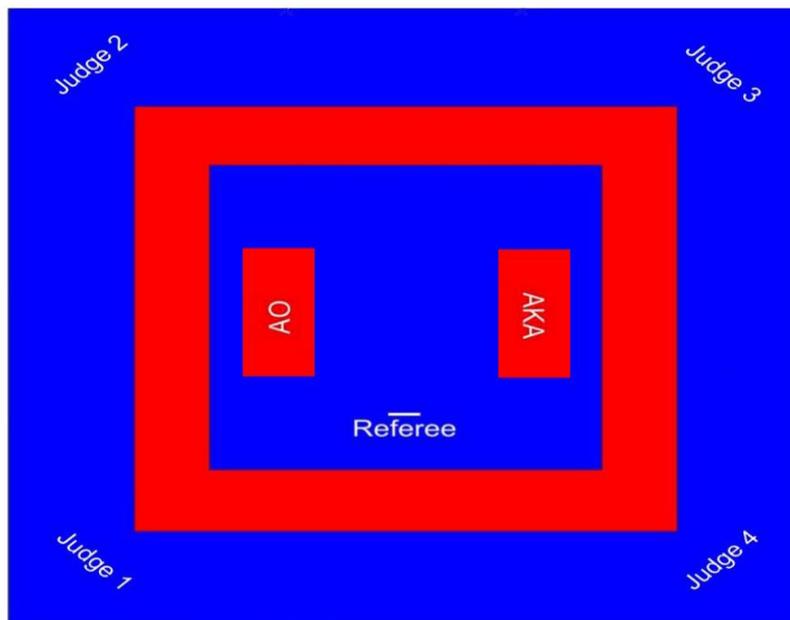
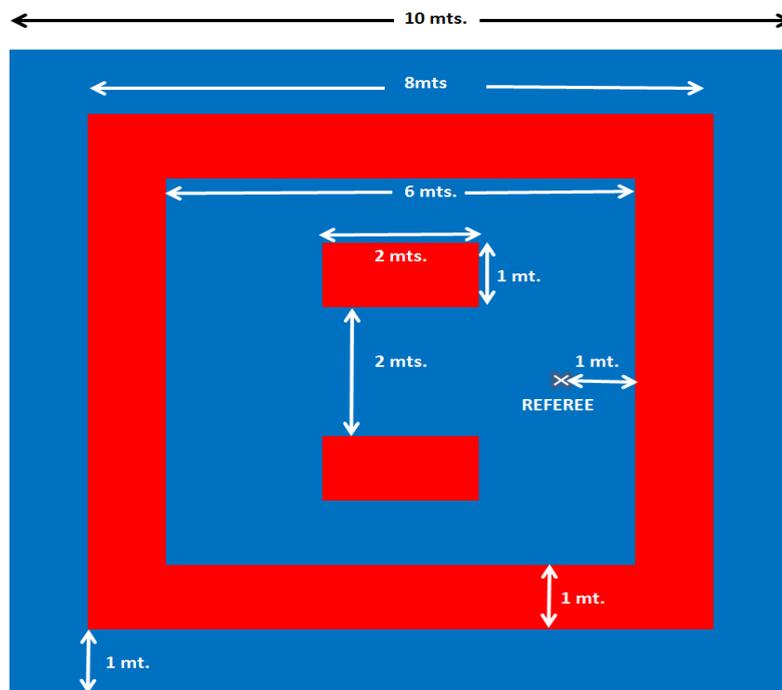
**HANSOKU**



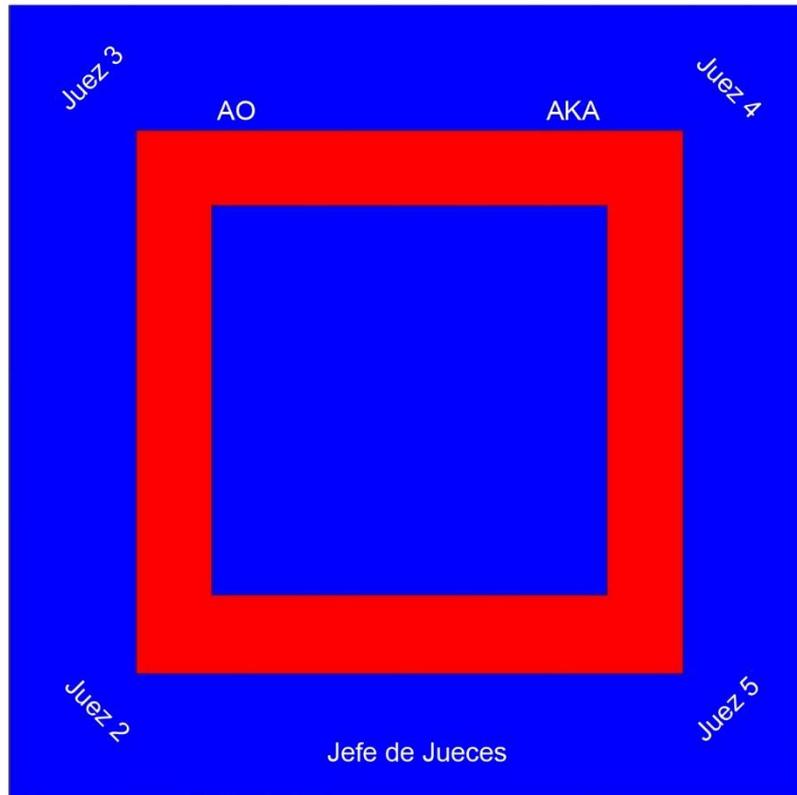
**APÉNDICE 3: SIGNOS DE LOS ANOTADORES**

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

**APÉNDICE 4: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE**



**APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA**



## APÉNDICE 6 : EL KÁRATE-GI - RFEK



ESPACIO PUBLICITARIO PARA LA RFEK DE 20 x 10 cm



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

Karate

124

DORSAL PARA LA RFEK DE 30 x 30 cm



EMBLEMA DE LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA DE 12 x 8 cm



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

APÉNDICE 7 : EL KÁRATE-GI - W.K.F.



ESPACIO PUBLICITARIO PARA LA WKF DE 20 X 10 cm.



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



ABC

DORSAL RESERVADO PARA LA FEDERACIÓN ORGANIZADORA DE 30 x 30 cm  
MOSTRARA TRES LETRAS PARA EL CODIGO DE PAIS



EMBLEMA DE LA FEDERACION NACIONAL DE 12 x 8 cm



ESPACIO PARA LA MARCA DEL FABRICANTE DE 5 x 4 cm

**APÉNDICE 8: CAMPEONATOS DE ESPAÑA - CATEGORÍAS**

CAMPEONATOS DE ESPAÑA CADETE, JUNIOR & UNDER 21				CAMPEONATO DE ESPAÑA SENIOR	
CATEGORIAS				CATEGORIAS	
	<b>SUB 21</b>	<b>CADETES</b>	<b>JUNIOR</b>	<b>Kata Individual (EDAD +16)</b>	
	<i>Kata Individual (Edad 18, 19, 20)</i>	<i>Kata Individual (Edad 14/15)</i>	<i>Kata Individual (Edad 16/17)</i>	Masculino Femenino	
	Masculino Femenino	Masculino Femenino	Masculino Femenino	<b>Kumite Individual Masculino (EDAD +18)</b>	
	<i>Kumite Individual Masculino (edad 18, 19, 20)</i>	<i>Kumite Individual Masculino (edad 14/15)</i>	<i>Kumite Individual Masculino (edad 16/17)</i>	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.	<b>Kumite individual Femenino (EDAD +18)</b>	
	<i>Kumite Individual Femenino (edad 18, 19, 20)</i>	<i>Kumite Individual Femenino (edad 14/15)</i>	<i>Kumite Individual Femenino (edad 16/17)</i>	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.	
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.	<b>Kata Equipos (EDAD +16)</b>	
		/	<b>Kata Equipos (edad 14/17)</b>	Masculino Femenino	
	/	/	Masculino Femenino	<b>Kumite Equipos (EDAD +18)</b>	
				Masculino Femenino	
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>TOTAL</b>	<b>16</b>

## APENDICE 8: CONDICIONES Y CATEGORÍAS EN LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO

WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS				WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS	
GENERAL	CATEGORIAS			GENERAL	CATEGORIAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ La Competición durará 5 días.</li> <li>○ Cada Federación Nacional puede registrar un máximo de un (1) contendiente por categoría.</li> <li>○ En el sorteo, los cuatro finalistas de los campeonatos anteriores se dividirán tanto como sea posible. (Los contendientes en el caso de eventos individuales y las Federaciones Nacionales en el caso de los eventos del equipo).</li> <li>○ Los campeonatos se realizarán en cinco (5) o seis (6) áreas de competición, dependiendo de las características del estadio.</li> <li>○ La duración de los combates Kumite será, en todos los casos, de 2 minutos para Cadete y Junior y para mujeres menores de 21 años y 3 minutos para hombres menores de 21 años.</li> <li>○ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en los encuentros para medallas.</li> </ul>	<b>SUB-21</b>	<b>CADET</b>	<b>JUNIOR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ La Competición durará 6 días.</li> <li>○ Las eliminaciones del equipo Kumite se realizarán después de las eliminaciones individuales.</li> <li>○ Cada Federación Nacional puede registrar uno (1) contendiente por categoría.</li> <li>○ En el sorteo, los cuatro finalistas de los campeonatos anteriores se dividirán tanto como sea posible. (Los contendientes en el caso de eventos individuales y las Federaciones Nacionales en el caso de eventos de equipo).</li> <li>○ Los campeonatos se realizarán en cuatro (4) áreas de competición en línea (3 días) y en un (1) área elevada para los combates de medallas y las finales (2 días)</li> <li>○ Para el servicio de catering de Árbitros y oficiales, se deben proporcionar áreas y horarios específicos.</li> <li>○ La duración de los encuentros de Kumite será de 3 minutos para la categoría masculinas 2 minutos para las categorías femeninas,</li> <li>○ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en los encuentros para medallas.</li> </ul>	<i>Individual Kata</i> (edad +16)
	<i>Individual Kata</i> (edad 18, 19, 20)	<i>Individual Kata</i> (edad 14/15)	<i>Individual Kata</i> (edad 16/17)		Male Female
	Male Female	Male Female	Male Female		<i>Male individual Kumite</i> (edad +18)
	<i>Male Individual Kumite</i> (edad 18, 19, 20)	<i>Male Individual Kumite</i> (edad 14/15)	<i>Male Individual Kumite</i> (edad 16/17)		-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.		-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	<i>Female Individual Kumite</i> (edad 18, 19, 20)	<i>Female Individual Kumite</i> (edad 14/15)	<i>Female Individual Kumite</i> (edad 16/17)		<i>Female individual Kumite</i> (edad +18)
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.		-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.
	+68 Kg.	/	<i>Team Kata</i> (age 14/17)		<i>Team Kata</i> (edad +16)
	/	/	Male Female		Male Female
	<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>10</b>		<b>13</b>

*Nota: La asignación a la categoría de edad se determina por la edad del contendiente el primer día del Campeonato*

## APÉNDICE 9: GUÍA PARA EL COLOR DEL PANTALÓN DE ÁRBITROS Y JUECES



## APÉNDICE 10: COMPETICIÓN DE KARATE PARA MENORES DE 14 AÑOS

Obligatorio para el WKF Youth Camp y la WKF Youth League

**Recomendado para las Federaciones Continentales y Nacionales de la WKF**

Categorías utilizadas para menores de 14 años

U12 Kumite masculino (10 y 11 años de edad): -30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg.

U12 Kumita Femenina (10 y 11 años de edad): -30 kg, -35 kg, -40 kg, +45 kg.

U12 Kata masculino (10 y 11 años)

U12 Kata femenino (10 y 11 años)

U14 Kumite Masculino (12 y 13 años de edad): -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg.

U14 Kumite Femenina (12 y 13 años): -42 kg, -47kg, +47kg

U14 Kata masculino (12 y 13 años)

U14 Kata femenino (12 y 13 años)

Modificaciones a las Reglas de Competición para menores de 14 años

Kumite para niños entre 12 y 14 años de edad:

- Para las técnicas a la cabeza y cuello (área de Jodan) no se permite el contacto.
- Cualquier contacto con el área de jodan, por leve que sea, en principio será penalizado.
- Una técnica correctamente realizada a la cabeza o al cuello en principio se considerará punto a una distancia de hasta 10 cm.
- La duración del encuentro es de un minuto y medio.
- No se permitirá el uso de protecciones no aprobadas por la WKF.
- Se utilizarán la WKF Facemask y el Protector Corporal Infantil WKF.

Kumite para niños menores de 12 años:

- Las técnicas a todas las áreas puntuables (Jodan y Chudan) deben ser controladas y no llegar al objetivo.
- Cualquier contacto al área jodan, por leve que sea, en principio será penalizado.
- Una técnica realizada correctamente en cualquier área de puntuación en principio se considerará una puntuación a una distancia de hasta 10 cm.
- Cualquier técnica, incluso controlada, al cuerpo (área Chudan) en principio no será considerada como punto si hay contacto más que un toque superficial.
- No se permiten barridos ni otras técnicas de derribo..
- La duración del combate será de un minuto y medio.
- El área de competición puede reducirse de 8m x 8m. a 6m x 6 m. si lo decide el organizador del evento.
- Los participantes deben participar en al menos dos encuentros por competición.
- No se permite el uso de protecciones no aprobadas por la WKF.
- Se utilizarán la WKF Facemask y el Protector Corporal Infantil WKF.

Para los infantiles menores de 10 años la competición de Kumite se organizará como una competición por parejas en la cual se demuestra durante un minuto y medio un entrenamiento coordinado por la pareja para visualizar las técnicas. La realización de las mismas se evaluará por parejas a través de Hantei según los criterios habituales de Hantei para encuentros de Kumite – sólo que valorando la ejecución de una pareja frente a la otra.

**Competición Kata para menores de 14 años:**

No hay desviaciones específicas de las reglas estándar, pero se puede usar una limitación a la lista de katas para katas menos avanzados.

**Competición Kata para menores de 12 años:**

No hay desviaciones específicas de las reglas estándar, pero se puede usar una limitación a la lista de katas para katas menos avanzados.

A los participantes que no completen su kata se les debe dar la opción de un segundo intento sin reducción de puntuación.

*NOTA: La RFEK tiene su propio Reglamento para estas categorías*

**APÉNDICE 11: REVISIÓN DE VIDEO**

Reglas de revisión de video en las competiciones de WKF Kumite

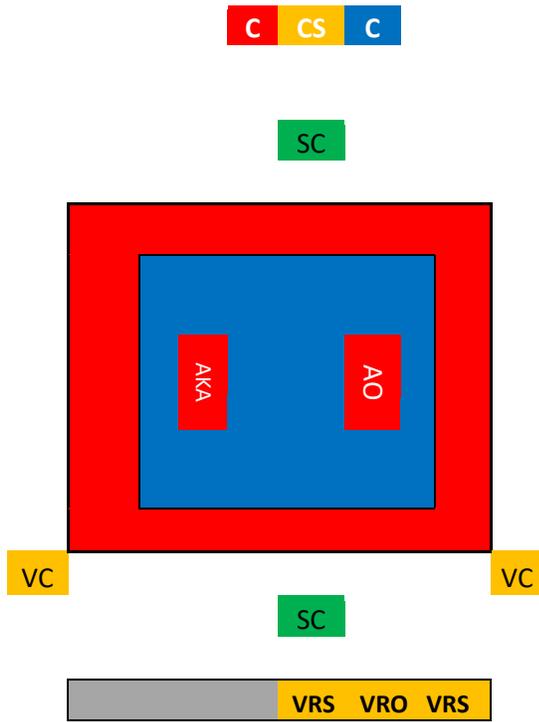
(Individual y Equipo)

**Equipo de revisión de video**

<b>Definición</b>	<b>Abreviatura</b>	<b>Eliminatorias</b>	<b>Encuentro Medalla</b>
<b>Mesa Video Review</b>	VRT	3	3
Supervisor de Video Review	VRS	2	2
Operador de Video Review	VRO	1	1
<b>Supervisor de Entrenador</b>	CS	1	2

1. Antes del comienzo de la competición, los Jefes de Tatami designarán 2 Árbitros para actuar como Supervisores de Revisión de Video (VRS) en cada tatami. Los miembros de VRS estarán sentados en una mesa con el Operador de Revisión de Video (VRO) en el medio. El Equipo de Revisión de Video (VRO + 2 VRS) está equipado con una tarjeta roja (rechazado) y una verde (aceptado). Únicamente los dos Supervisores y el operador pueden estar presentes en la mesa de Video Review (VR).
2. Antes de cada encuentro, el Supervisor de Entrenadores (CS) entregará a los entrenadores un mando (joystick) con un botón. El CS se sentará entre los dos entrenadores durante el encuentro. Durante las finales, el número de CS se duplicará, asignando un CS a cada uno de los entrenadores, que se sentarán a su lado. En el marcador se podrá ver una tarjeta electrónica naranja con las iniciales "VR" en la parte izquierda de los puntos de los contendientes. El CS, VRO y ambos VRS estarán equipados con una radio bidireccional para comunicarse. Si el mando (joystick) presenta problemas de funcionamiento, se aplicará el sistema tradicional de tarjetas físicas rojas (AKA) y azules (AO) para los respectivos entrenadores.
3. El procedimiento para solicitar una VR se aplicará únicamente cuando el entrenador opine que la puntuación de su contendiente ha sido ignorada. Para que el encuentro no se retrase excesivamente, el VRS será responsable de garantizar que la protesta se realiza de forma eficaz.
4. Solo se pueden dar puntos si la (s) técnica (s) de uno o los dos contendientes se realizan antes de que el árbitro paree el encuentro "Yame".
5. A efectos de Video Review, si se usa un VR para más de un tatami, solo se usarán 2 cámaras de video en cada tatami (consulte la imagen para ver las posiciones de la cámara de video).

### ❖ Disposición Tatamis Múltiples:

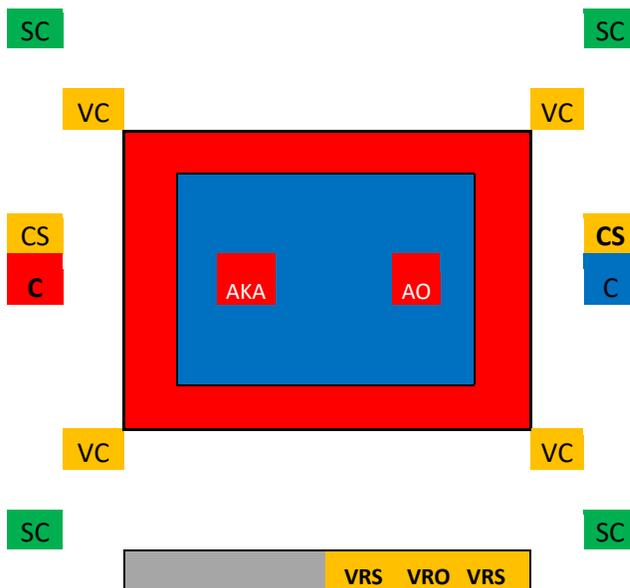


#### LEYENDA

	SC	Pantalla Puntuación
	VC	Cámara de Video
	CS	Supervisor del Entrenador
	VRS	Supervisor del Videp Review
	VRO	Operador del Video Review
		Mesa Oficial Puntuación
	C	Entrenadores
	C	
	AO	Contendientes
	AKA	

Cuando solo se utiliza un solo tatami (por ejemplo, Juegos Olímpicos / Juegos Olímpicos Juveniles) y 4 cámaras de video con todo el equipo auxiliar correspondiente se usarán en cada tatami. Las cámaras deben ubicarse en las esquinas cercanas al área de seguridad. Este equipo será operado por un VRO.

### ❖ Disposición Tatami Simple:



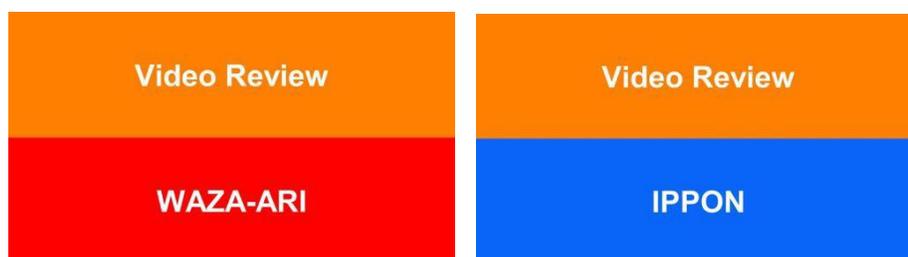
	SC	Pantalla Puntuación
	VC	Cámara de Video
	CS	Supervisor del Entrenador
	VRS	Supervisor del Video Review
	VRO	Operador del Video Review
		Mesa Oficial Puntuación
	C	Entrenadores
	C	
	AO	Contendientes
	AKA	

## 6. Secuencia de solicitud de revisión de video

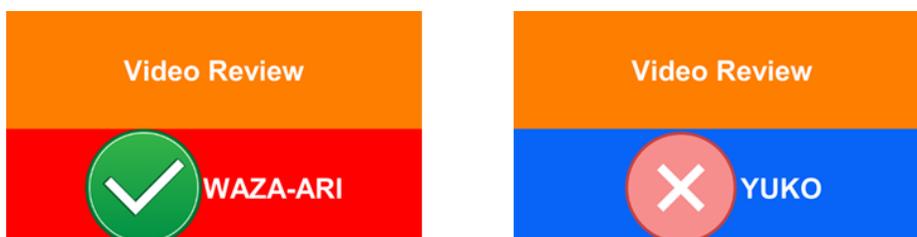
- El entrenador que solicita una revisión de video presionará el mando (joystick) y al mismo tiempo sonará un zumbador desde el marcador - y la tarjeta VR que se muestra en el marcador comenzará a parpadear.



- El árbitro detendrá inmediatamente el encuentro y el VRO dejará de filmar.
- El CS informará inmediatamente a través de la radio el objeto de la solicitud de VR del entrenador al VRO y a los VRS. Entonces el marcador mostrará la acción requerida y el contendiente correspondiente. Si hay una doble solicitud al mismo tiempo, el marcador mostrará las dos de forma simultánea.



- El VRO rebobinará la cinta al principio de la secuencia disputada.
- El VRS examinará, analizará y tomará una decisión lo antes posible.
- La decisión de conceder un punto debe ser unánime, de lo contrario se considera rechazada. La decisión será anunciada por uno de los VRS que se pondrá de pie y levantará la tarjeta verde (SÍ) o la tarjeta roja (NO). Si levanta la tarjeta verde, el VRS también mostrará, con la otra mano, el tipo de puntuación que el Árbitro debería conceder. Al mismo tiempo, la decisión se mostrará en el marcador.



- Si la solicitud de VR es rechazada, la tarjeta naranja del marcador desaparecerá automáticamente y el entrenador no tendrá la posibilidad de realizar una solicitud de VR en todos los encuentros restantes en la categoría correspondiente para ese contendiente en particular.



- Si el competidor pierde la solicitud de VR durante la ronda de eliminaciones pero se clasifica para los encuentros de medalla, se concederá una opción de solicitud de VR adicional.
7. Cuando se usa el sistema de turno rotatorio (Round Robin) (sin encuentros para medallas) si la protesta es rechazada, el entrenador no podrá solicitar un VR para ese contendiente en particular durante el resto de encuentros del grupo, pero podrá volver hacerlo si el contendiente se clasifica para los encuentros para medallas.
  8. El rechazo de solicitud de VR no impedirá que el entrenador o el responsable del equipo presenten una protesta por escrito (Artículo 11 en las Reglas de Competición WKF Kata y Kumite).
  9. Si un contendiente le sugiere al entrenador que haga una solicitud de VR, se considerará una violación de categoría 2 y se aplicará una advertencia o una penalización. En esta situación, si el entrenador realiza la solicitud de VR, el procedimiento no se detendrá y la VR tendrá lugar incluso si el contendiente recibe una advertencia o penalización de categoría 2.
  10. Si un contendiente hace una señal al entrenador para que no solicite un VR porque la técnica no fue lo suficientemente buena, esto se considera también una violación de categoría 2 y se aplicará una advertencia o penalización.
  11. Si un entrenador pulsa el botón del mando (joystick) y se arrepiente inmediatamente, el procedimiento no se detendrá y la revisión del video seguirá su curso.
  12. Si un entrenador solicita un VR y al mismo tiempo, dos o más jueces muestran una puntuación para el mismo contendiente, la tarjeta naranja electrónica del contendiente se retirará del marcador.



13. Si un entrenador solicita un VR, pero en opinión del panel de arbitraje, la técnica fue descontrolada o demasiado fuerte, se aplicará una advertencia o penalización de categoría 1; la tarjeta electrónica naranja del contendiente se retirará del marcador.
14. En caso de que el equipo de Revisión de Video, a causa de problemas técnicos (electricidad, mal funcionamiento de la cámara o el ordenador, etc.) no pueda realizar el video y tomar una decisión, el derecho del contendiente de realizar una solicitud de VR permanecerá vigente. Consulte el punto nº 2 de este artículo, en caso de que haya problemas por mal funcionamiento del mando (joystick).

**APÉNDICE 12: OFICIAL PROTEST FORM - WKF**

# OFFICIAL PROTEST FORM

(Current filing fee will appear here)



The protest must be prepaid

DATE	COMPETITION	PLACE
..... / ..... / .....		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

PROTEST'S DESCRIPTION

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY -

TATAMI Nº			MS/Kansa:		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					



## APÉNDICE 13: PROCEDIMIENTO EN EL PESAJE

### 1. Ensayo de pesaje

- Se permitirá a los contendientes que comprueben su peso en las balanzas de pesaje oficiales (que se utilizarán para el pesaje oficial) desde una hora antes de que comience el pesaje oficial. La cantidad de veces que los contendientes pueden comprobar su peso durante el periodo de pesaje no oficial es ilimitada.

### 2. Pesaje oficial

#### Lugar:

- El control de peso siempre se realizará en un único lugar. Las posibilidades para celebrar este control son el lugar de competición, el hotel oficial o la ciudad (se confirmará en cada evento). Los organizadores deben facilitar salas separadas para los hombres y las mujeres.

#### Balanzas:

- La Federación Nacional anfitriona debe facilitar la cantidad suficiente de balanzas electrónicas calibradas (como mínimo 4 unidades) que muestren solo un lugar decimal, es decir, 51,9 Kg, 154,6 kg. La balanza se colocará en un suelo sólido que no esté enmoquetado.

#### Hora:

- La hora de pesaje oficial de los eventos WKF se anunciará a su debido tiempo en el boletín. En otros eventos, esta información se distribuirá con antelación a través de los canales de comunicación de OC. El contendiente será el responsable de estar al tanto de esta información. Un contendiente que no se presente en el periodo de pesaje, o no tenga un peso dentro de los límites indicados para la categoría en la que se ha inscrito el contendiente, quedará descalificado (KIKEN).

#### Tolerancia:

- La tolerancia admitida para todas las categorías es de 0,200 kg.

#### Procedimiento:

- Se exige que en el pesaje haya presente un mínimo de dos oficiales de la WKF por cada género. Una para comprobar la acreditación / pasaporte del contendiente y otra para registrar el peso exacto en la lista de pesaje oficial. Habrá disponibles seis miembros de personal más (oficiales / voluntarios) proporcionados por la F.N. anfitrion para controlar el tráfico de contendientes. Se deberá proporcionar doce sillas. Para proteger la intimidad de los contendientes, los oficiales y los miembros del personal que supervisan el pesaje deberán ser del mismo género que los contendientes.

1. El pesaje oficial se realizará categoría por categoría y contendiente por contendiente.
2. Todos los entrenadores y otros delegados de los equipos deberán abandonar la sala de pesaje antes del inicio del pesaje oficial.
3. El contendiente únicamente podrá subirse a la balanza una vez durante el período de pesaje oficial.
4. Todos los contendientes deberán traer al pesaje su tarjeta de acreditación emitida para el evento y deberán entregarsela al oficial, el cual verificará la identidad del contendiente.
5. Después, el oficial luego invitará al contendiente a que se suba en la balanza.

6. El contendiente se pesará en ropa interior (hombres/chicos - calzoncillos, mujeres / chicas - bragas y sujetador). Deberán quitarse los calcetines u otros complementos.
7. Los contendientes podrán quitarse la ropa interior, sin bajarse de la balanza, para garantizar que alcanzan el peso mínimo o máximo de la categoría de peso en la que se han inscrito.
8. El oficial que supervisa el pesaje deberá anotar y registrar el peso del contendiente en kilogramos (preciso con hasta un decimal de kilogramos)
9. El contendiente se bajará de la balanza.

NOTA: En la zona de pesaje no se pueden realizar fotografías ni filmaciones. Esto incluye el uso de teléfonos móviles y todos los demás dispositivos.

## APÉNDICE 14: EJEMPLOS DE TURNO ROTATORIO (ROUND-ROBIN)

El sistema Round-robin generalmente se usa para competiciones con un número muy limitado de participantes.

Ejemplo de competición entre 8 contendientes por categoría:

Los 8 contendientes se distribuyen en 2 grupos de 4 contendientes cada uno.

Se concederán 1 medalla de oro, 1 de plata y 1 de bronce, según corresponda.

### **Rondas eliminatorias**

6 encuentros en cada grupo

### **Semifinales**

2 encuentros

1º grupo A contra 2º grupo B

2º grupo B contra 2º grupo A

### **Encuentros para medallas**

2 encuentros

Ganadores de la semifinal: encuentro por el oro / la plata

Perdedores de la semifinal: encuentro por el bronce

### **Puntos para cada encuentro**

#### ***1.- CATEGORÍAS KUMITE***

Se concederán 2 puntos a un contendiente que gane un encuentro

Se concederá 1 punto a los contendientes en caso de empate en el encuentro

Se concederá 0 puntos a un contendiente que pierda un encuentro

#### **Desempates:**

En los casos en que hay un empate entre 2 contendientes o más, que tengan la misma cantidad de puntos totales, se aplicarán los criterios que se indican a continuación en el orden indicado. Esto significa que, si hay un ganador después de uno de los criterios, no se tendrán que aplicar los demás criterios.

1. Ganador(es) del/de los encuentro(s) entre los 2 o más contendientes correspondientes
2. Mayor cantidad de puntos totales obtenidos a favor en todos los encuentros
3. Menor cantidad de puntos totales obtenidos en contra en todos los encuentros
4. Mayor cantidad de Ippones a favor
5. Menor cantidad de Ippones en contra

6. Mayor cantidad de Waza-Aris a favor
  7. Menor cantidad de Waza-Aris en contra
  8. Mayor cantidad de Yukos a favor
  9. Menor cantidadde Yukos en contra
- **Si todavía persiste el empate:** se celebrará otro encuentro

## **2.- CATEGORÍAS KATA**

Se concederá 1 punto a un contendiente que gane un encuentro

Se concederá 0 puntos a un contendiente que pierda un encuentro

### **Desempates:**

En los casos en que hay un empate entre 2 contendientes o más, que tengan la misma cantidad de puntos totales, se aplicarán los criterios que se indicant a continuación en el orden indicado. Esto significa que, si se hay un ganador después de uno de los criterios, no se tendrán que aplicar los demás criterios.

1. Ganador (es) del/de los encuentros entre los 2 o más contendientes correspondientes
  2. Mayor cantidad de puntos totales obtenidos a favor en todos los encuentros (es decir, la cantidad de banderas recibidas a favor)
  3. Menor cantidad de puntos totales obtenidos en contra en todos los encuentros (es decir, la cantidad de banderas recibidas en contra)
- **Si todavía persiste el empate:** se celebrará otro encuentro





## ANEXOS

---

**NORMATIVA DE COMPETICIÓN**

**KUMITE Y KATA**

**CATEGORÍAS INFERIORES**

---

## ÍNDICE

NORMAS PRUEBAS TÉCNICAS POR EQUIPOS .....	3
NORMAS KUMITE CATEGORÍAS .....	9
ALEVIN    MASCULINO Y FEMENINO	
INFANTIL  MASCULINO Y FEMENINO	
JUVENIL   MASCULINO Y FEMENINO	
NORMAS KATA CATEGORIAS .....	14
BENJAMÍN MASCULINO Y FEMENINO	
ALEVÍN   MASCULINO Y FEMENINO	
INFANTIL MASCULINO Y FEMENINO	
JUVENIL  MASCULINO Y FEMENIO	
KATA POR EQUIPOS	
LISTA OFICIAL KATAS BÁSICOS .....	16
LISTA OFICIAL KATAS JUVENIL / INFANTIL .....	16

## NORMATIVA CAMPEONATOS DE ESPAÑA PRUEBAS TÉCNICAS POR EQUIPOS

### ARTÍCULO 1: CATEGORÍAS

1.1 En esta modalidad habrá las siguientes categorías:

- a. **INFANTIL:** Año natural que cumplen 11 años o posteriores.
- b. **JUVENIL:** Año natural que cumplen 12 o 13 años.
- c. **CADETE:** Año natural que cumplen 14 o 15 años.
- d. **JUNIOR** Año natural que cumplen 16 o 17 años.
- e. **SENIOR:** Año natural que cumplen 18 años o anteriores.

1.2 Todas las edades de cada categoría se refieren al año natural en el que se celebre el campeonato correspondiente.

1.3 La composición de los equipos podrá ser, masculina, femenina o mixta.

### ARTÍCULO 2: PRUEBAS.

#### 2.1 KIHON.

Esta prueba es libre, si bien obligatoriamente deberán realizar dentro de su ejecución, técnicas de:

- Puño y brazo
- Mano abierta
- Pierna
- Defensas

Teniendo en cuenta que los competidores que participen en la prueba no podrán salirse del área de competición marcada.

Se considerará salida del área de competición cuando los dos pies de uno o más competidores pisen fuera de la zona marcada.

#### 2.2 DEFENSA PERSONAL.

De iniciativa libre, si bien queda expresamente prohibido el uso de cualquier tipo de armas reales o simuladas.

#### 2.3 KATA.

En función de la categoría correspondiente se podrán realizar los katas de acuerdo con lo especificado a continuación:

- **INFANTIL:** Sólo podrán realizar katas de la **Lista de Básicos** en ambas vueltas.

- JUVENIL: *Podrán realizar katas de la **Lista Oficial Juvenil-Infantil**.*
- CADETE / JUNIOR / SENIOR:  
*Podrán realizar cualquier Kata de la Lista Oficial de acuerdo al Artículo 5 - Reglamento de Competición de Kata en vigor de la WKF / RFEK.*

Se podrá realizar el mismo kata en las dos vueltas.

## ARTÍCULO 3: PARTICIPANTES.

- 3.1 La competición se realizara a 2 vueltas. Se podrá presentar el mismo trabajo en las dos vueltas. El número de participantes en cada equipo será mínimo de 4 y máximo de 6. La totalidad de los inscritos deberán participar **juntos** como mínimo en una prueba.
- 3.3. En la prueba de Kihon ningún competidor deberá permanecer inactivo en ningún momento.
- 3.3. No hay reservas.

## ARTÍCULO 4: GRADOS.

El grado mínimo que se exigirá para participar en el Campeonato de España será:

- |                      |                               |
|----------------------|-------------------------------|
| a) <b>INFANTIL</b> : | Mínimo CINTURÓN VERDE         |
| b) <b>JUVENIL</b> :  | Mínimo CINTURÓN AZUL          |
| c) <b>CADETE</b> :   | Mínimo CINTURÓN AZUL          |
| d) <b>JUNIOR</b> :   | <b>Mínimo CINTURON MARRÓN</b> |
| e) <b>SENIOR</b> :   | Mínimo CINTURÓN MARRON.       |

## ARTÍCULO 5: TIEMPO DE DURACIÓN DE LAS PRUEBAS.

### 5.1. KIHON Y DEFENSA PERSONAL.

- a. En categorías INFANTIL y JUVENIL, en cada una de las pruebas emplearan un tiempo mínimo de 45 segundos y como máximo 60 segundos.
- b. En categorías CADETE, JUNIOR y SENIOR, el tiempo de duración de las pruebas será de 60 segundos como mínimo y 75 segundos como máximo.
- c. **En todas las categorías existe un tiempo de tolerancia de (+ -) 5 segundos.**
- d. Se utilizaran los crono-marcadores electrónicos, y el tiempo que marquen será a todos los efectos el **TIEMPO OFICIAL**.

### 5.2. KATA.

Lo que dure la realización del mismo.

## ARTÍCULO 6: ZONA DE COMPETICIÓN.

La zona de competición será una superficie plana formada por tres (3) tatamis en línea, numerados del 1 al 3, cada uno de ellos con las medidas reglamentarias (8x8) y con una separación mínima entre ellos de 1´5 m.

## ARTÍCULO 7: NORMAS DE ACTUACIÓN GENERAL.

- 7.1. Todos los competidores estarán en la zona que, al efecto dispondrá la Organización del Campeonato, donde esperaran su turno de participación.
- 7.2. Cuando sean avisados, todos los componentes del equipo acudirán diligentemente, al acceso de la zona de competición, donde se presentaran al Coordinador.
- 7.3. Una vez presentado el equipo al Coordinador, y tras comprobar esta la correcta composición del mismo se dirigirán al Tatami nº 1.
- 7.4. Se desplazaran en columna, que ira encabezada por el Coordinador seguido de los competidores.
- 7.5. Una vez en la zona externa del área de competición, frente al Juez Central, en posición de Musubi-Dachi, saludaran y entraran en el Tatami.
- 7.6. Una vez dentro del Tatami adoptaran la disposición que el equipo elija y colocados en Heiko-Dachi, de frente al Juez Central, esperaran la señal del Juez Principal para dar comienzo a su intervención.
- 7.7. El Juez Principal, mediante un toque de silbato, anunciará el **COMIENZO DEL TIEMPO** y comenzarán simultáneamente las pruebas en los Tatamis que ocupen los equipos dirimientes.
- 7.8. Una vez acabada la intervención, todos los componentes del equipo adoptarán la posición final colocándose en Heiko-Dachi frente al Juez Central, permaneciendo en esta posición hasta que el Juez Principal, mediante un toque de silbato, anuncie el final general de las pruebas. Al oír la señal, retrocederán al mismo tiempo y sin girarse, hasta detrás de la línea frontal del Tatami, donde esperarán la puntuación colocados en Musubi-Dachi. El **FIN DE TIEMPO** vendrá dado en cada Tatami por el instante en que el último competidor adopte la posición de Heiko-Dachi.
- 7.9. Tras ser puntuados por los jueces y a la señal que hará el Juez Principal para bajar las puntuaciones, el equipo completo hará el saludo y siguiendo al Coordinador se desplazara a ocupar el lugar que les corresponda.
- 7.10. Los componentes de un equipo que no participen en alguna prueba, permanecerán tras la línea frontal del Tatami colocados en Heiko-Dachi hasta que sus compañeros retornen a esta posición.
- 7.11. El proceso descrito se repetirá metódicamente hasta que el equipo haya completado su intervención en las 3 pruebas, y siguiendo al Coordinador se desplazara fuera de la zona de competición, dando así por terminada su actuación en la ronda disputada. Acto seguido

el Coordinador informara a la Mesa Oficial si el equipo ha cumplido con el requisito del punto 10.7.

7.12. Un competidor solo podrá representar al equipo por el que ha sido inscrito.

## ARTÍCULO 8: JUECES.

- 8.1. Los Jueces serán convocados por el Departamento Nacional de Arbitraje de la R.F.E.K. de entre los que tengan el título de Juez Nacional de Katas.
- 8.2. El equipo arbitral para cada Tatami estará compuesto por cinco Jueces, designados por la Comisión de Arbitraje.
- 8.3. El equipo arbitral será el mismo para la 1ª y 2ª vuelta y no podrá ser cambiado excepto cuando la Comisión de Arbitraje lo decida así por considerarlo necesario.
- 8.4. La colocación de los Jueces será uno en el centro y 4 en las esquinas, estos enseñaran los marcadores manteniendo los puntos en la mano derecha y las décimas en la mano izquierda.
- 8.5. También serán designados un Juez Cronometrador y un Juez Anotador para cada tatami. El Juez Anotador, estará provisto de 1 paleta ROJA y otra AZUL para indicar que el equipo está fuera de los márgenes de tiempo permitidos. En tal caso se levantara con la paleta en alto, antes de que el equipo arbitral dé su decisión.
- 8.6. Además de los mencionados se nombrará un Juez Principal que tendrá las siguientes funciones:
  - a) Coordinar el desarrollo simultáneo de la competición en los tres Tatamis.
  - b) Dar la señal de **COMIENZO DE TIEMPO** para los tres Tatamis mediante un pitido.
  - c) Marcar el momento en que todos los Jueces deben elevar sus puntuaciones.

## ARTÍCULO 9: PUNTUACIÓN.

9.1. Los baremos de puntuación serán:

**1ª Vuelta.....de 6 a 8**  
**2ª Vuelta.....de 7 a 9**

- 9.2. Se clasificaran para la 2ª vuelta el 40% (redondeado al nº entero superior) sobre el nº de participantes de más alta puntuación de la 1ª vuelta, sumando las notas de las tres pruebas, eliminando en cada Tatami las notas máximas y mínimas.
- 9.3. En caso de empate se clasificaran los que tengan mayor suma de las tres notas mínimas, si persiste el empate se clasificara el que tenga mayor suma de las notas máximas, si todavía hubiese empate repetirán la prueba de katas ejecutando uno diferente al realizado, dentro de la lista oficial correspondiente, clasificándose el que más puntuación obtenga en esta prueba.

- 9.4. El resultado final de la competición será determinado por la suma de puntos conseguidos en la primera y segunda vueltas.
- En caso de empate el vencedor será el que tenga mayor suma de las tres notas mínimas de las dos vueltas, si persiste el empate el vencedor será el que tenga la mayor suma de las notas máximas de las dos vueltas. Si, todavía, hubiese empate repetirán la prueba de katas ejecutando uno diferente al realizado, dentro de la lista oficial correspondiente, resultando vencedor el equipo que más puntuación obtenga en esta prueba.
  - Si hubiera empate en esta última prueba definitiva se seguirá el mismo criterio: El vencedor será en base al que tenga la mayor nota mínima; en caso de seguir empatado, la mayor nota máxima. Si siguieran empatados, el Equipo Arbitral decidirá el vencedor por Hantei.

## ARTÍCULO 10: CRITERIOS DE DECISIÓN.

10.1. El juicio emitido tendrá en cuenta los siguientes Factores:

- *Calidad técnica de las acciones.*
- *Coordinación de los participantes.*
- *Expresión.*
- *Variedad y originalidad.*
- *Espíritu de Karate-Do, presentación de los equipos y actitud disciplinada.*
- *Mayor número de participantes en la prueba.*

10.2. En el caso de que en algún momento dado algunos de los componentes del equipo se pare sin poder continuar, el Juez Central puntuará al equipo con **CERO** en la prueba disputada.

10.3. Si uno o varios competidores se equivocan y siguen ó tiene alguna duda, se para y continúa, el equipo será puntuado con **5**.

10.4. La no-presentación de uno o más competidores de un equipo, según la hoja oficial de inscripción, dará lugar a la descalificación inmediata del equipo.

10.5. El equipo que acabe su intervención fuera de los márgenes de tiempo estipulados, será puntuado de la forma siguiente.

- Si estuviera fuera de los límites reglamentados en un **máximo** de 5 segundos tanto por defecto como por exceso, **(bandera Azul)** cada juez le penalizará restando 3 décimas a la puntuación final que se le hubiese otorgado en el caso de haber terminado en los límites de tiempo estipulados.
- Si el equipo finalizase su intervención **sobrepasando** en 5 segundos por exceso o por defecto, **(bandera Roja)** el tiempo estipulado, **será puntuado con un 5 en la prueba correspondiente, sólo por el Juez Central.**

10.6. Los jueces valoraran positivamente en la prueba de Defensa Personal que haya el mayor número de participantes ejecutando técnicas.

Se permitirá cualquier tipo de ejecución técnica como barridos, proyecciones, luxaciones, etc. siempre que se demuestre el control absoluto de las mismas por parte de quien la ejecuta y que no ponga en peligro la integridad física del oponente. **Queda totalmente prohibido realizar técnica de tijera al cuello (Kani Basami).**

***En caso de realizarla, el equipo será puntuado con un 5, sólo por el Juez Central.***

Asimismo, se penalizarán los gestos exagerados o teatrales realizados por cualquier miembro del equipo.

En cuanto a la valoración del riesgo se tendrá en cuenta que el riesgo para la integridad física depende más de la habilidad y destreza de los ejecutantes que de la complejidad del movimiento en sí mismo. Por tanto una técnica o movimiento que para un competidor habilidoso y bien entrenado **no conlleva ningún riesgo**, puede ser un peligro para un competidor sin destreza y mal entrenado.

- 10.7. El equipo que no participe con la totalidad de los inscritos en una prueba como mínimo, será descalificado.
- 10.8. El equipo que participe en alguna prueba con un número de competidores menor que 4 ó mayor que 6 será descalificado.
- 10.9. El delegado o coach oficial de un equipo en el que hubiera un competidor inscrito en la Hoja Oficial de inscripción, que no pueda participar por causas de fuerza mayor, deberá solicitar su baja en el equipo al Comité de Competición antes del comienzo del Campeonato, aportando la documentación que justifique su baja.  
Si el Comité de Competición así lo decide, se aceptará la participación del equipo sin considerar la inscripción del competidor no presentado, siempre que el número de participantes final no sea inferior al mínimo establecido de 4.
- 10.10. Cualquier interpretación no recogida en estas normas o que pudiera parecer contradictoria, será resuelta "in situ" por el Comité de Competición.

## KUMITE: CATEGORÍAS ALEVÍN, INFANTIL: MASCULINO/FEMENINO

1. En categoría ALEVÍN, la edad de los competidores será de 8 y 9 años **cumplidos durante el año natural en el que se celebre el Campeonato correspondiente.**
2. En categoría INFANTIL, a edad de los competidores será de 10 y 11 años **cumplidos durante el año natural en el que se celebre el Campeonato correspondiente.**
3. En categoría ALEVÍN el grado mínimo será de cinturón naranja. En categoría INFANTIL el grado mínimo será de cinturón verde.
4. **El tiempo de duración de los encuentros será de 90 segundos.**
  - 4.1. **El Ato Shibaraku se señalará a los 80 segundos.** El cronometrador hará sonar un gong claramente audible indicando que faltan 10 segundos. Así como a la finalización del tiempo del combate.
  - 4.2. **Antes de sonar el Ato Shibaraku,** cada entrenador tendrá la posibilidad de solicitar un tiempo de 10'' para orientar al deportista sobre su actuación. El entrenador se dirigirá a la mesa de anotación para pedir dicho tiempo. La mesa o los jueces advertirán al árbitro central de la solicitud de esta petición.
  - 4.3. El árbitro no está obligado a detener inmediatamente el combate, éste deberá evaluar la situación y atender la solicitud de "tiempo muerto" sin que el momento de parar el combate suponga ventaja o perjuicio, para ninguno de los competidores.
  - 4.4. Teniendo en cuenta lo anterior, el árbitro parará el combate en el momento oportuno e indicará los competidores que pueden acercarse a sus entrenadores, instante en el que se comenzarán a contar los 10'' del "tiempo muerto".
  - 4.5. Una vez que finalicen los 10'' se avisará desde la mesa con un toque de silbato, para que el árbitro indique a los competidores que regresen a su línea.
5. Los combates se disputarán sin **límite** de puntos.
  - 5.1. Será declarado vencedor de un encuentro, antes del fin del tiempo, cuando uno de los contendientes obtenga una **diferencia de seis** (6) puntos con respecto a la puntuación del otro.
  - 5.2. Al finalizar el tiempo el competidor con más puntos será declarado vencedor. En caso de que al final del tiempo las puntuaciones sean iguales, pero un competidor haya obtenido el primer punto marcado sin oposición (**SENSHU**), dicho competidor será declarado ganador.
  - 5.3. En caso de que ninguno de los competidores haya obtenido puntos o las puntuaciones sean iguales sin que ningún competidor haya obtenido la ventaja del primer punto marcado sin oposición (**SENSHU**), el resultado del encuentro se decidirá por HANTEI.

6. Habrá tolerancia en los criterios para conceder puntos a nivel Jodan, tanto en técnicas de brazo como de pierna.
  - 6.1. Las técnicas puntuables deben ser controladas. Debemos considerar convenientemente a fin de premiar aquellas técnicas jodan cuando la distancia es razonable y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquivar o bloqueo.
  - 6.2. Deben ser puntuadas siempre que cumpla los requisitos mínimos exigidos.
7. Quedan expresamente prohibidas las **acciones de disequilibrios, barridos y proyecciones.**
8. Se tendrá especial cuidado para la seguridad de los competidores en estas edades y ser riguroso en cuanto a la aplicación de las normas (Art. 8 – Actos Prohibidos del Reglamento de Competición de Kumite de la RFEK) en lo referente a los **contactos excesivos**, técnicas descontroladas y en aquellas situaciones en las que suponga un riesgo para el competidor.
9. Todas las técnicas a cabeza, cara y cuello deben tener el debido control para ser puntuadas. No obstante, al utilizar el protector de cabeza, las técnicas con los criterios adecuados donde el **“toque” es muy superficial** se considerarán válidas para puntuar, tanto las que se realicen con el puño o la pierna. *Asimismo, las técnicas realizadas al cuerpo deben tener, también, un correcto control.*
  - 9.1. El Panel Arbitral deberá tener especial atención en las técnicas dirigidas a la cabeza, cara y cuello para poder valorar de una manera precisa lo que se considera como un **“toque” muy superficial** o es un contacto con posibilidad de advertir o penalizar.
  - 9.2. Por tanto, en aquellas acciones valoradas como **“más que un toque superficial”** en función de la intensidad y efecto que produzca el contacto, se advertirá o penalizará, a menos que sea causada por la falta de protección o negligencia del receptor (MUBOBI).
  - 9.3. Con ello se pretende que un competidor pasivo no obtenga ventaja inmerecida sobre el competidor que ejecuta acciones con dificultad técnica y que por el mero hecho de un “toque ligero” en el casco o en el peto y que apenas es percibido por el receptor se vea advertido o penalizado.
10. Si un competidor al que se le ha otorgado SENSHU recibe una advertencia de Categoría 2 por evitar el combate por los siguientes incidentes: Jogai, huir, agarrar, luchar, empujar o permanecer cuerpo a cuerpo cuando quedan **menos de 10 segundos del combate:**
  - 10.1. **El competidor automáticamente perderá esta ventaja.**
  - 10.2. El Árbitro primero mostrará la indicación de la advertencia correspondiente seguida de la señal de SENSHU y finalmente la señal de anulación (TORIMASEN) para solicitar el apoyo de los jueces. Una vez que el Árbitro es apoyado por un mínimo de dos banderas, el Árbitro repetirá las señales acompañadas con el comando verbal para cada uno de los signos.
  - 10.3. Si se anula SENSHU cuando quedan menos de **10 segundos del encuentro**, no se puede otorgar más SENSHU a ninguno de los competidores.

11. Las protecciones obligatorias son:

**MASCULINO**

- Guantillas, rojas o azules
- Espinilleras, rojas o azules
- Peto
- Coquilla
- Protector bucal
- Protector de cabeza
- Protector de Antebrazo

**FEMENINO**

- Guantillas, rojas o azules
- Espinilleras, rojas o azules
- Peto
- Protector de pecho
- Protector bucal
- Protector de cabeza
- Protector de Antebrazo

11. Las categorías de pesos son:

**ALEVIN**

MASCULINO	FEMENINO
< 28 Kg.	< 26 Kg.
< 34 Kg.	< 32 Kg.
> 34 Kg.	> 32 Kg.

**INFANTIL**

MASCULINO	FEMENINO
< 30 Kg.	< 30 Kg.
< 35 Kg.	< 36 Kg.
< 40 Kg.	< 42 Kg.
< 45 Kg.	> 42 Kg.
> 45 Kg.	

## KUMITE: CATEGORÍA JUVENIL MASCULINO/FEMENINO

1. La edad de los competidores será de 12 y 13 años **cumplidos durante el año natural en el que se celebre el Campeonato correspondiente.**
2. El grado mínimo será cinturón azul.
3. El tiempo de duración de los encuentros será de 2 minutos.
4. Los combates se disputaran sin **límite** de puntos.
  - 4.1. Será declarado vencedor de un encuentro, antes del fin del tiempo, cuando uno de los contendientes obtenga una **diferencia de seis** (6) puntos con respecto a la puntuación del otro.
  - 4.2. Al finalizar el tiempo el competidor con más puntos será declarado vencedor. En caso de que al final del tiempo las puntuaciones sean iguales, pero un competidor haya obtenido el primer punto marcado sin oposición (SENSHU), dicho competidor será declarado ganador.
  - 4.3. En caso de que ninguno de los competidores haya obtenido puntos o las puntuaciones sean iguales sin que ningún competidor haya obtenido la ventaja del primer punto marcado sin oposición (SENSHU), el resultado del encuentro se decidirá por HANTEI.
5. Habrá tolerancia en los criterios para conceder puntos a nivel Jodan, tanto en técnicas de brazo como de pierna.
  - 5.1. *Debemos considerar convenientemente a fin de premiar aquellas técnicas cuando la distancia es razonable y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo. Deben ser puntuadas siempre que cumpla los requisitos mínimos exigidos.*
6. Se aplicará el Reglamento con mayor rigor en los contactos excesivos al abdomen, pecho y espalda y a todos los puntos a los que hace referencia el Artículo 8 (Actos Prohibidos) del Reglamento de Competición de Kumite de la RFEK.
  - 6.1. *Se debe tener especial cuidado para la seguridad de los competidores en estas edades y ser riguroso en cuanto a la aplicación de las normas en lo referente a los **contactos excesivos, técnicas descontroladas, proyecciones peligrosas** y en aquellas situaciones en las que suponga un riesgo para el competidor.*
7. Todas las técnicas a cabeza, cara y cuello deben tener el debido control para ser puntuadas. Las técnicas con los criterios adecuados donde el **“toque” es muy superficial** se considerarán válidas para puntuar, tanto las que se realicen con el puño o la pierna. Sin embargo, aquellas acciones técnicas que sean valoradas **“más que un toque superficial”**, en función de la intensidad y efecto que produzca el contacto, se advertirá o penalizará, a menos que sea causada por la falta de protección o negligencia del receptor (MUBOBI).

- 7.1. El Panel Arbitral deberá tener especial atención en las técnicas dirigidas a la cabeza, cara y cuello para poder valorar de una manera precisa lo que se considera como un **“toque” muy superficial** o es un contacto con posibilidad de advertir o penalizar.
- 7.2. Con ello se pretende que aquellos competidores que realizan acciones técnicamente con dificultad y correctas a nivel jodan, no se vean perjudicados al ser advertidos o penalizados por el mero hecho de que el puño o la pierna toque muy ligeramente el casco, cuando apenas es percibido por el receptor.
- 7.3. El objetivo es que un competidor no obtenga una ventaja innecesaria sobre aquel que realiza acciones técnicas asumiendo un riesgo y dificultad en esas situaciones concretas.
- 8. Si un competidor al que se le ha otorgado SENSHU recibe una advertencia de Categoría 2 por evitar el combate por los siguientes incidentes: Jogai, huir, agarrar, luchar, empujar o permanecer cuerpo a cuerpo cuando quedan menos de 15 segundos del combate:**
- 8.1. **El competidor automáticamente perderá esta ventaja.**
- 8.2. **El Árbitro primero mostrará la indicación de la advertencia correspondiente seguida de la señal de SENSHU y finalmente la señal de anulación (TORIMASEN) para solicitar el apoyo de los jueces. Una vez que el Árbitro es apoyado por un mínimo de dos banderas, el Árbitro repetirá las señales acompañadas con el comando verbal para cada uno de los signos.**
- 8.3. **Si se anula el SENSHU cuando quedan menos de 15 segundos del encuentro, no se puede otorgar más SENSHU a ninguno de los competidores.**
- 9. Las protecciones obligatorias son:**

#### MASCULINO

- Guantillas, rojas o azules
- Espinilleras, rojas o azules
- Peto
- Coquilla
- Protector bucal
- Protector de cabeza
- Protector de Antebrazo

#### FEMENINO

- Guantillas, rojas o azules
- Espinilleras, rojas o azules
- Peto
- Protector de pecho
- Protector bucal
- Protector de cabeza
- Protector de Antebrazo

**9. Las categorías de pesos son:**

MASCULINO	FEMENINO
< 36 KG.	< 37 Kg.
< 42 KG.	< 42 Kg.
< 48 KG.	< 47 Kg.
< 54 KG.	< 52 Kg.
< 60 KG.	> 52 Kg.
> 60 KG.	

## KATAS: CATEGORÍAS BENJAMÍN, ALEVÍN, INFANTIL Y JUVENIL

### 1. BENJAMÍN.

- a) **La edad de los competidores será de 7 años o menos.**
- b) Grado mínimo cinturón NARANJA.
- c) Se realizarán katas de la lista oficial de básicos.
- d) Se podrá repetir un mismo kata, pero **nunca el realizado en la ronda anterior.**

### 2. ALEVÍN.

- a) **La edad de los competidores será de 8 y 9 años cumplidos durante el año natural en el que se celebra el Campeonato correspondiente.**
- b) Grado mínimo cinturón NARANJA.
- c) El kata de la primera ronda será básico y no podrá volver a repetirse.
- d) En el resto de encuentros, se realizara kata de la lista oficial de básicos.
- e) Se podrá repetir un mismo kata, pero **nunca el realizado en la ronda anterior.**

### 3. INFANTIL.

- a) **La edad de los competidores será de 10 y 11 años cumplidos durante el año natural en el que se celebre el Campeonato correspondiente.**
- b) Grado mínimo cinturón VERDE.
- c) El kata de la primera ronda será básico y no podrá volver a repetirse.
- d) En el resto de encuentros se realizará kata de la lista oficial de básicos.
- e) Se podrá repetir un mismo kata, pero **nunca el realizado en la ronda anterior.**
- f) **En la final y en los encuentros para medalla de bronce,** se realizará un kata de libre elección de la lista oficial Juvenil/Infantil.

### 4. JUVENIL.

- a) **La edad de los competidores será de 12 y 13 años cumplidos durante el año natural en el que se celebre el Campeonato correspondiente.**
- b) Grado mínimo cinturón AZUL.
- c) El kata de la primera ronda será básico y no podrá volver a repetirse.
- d) Aquellos competidores que libren en la primera ronda acceden a la siguiente en las mismas condiciones que los que han competido y ganado en esa primera ronda.
- e) A partir de la segunda ronda se realizarán katas de la lista oficial Juvenil/Infantil.
- f) Se podrá repetir un kata de la lista oficial Juvenil/Infantil, pero **nunca el realizado en la ronda anterior.**
- g) **En la final y en los encuentros para medalla de bronce,** se podrá realizar un kata de la Lista Oficial (Artículo 5), según las Normas del Reglamento de Competición de Kata de la WKF/RFEK para las categorías superiores.

## 5. REPESCAS:

En todas las Categorías podrán realizar cualquier kata no ejecutado en el encuentro anterior o en la primera ronda, dentro de las normas establecidas para cada categoría.

## 6. KATA EQUIPOS.

- a) En cada categoría se seguirán las mismas normas y criterios que a nivel individual.
- b) En la final y en los encuentros para medalla de bronce, **será obligatorio realizar el Bunkai del kata ejecutado.**

***OBSERVACIÓN: Será considerado como PRIMERA RONDA cuando al menos haya un encuentro dentro de esa ronda.***

## LISTA OFICIAL KATAS JUVENIL-INFANTIL

## LISTA KATAS BÁSICOS

1. Pinan ó Heian
2. Gekisai-Daini
3. Gekisai-Daichi
4. Gekisai-Daisan
5. Fukio-Kata
6. Ananku
7. Bassai-Dai, Passai
8. Enpi, Tomari no wanshu, Wanshu (wado-ryu)
9. Geki-Ha
10. Gyu-Roku
11. Jiin
12. Jion
13. Jin-I
14. Kanku-Dai, Koshokun-Dai. Kushanku
15. Kanku-Sho, Koshokun Sho
16. Kururunfa
17. Naifanchin-Shodan, Tekki-Shodan
18. Nipaipo
19. Niseishi, Nijushiho
20. Rohai
21. Saifa
22. Sanseru
23. Seienchin
24. Sepai
25. Wankan

- Taikyokus  
Pinan o Heian  
Gekisai-Daini  
Gekisai-Daichi  
Gekisai-Daisan  
Fukio-Kata  
Geki-Ha

## LISTA OFICIAL KATAS CADETE, JUNIOR Y SENIOR PRUEBAS TÉCNICAS

Las indicadas en el Artículo 5 del Reglamento de Competición Kata de la WKF y RFEK.