REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

NORMATIVA DE COMPETICIÓN
KUMITE Y KATA

VERSIÓN 2.019 (WKF) – EN VIGOR A PARTIR DE 01.01.2019 (RFEK – REVISADA Y ADAPTADA ENERO 2.019)

CONTENIDOS

NORMATIVA DE KUMITE

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE 5

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL 5

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE 7

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE 9

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS 10

ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN 10

ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN 13

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO 14

ARTÍCULO 9: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES 19

ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN 21

ARTÍCULO 11: RECLAMACIÓN OFICIAL 22

ARTÍCULO 12: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES 24

ARTÍCULO 13: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS 27

ARTÍCULO 14: NORMAS Y PROCEDIMIENTOS DEL PANEL DE ARBITRAJE 28

NORMATIVA DE KATA

ARTÍCULO 1: AREA DE COMPETICIÓN DE KATA 31

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL 31

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA 33

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES 35

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN 36

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS 40

ARTÍCULO 7: RECLAMACIÓN OFICIAL 40

APÉNDICES

APÉNDICE 1: TERMINOLOGÍA 43

APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES DEL PANEL ARBITRAL 45

ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO 45

LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS 53

APÉNDICE 3: MARCAS DE LOS ANOTADORES 56

APÉNDICE 4: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE 57

APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA 58

APÉNDICE 6 : EL KÁRATE-GI - RFEK 59

APÉNDICE 7: EL KARATEGUI - WKF 60

APÉNDICE 8 : CAMPEONATOS DE ESPAÑA - C ATEGORÍAS 61

APÉNDICE 8: CAMPEONATOS DEL MUNDO - CATEGORÍAS 62

APÉNDICE 9: GUÍA PARA EL COLOR DEL PANTALÓN DE ÁRBITROS Y JUECES 63

APÉNDICE 10: COMPETICIÓN DE KARATE PARA MENORES DE 14 AÑOS 64

APÉNDICE 11: REVISIÓN DE VIDEO 66

APÉNDICE 12: FORMULARIO DE PROTESTA OFICIAL WKF KUMITE/KATA 71

APÉNDICE 12: FORMULARIO RECLMACIÓN OFICIAL RFEK KUMITE/KATA 73

APÉNDICE 13: PROCEDIMIENTO EN EL PESAJE 75

APÉNDICE 14: SISTEMA ROUND-ROBIND EJEMPLOS 77

APÉNDICE 15: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN OLIMPICA DE KATA 80

APÉNDICE 16: COMPETICIÓN PREMIER LEAGUE KATA 90

REGLAMENTO DE KUMITE

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

1. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami homologado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con un metro adicional en todo el perímetro hasta la 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 deberá tener un (1) metro adicional en cada lado.

2. Dos piezas estarán invertidas con el lado rojo hacia arriba a un metro de distancia del centro del tatami para señalar el centro entre los contendientes. Cuando se empiece o se continúe el encuentro, los contendientes estarán en la parte delantera y central de su pieza de tatami, uno enfrente del otro.

3. El Árbitro se posicionará justo entre las dos piezas en las que están situados los contendientes uno frente al otro, a dos metros de la zona de seguridad.

4. Cada Juez se sentará en las esquinas del área de seguridad, dentro del tatami. El Árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami, incluyendo el área de seguridad donde están sentados los Jueces. Cada Juez contará con una bandera azul y otra roja.

5. El Supervisor del Encuentro se sentará justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda o a la derecha del Árbitro y dispondrá de una señal o bandera roja y un silbato.

6. El Supervisor de la Puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el Anotador de Puntuación y el Cronometrador.

7. Los entrenadores estarán sentados fuera del área de seguridad, en el lado que les corresponda y orientados hacia la mesa oficial. Cuando el área de competición esté elevada, los entrenadores estarán situados fuera del área elevada.

8. El borde del área de competición comprende un metro y su color debe ser diferente al resto del tatami.

9. No debe haber muretes, vallas ni carteles publicitarios a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.

10. 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. Las piezas del tatami deben estar homologadas por la WKF/EKF/RFEK.

    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, sesiones informativas y cursos.

4. El uniforme oficial será el siguiente:
   Una chaqueta azul marino no cruzada. (Código de color 19-4023 TPX).
   Una camisa blanca de manga corta.
   Una corbata oficial sin sujeta corbata.
   Un silbato negro.
   Un cordón blanco discreto para el silbato.
   Pantalón gris claro sin vueltas. (Apéndice 9)
   Calcetines azul oscuros o negros normales y zapatos negros sin cordones 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 y cuando el organizador del evento así 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/EKF/RFEK permita de forma específica. El emblema o bandera del país debe llevarse 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 5 cm. 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 anudarse 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 contendiente se cambie de chaqueta.

12. La longitud de los pantalones debe ser tal que cubra al menos dos tercios de la pantorrilla y no cubra el tobillo. Los pantalones no deben estar doblados.

13. Los contendientes deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la realización del Kata. 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. Está prohibido utilizar pasadores o pinzas para el pelo metálicas. Están prohibidas las cintas, los abalorios y otros adornos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas 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 WKF/EKF/RFEK, 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 WKF/EKF/RFEK.
    d) El protector de tibia aprobado por la WKF/EKF/RFEK, un contendiente los llevará de color rojo y el otro de color azul.
    e) El protector de pie aprobado por la WKF/EFK/RFEK, 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 WKF/EKF/RFEK.

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 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 Kárate 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 pueden 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. En los Campeonatos del Mundo y Torneos Continentales de la WKF, los cuatro ganadores de medallas (oro, plata y dos bronces) del evento anterior se separan para el sorteo. En la Karate 1 Premier League, se separan para el sorteo los ocho primeros contendientes que encabezan la clasificación mundial de la WKF según lo estipulado el día anterior a la competición. El derecho a la separación en el sorteo no se extiende a puestos inferiores a falta de contendientes aptos para la separación en el sorteo.

3. 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).

4. 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 las exenciones (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.

5. Los procedimientos de pesaje se pueden consultar en el APÉNDICE 13: PROCEDIMIENTO DE PESAJE.

6. En competición individual ningún contendiente podrá ser reemplazado por otro una vez se haya realizado el sorteo.

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 oponente.

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 encuentro de los contendientes del equipo. Los participantes seleccionados de entre los siete, o cuatro, miembros del equipo, y el orden de encuentro, se pueden cambiar en cada vuelta, siempre que el nuevo orden de encuentro se comunique antes de la vuelta, pero una vez comunicado, no se podrá cambiar hasta que la vuelta esté completada. El equipo será descalificado (SHIKKAKU) si uno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o el orden de encuentro sin notificarlo por escrito antes de la vuelta de la que se trate. 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.

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. 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.

17. 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.

18. 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.

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 medalla los Jefes de Tatami facilitarán al Presidente 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 Presidente 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 3 minutos para senior masculino y femenino, tanto individual como por equipos. Los encuentros Sub 21 serán de 3 minutos tanto para la categoría masculina como para la categoría femenina. Para Junior y Cadete la duración de los encuentros será de 2 minutos para ambas categorías.

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

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) Concentración (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 contendientes 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 esquiva o bloqueo, deben ser puntuados, siempre que la técnica cumpla los otros criterios. En la competición Cadete y Júnior no se permite contacto alguno en cara, cabeza y cuello, 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 un derribo, el contendiente deberá intentar una técnica válida de inmediato para que la puntuación sea válida.

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 contendientes 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 principio, no puede haber empate en un encuentro individual. Tan solo en la competición por equipos, o en la competición de "turno rotatorio" (round-robin), cuando un encuentro finaliza con puntuaciones iguales, o sin puntuaciones, o 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 exhibidas.
    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. En ese caso, el Árbitro mostrará primero el tipo de infracción que el contendiente cometió para pedir el apoyo de los Jueces. Si el Árbitro recibe el apoyo de un mínimo de dos banderas, mostrará la correspondiente señal de advertencia de Categoría 2, seguida por la señal de SENSHU y, finalmente, la señal de anulación (TORIMASEN) anunciando, al mismo tiempo, AKA/AO SENSHU TORIMASEN.

   Si se anula SENSHU cuando quedan menos de 15 segundos del encuentro, no se puede volver a conceder SENSHU a ninguno de los contendientes.

   En los casos en que se ha otorgado el SENSHU, pero una protesta de video positiva determina que también el otro oponente puntuó, y que esa puntuación, de hecho, no tiene oposición, se utilizará el mismo procedimiento para la anulación de SENSHU.

6. El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias individuales, incluidas las ganadas por SENSU. 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. El encuentro se detiene cuando la diferencia de puntos es igual o superior a ocho.

7. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias y puntos, entonces se celebrará un encuentro decisorio. Cada equipo podrá nominar a cualquiera de sus componentes 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 decisorio no produce un ganador por mayor número de puntos, ni tampoco ninguno de los contendientes ha obtenido SENSHU, dicho encuentro se decidirá por HANTEI al igual que en encuentros individuales. El resultado del HANTEI para el encuentro decisorio determinará el resultado del encuentro por 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 encuentros individuales.

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 para que los jueces bajen sus banderas, 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 individual por Hansoku, los adversarios previstos en la siguiente vuelta ganarán por exención (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, a menos que uno de los contendientes tenga SENSHU.

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

1. La competición de Kárate es un deporte, y por esa razón están prohibidas las técnicas más peligrosas y todas las técnicas deben ser controladas. Los 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 cuando quedan menos de 15 segundos para finalizar el 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 y descontrolados.
- 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 - SENIOR**:** En Senior, está permitido el contacto con “toque” superficial, 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 - CADETE Y JÚNIOR**:** 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 contacto muy superficial (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 levantarle y tirarle, o agacharse y tirarle 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 contendientes deben mostrar un comportamiento acorde con ello. Es inaceptable que contendientes 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 contendiente 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 CHUI y en casos graves HANSOKU.

5. **Simular una lesión inexistente** es una infracción muy grave del reglamento. Al contendiente que simula una lesión, es decir, cuando caer y rodar por el suelo no deriva de lesiones probadas y dictaminadas por un médico neutral, se le debe dar SHIKKAKU.

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 r**ecibe 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 cuando quedan menos de 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 evitar si eluna 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 contendiente 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 individual o por equipos.

12. Los contendientes 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 contendientes 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 contendiente 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 contendiente no está en condiciones, se debe hacer la anotación correspondiente en la tarjeta del contendiente. 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 contendiente lesionado que gane un encuentro por descalificación debido a una lesión no podrá seguir compitiendo sin el permiso del médico del torneo. Un contendiente 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 contendiente lesionado o noqueado 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 contendiente 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 contendiente o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.

3. La reclamación se realizará en la forma de informe escrito firmado por el representante oficial del equipo, 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.

4. 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.

5. 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.

6. Cualquier reclamación 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. No se demorarán los combates subsiguientes, aun cuando se esté preparando una reclamación oficial. Es responsabilidad del Juez Jefe asegurarse que el encuentro ha sido conducido de acuerdo con los reglamentos de competición.

12. 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 Juez Jefe.

13. **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 considera 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 el grupo 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 los 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 los 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 los 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 observe una lesión, enfermedad o incapacidad de un contendiente 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 contendiente 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 encuentro y corrija la irregularidad.
d. Revisará antes de cada encuentro que el equipamiento de los contendientes sea del tipo homologado.
e. Antes del comienzo de cada encuentro se asegurará que la equipación del contendiente 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 se olvida de retirar 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 incorrecta.***
- ***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 cuestiones 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 votación por empate al final de un encuentro inconcluso, 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 si, 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 se lo requiere 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, 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 contendiente 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 contendiente o equipo ausente anunciando "Aka/Ao 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 un cuadrado formado por piezas de tatami homologado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con un metro adicional en todo el perímetro hasta la 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 deberá tener un (1) metro adicional en cada lado.

2. Los Jueces y el Técnico de Software se sientan juntos en una mesa al final del tatami frente a los contendientes. El Juez Jefe (Juez nº 1) se coloca lo más cerca posible del Técnico de Software, el cual se sienta al final de la mesa.

3. No debe haber muretes, vallas, carteles publicitarios, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.

4. 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 Tatami Manager debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Las piezas del tatami deben estar homologadas por la WKF/EKF/RFEK.

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.

3. 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.

4. No se puede quitar la chaqueta del kárate-gi durante la ejecución del Kata.

5. Si la Comisión de Arbitraje lo acuerda así, los Oficiales se podrán quitar la chaqueta.

JUECES

6. Los Jueces deben vestir el uniforme oficial definido por la Comisión de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones, sesiones informativas y cursos.

7. El uniforme oficial será el siguiente:
   Una chaqueta azul marino no cruzada. (Código de color 19-4023 TPX).
   Una camisa blanca de manga corta.
   Una corbata oficial sin sujeta corbata.
   Un silbato negro.
   Un cordón blanco discreto para el silbato.
   Pantalón gris claro sin vueltas. (Apéndice 9)
   Calcetines azul oscuro o negro normales y zapatos negros sin cordones 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.

8. En el caso de Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, Torneos Continentales u otros eventos con múltiples deportes, se facilita a los Jueces un uniforme especial con coste a cargo del comité local de organización que represente el evento en cuestión. El uniforme oficial de los Jueces

será sustituido por ese uniforme especial, siempre y cuando el organizador del evento así lo solicite por escrito a la WKF y la WKF lo autorice formalmente.

CONTENDIENTES

9. Los contendientes deben llevar un Kárate-gi blanco sin franjas, ribetes ni bordados, salvo aquellos que permita la WKF/EKF/RFEK de forma específica. El emblema o bandera del país debe encontrarse en la parte izquierda del pecho y su tamaño no puede exceder 12 cm por 8 cm (consultar Apéndice 6/7). En el Kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además, se llevará un dorsal identificativo suministrado por el Comité de Organización. Los contendientes deben llevar un cinturón azul o rojo, dependiendo del grupo de competidores al que hayan sido designados. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5 cm y tener la longitud suficiente para que sobren 15 cm a cada lado del nudo y que caigan máximo a tres cuartos de la longitud del muslo.

10. No obstante lo citado en el párrafo 9 anterior, la Junta Directiva de la RFEK puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.

11. La chaqueta, una vez anudado el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y que, como máximo, llegue a tres cuartos de la longitud de muslo. Si las contendientes son mujeres, deben llevar una camiseta blanca sin estampados debajo de la chaqueta del Kárate-gi. Las cintas de la chaqueta deben ir atadas. No se permite el uso de chaquetas sin cintas laterales.

12. La longitud máxima de las mangas debe ser tal que no sobrepase la articulación de la muñeca, y la mínima no más corta que la mitad del antebrazo. Las mangas de la chaqueta no deben estar remangadas.

13. La longitud de los pantalones debe ser tal que cubra al menos dos tercios de la pantorrilla y no cubra el tobillo. Los pantalones no deben ir doblados.

14. Los contendientes deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la realización del Kata. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el Juez considera que un contendiente tiene el pelo demasiado largo, o sucio, puede descalificar a dicho contendiente. Está prohibido utilizar pasadores o pinzas para el pelo metálicas. Están prohibidas las cintas, los abalorios y otros adornos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas para sujetar el pelo en una única coleta.

15. Los 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.

16. Los contendientes no deben llevar objetos metálicos o de otra índole.

17. Están prohibidas las gafas. Los contendientes pueden llevar lentillas blandas bajo su propio riesgo.

18. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.

19. Es obligación del Supervisor del Encuentro revisar antes de cada encuentro que los contendientes llevan el uniforme 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.

20. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobada por el Juez Jefe según la recomendación del médico del torneo

ENTRENADORES

21. El entrenador deberá vestir durante todo el torneo el chándal oficial de su Federación Nacional y llevar visible su identificación oficial, con excepción de los encuentros para medalla de los eventos oficiales de la WKF, en los que, si el entrenador es un hombre, deberá llevar un traje de chaqueta oscuro, con camisa y corbata y, si la entrenadora es una mujer, podrá elegir entre llevar un vestido, traje de chaqueta y pantalón o una combinación de chaqueta y falda en tonos oscuros. Además, las entrenadoras podrán llevar una prenda de carácter religioso aprobada por la WKF para Árbitros y Jueces.

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA

NOTA: La organización de la competición olímpica de Kata difiere de este artículo 3 y está sometida al procedimiento organizativo descrito en el ANEXO 15.

1. La competición de Kata puede ser individual o por equipos. Un equipo se compone de tres personas. Los equipos son exclusivamente masculinos o femeninos. La competición individual consiste en la ejecución individual en categorías separadas de hombres y mujeres.

2. En los Campeonatos del Mundo y Torneos Continentales de la WKF, los cuatro ganadores de medallas (oro, plata y dos bronces) del evento anterior se separan en el sorteo. En la Karate 1 Premier League, se separan en el sorteo los ocho primeros contendientes que encabezan la clasificación mundial de la WKF según lo estipulado el día anterior a la competición. El derecho a clasificación automática no se extiende a puestos inferiores a falta de contendientes aptos para separarse en el sorteo.

3. El número de contendientes determinará el número de grupos necesarios para simplificar las vueltas eliminatorias.

4. El sistema de eliminación que se utiliza en Kata divide a los contendientes (individuales o por equipos) en un número equitativo de grupos de ocho (salvo en los casos explicados para menos de 11 o más de 96 contendientes) y, en cada vuelta, el número de contendientes por grupo se reduce a 4 que pasan a la siguiente vuelta, hasta que solo quedan dos grupos de contendientes (individuales o por equipos). Después de lo anterior, los contendientes con la mayor puntuación en cada uno de los dos grupos, respectivamente, se enfrentan entre sí para competir por el 1er puesto (el perdedor se queda con el 2º puesto) y los contendientes que hayan obtenido la segunda puntuación más elevada en cada uno de los dos grupos se enfrentan a aquellos que hayan conseguido la tercera puntuación más alta del otro grupo para competir por los dos 3ros puestos (finales de bronce).

    - En caso de que el número de contendientes sea igual o inferior a 3, se lleva a cabo un solo Kata para determinar del 1er al 3er puesto.
    - Cuando hay 4 contendientes, se forman dos grupos de dos para la primera vuelta y los dos ganadores de cada grupo compiten entre sí por el 1er puesto, mientras que los dos perdedores se posicionan 3eros.
    - Cuando hay de 5 a 10 contendientes, se forman dos grupos y los tres con mayor puntuación de cada grupo participan en los encuentros para medalla. A continuación, el grupo seguirá el procedimiento normal por el que los contendientes con mayor puntuación de cada grupo competirán entre sí por el 1er y 2º puesto, y el número 2 se enfrentará al número 3 del otro grupo y viceversa. A menos que solo haya 5 contendientes en total, en cuyo caso, el contendiente número 2 del grupo de tres (el grupo más grande) ganará su 3er puesto por walk-over.
    - Si el número de contendientes es de 11 a 24, se crean dos grupos. Después del primer Kata, los 4 mejores contendientes forman dos grupos de cuatro. Mediante el segundo Kata, se determinará la clasificación de los 6 contendientes (3 de cada grupo), quienes continuarán compitiendo en la tercera vuelta para medallas de la forma habitual.

5. El número básico de contendientes por grupo es 8; sin embargo, cuando el número de contendientes supera los 64, pero es inferior a 97, el número de contendientes superior a 64 se distribuyen en 8 grupos, con un máximo de 12 por grupo.

6. Si el número de contendientes es igual o superior a 97, el número de grupos se dobla a 16; reduciendo así el número de contendientes por grupo, pero seleccionando todavía a los cuatro primeros de cada grupo, dejando 8 grupos de 8 contendientes (un total de 64 contendientes) para la siguiente vuelta.

7. Se debe asignar el mismo Panel de Jueces a todos los contendientes de un grupo para una misma vuelta.

8. No procederá repesca salvo que específicamente se indique lo contrario para una competición.

9. 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.

10. En los encuentros para medalla 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 5 minutos. El Cronometrador oficial comenzará la cuenta atrás del tiempo cuando los componentes del equipo saluden al comienzo del Kata y detendrá el cronómetro cuando se produzca el saludo final después de la realización del BUNKAI. Será descalificado el equipo que no realice el saludo al principio y al final o que exceda el tiempo de cinco minutos permitido. No está permitido el uso de armas tradicionales, equipo auxiliar o útiles o vestimenta suplementaria.

11. La siguiente tabla recoge el número de grupos según el número de contendientes:

Número de contendientes	Número de grupos	Número de Katas realizadas para la victoria	Contendientes en la segunda vuelta
2	1	1	Cero (no hay segunda vuelta)
3	1	1	Cero (no hay segunda vuelta)
4	2	2	Encuentro para medalla (solo para oro)
5 a 10	2	2	Encuentro para medallas
11 a 24	2	3	8 contendientes
25 a 48	4	4	16 contendientes
49 a 96	8	4	32 contendientes
97 o más	16	5	64 contendientes

ADAPTACIÓN MANUAL DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LOS KATAS

Es posible utilizar un marcador manual portátil en competiciones en las que no esté disponible un sistema electrónico de evaluación de los Katas. En esos casos, el Juez Jefe daría la señal para mostrar el marcador haciendo sonar el silbato y emitiría un segundo pitido una vez que el presentador hubiera comunicado todas las puntuaciones. Los siete Jueces del Panel de Jueces serán designados por el Tatami Manager o el Asistente del Tatami Manager.

Asimismo, solo se proporciona una puntuación, la cual incluye tanto el nivel técnico como el atlético. Los Jueces deben tener en cuenta que la ejecución debe ponderarse un 70 % por el nivel técnico y un 30 % por el atlético.

Cuando tenga lugar un empate mientras se utiliza un sistema manual, los contendientes (o equipos) en cuestión realizarán un Kata adicional y diferente para el cual los Jueces estarán obligados a diferenciar su puntuación y así romper el empate.

En las competiciones nacionales, el uso del sistema de banderas, implementado por el reglamento de Kata emitido el 1.1.2018, se reconoce como un acuerdo provisional hasta el 31 de diciembre de 2019.

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES

1. En todas las competiciones oficiales de la WKF, se designará el panel de siete Jueces para cada vuelta a través de una selección aleatoria haciendo uso de un programa de ordenador.

2. En cada tatami, se nombra un Juez como Juez Jefe, quien tomará la iniciativa al realizar cualquier comunicación necesaria al Técnico de Software y se ocupará de cualquier imprevisto que surja entre los Jueces.

3. Despliegue de Jueces y asignación del Panel en las vueltas eliminatorias: El Secretario de la Comisión de Arbitraje facilitará al Técnico de 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 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 Jueces presentes en la sesión informativa y deberá cumplir los criterios mencionados anteriormente. Después, para el sorteo de los Jueces, el Técnico de Software introducirá el listado en el sistema y siete Jueces de cada despliegue de Tatami se seleccionarán aleatoriamente como Panel de Jueces asignado a cada ejecución.

   En el caso de los encuentros para medalla, los Jefes de Tatami facilitarán al Presidente de la Comisión de Arbitraje y al Secretario de la misma un listado que incluya a los oficiales disponibles de su propio tatami hasta que haya acabado el último encuentro de la vuelta eliminatoria. Una vez el Presidente de la Comisión de Arbitraje ha aprobado el listado, se entrega al Técnico de Software para que lo introduzca en el sistema.

   Después, el sistema asignará aleatoriamente el Panel de Jueces, que únicamente incluirá a 7 oficiales para cada tatami.

4. En las competiciones por equipos, además del Técnico de Software y del presentador de los resultados, también asiste al Panel en las vueltas para medalla un Cronometrador, quien controla el tiempo máximo de ejecución.

5. Si se determina oportuno, es posible que el presentador y el Técnico de Software que maneja el sistema de electrónico de evaluación sea la misma persona.

6. Asimismo, los organizadores tienen que suministrar para cada área de competición enlaces que estén familiarizados con la lista de Katas de la WKF para recoger y registrar el Kata elegido por el contendiente antes de cada vuelta, y llevar el listado al Técnico de Software. El Tatami Manager es el responsable de supervisar la actividad del o de los mensajeros.

7. En las competiciones que no puntúan para la clasificación de la WKF, es posible que el número de Jueces por Panel se reduzca a cinco. En dichas ocasiones, solamente se eliminan del total la puntuación más alta y la más baja.

8. Todos los Jueces y el Técnico de Software se colocan en fila enfrente de la mesa oficial, preferiblemente, detrás de una sola mesa.

9. El Juez Jefe se sentará lo más cerca posible del Técnico de Software, el cual se sentará en el extremo de la mesa.

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

1. LISTA OFICIAL DE KATAS.

Solamente se podrán realizar Katas de la lista oficial:

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Nota: Los nombres de algunos Katas están duplicados debido a las variaciones en los usos de transcripción románicos. En varios casos, un Kata puede conocerse bajo distintos nombres de un estilo (ryu-ha) a otro y en casos excepcionales un nombre idéntico puede ser un Kata distinto de un estilo a otro.

2. Valoración

Al valorar a un contendiente o a un equipo los Jueces evaluarán su ejecución en base a los dos criterios principales (nivel técnico y nivel atlético).

La ejecución se evalúa desde el saludo al comienzo del Kata hasta el saludo al finalizar el Kata, a excepción de los encuentros por equipos para medalla, en los que la ejecución, así como el tiempo cuentan desde el saludo al comienzo del Kata y finaliza con el saludo de los contendientes al terminar el Bunkai.

Se permite una ligera variación de acuerdo con el estilo (Ryu-Ha) de Kárate del contendiente.

Los contendientes deben ejecutar un Kata distinto en cada vuelta. Un Kata no se puede repetir una vez ejecutado, incluso si se tratara de un desempate. Solamente están permitidos los Katas incluidos en la lista de Katas anterior.

3. Sistema de puntuación

El nivel técnico y el nivel atlético tienen puntuaciones separadas usando la misma escala de 5,0 a 10,0 con incrementos de 0,2. Una puntuación de 5,0 es la puntuación más baja que se puede obtener para un Kata aceptado como realizado y 10,0 representa una realización perfecta. Una puntuación de 0,0 indica una descalificación.

El sistema eliminará las dos puntuaciones más altas y las dos más bajas de, respectivamente, el nivel técnico y el nivel atlético. Asimismo, calculará la puntuación total, la cual se pondera un 70 % por el nivel técnico y un 30 % por el nivel atlético.

Al Bunkai se le dará la misma importancia que al Kata.

4. Resolver empates

En el caso de que un contendiente obtenga el mismo número de puntos, el empate se debe determinar realizando un Kata adicional para dirimir qué resultado del contendiente tiene prioridad sobre el otro.

Los empates solamente se resuelven cuando es necesario determinar qué contendiente pasa a la siguiente vuelta, o cuando se está decidiendo el resultado de una competición para medalla.

A pesar de que las puntuaciones en el encuentro por equipos deciden el resultado de un empate, se conserva la puntuación inicial en el registro. La puntuación otorgada gracias al Kata adicional, que se ha realizado para resolver un empate, no se utiliza para cambiar el orden de otros contendientes calificados en la vuelta.

5. Criterios para la evaluación:

KATA	BUNKAI (solo en encuentros para medallas)
Nivel Técnico a. Posiciones b. Técnicas c. Movimientos de transición d. Timing e. Respiración correcta f. Concentración (KIME) g. Conformidad: Consistencia en la realización del KIHON del estilo (Ryu-ha) en el Kata	**Nivel Técnico** a. Posiciones b. Técnicas c. Movimientos de transición d. Timing e. Control **f.** Concentración (KIME) g. Conformidad con el kata: Utilizar los movimientos reales que se realizan en el kata
Nivel Atlético a. Fuerza b. Rapidez c. Equilibrio	**Nivel Atlético** a. Fuerza b. Rapidez c. Equilibrio

5.1 El Kata no es un baile ni una representación teatral. Debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en lo que se refiere al encuentro y demostrar concentración, potencia e impacto potencial en sus técnicas. Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad así como armonia, ritmo y equilibrio.

5.2 Fingir encontrarse inconsciente mientras se realiza Bunkai es inadecuado: Tras haber sido derribado, el contendiente deberá apoyarse en una rodilla o levantarse.

5.3 En Kata por equipos, los tres componentes del equipo deben comenzar el Kata en la misma dirección, y hacia los Jueces.

5.4 Los miembros del equipo deben demostrar competencia en todos los aspectos de la ejecución del Kata, así como sincronización.

5.5 Es responsabilidad exclusiva del entrenador o, en la ausencia del entrenador, del contendiente asegurarse de que el Kata, tal como ha sido comunicado al enlace, es apropiado para la vuelta en cuestión.

5.6 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 tijera al cuerpo para el derribo.

5.7 Cuando se resuelven empates, se mantiene la puntuación original del contendiente. Las consideraciones de otras puntuaciones para determinar el ganador de entre dos contendientes con la misma puntuación no cambia la puntuación oficial.

5.8 Ejemplo del resultado de la valoración:

	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	JUEZ 6	JUEZ 7	TOTAL	FACTOR	RESULTADO
Realización Técnica	8.0	8.2	~~7.8~~	~~7.8~~	~~8,4~~	~~8.4~~	8.2	24.4	0,7	17,08
Realización Atlética	~~7.8~~	8.2	~~7.8~~	8.2	8.2	~~8.4~~	~~8.4~~	24,6	0,3	7.38
									TOTAL:	24.46

5.9 En las competiciones que no puntúan para la clasificación de la WKF o que no son de categoría olímpica, es posible que el número de Jueces por Panel se reduzca a cinco. En ese caso, solamente se eliminan la puntuación más alta y la más baja de un contendiente, en vez de las dos más altas y las dos más bajas.

6. 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 le ejecución del Kata.
f. Exceder el tiempo total de cinco 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 Jefe.

7. 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) Causar lesión por no controlar las técnicas durante el Bunkai.

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Los contendientes o los equipos se reparten en grupos de ocho por cada área de competición.

2. Antes de cada vuelta, los contendientes o equipos deben presentar el Kata escogido a los mensajeros designados, quienes transmitirán la información al Operador de Software del sistema electrónico de evaluación.

3. Al comienzo de cada vuelta, los contendientes o equipos, se alinearán en el perímetro del área de competición frente a los Jueces. (Se entiende que una vuelta es una ejecución de todos los contendientes de un grupo). Tras los saludos, primero "SHOMEN NI REI" y, a continuación, "OTAGAI NI REI", los contendientes se retirarán del área de competición.

4. Cuando se les llame, cada contendiente o equipo se colocará en la posición de inicio del Kata.

5. La posición de inicio para la ejecución del Kata debe ser algún lugar dentro del perímetro del área de competición.

6. Después del saludo, el contendiente debe anunciar claramente el nombre del Kata que va a ejecutar y, a continuación, comenzará la ejecución.

7. Al terminar la ejecución, lo cual acontece con el saludo final del Kata, el contendiente debe esperar el anuncio de la evaluación, saludar y, a continuación, abandonar el tatami.

8. Al final de las ejecuciones de cada grupo, todos los contendientes del grupo se alinearán y el operador (presentador) anunciará los cuatro mejores que pasarán a la siguiente vuelta. En la pantalla se mostrarán los nombres de los cuatro mejores contendientes. Después, los contendientes saludarán y abandonarán el tatami.

9. Antes de los encuentros para medalla, el operador anunciará los 3 mejores contendientes de cada uno de los dos grupos que competirán en los encuentros para medalla.

10. Para ver una ilustración esquemática de los puestos que se obtienen en la competición de Kata según el reglamento ordinario de la WKF, consultar APÉNDICE 16. COMPETICIÓN PREMIER LEAGUE KATA.

ARTÍCULO 7: RECLAMACIÓN OFICIAL

1. ***Nadie puede reclamar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje***.

2. Si un Juicio puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.

3. La reclamación se realizará en la forma de informe escrito firmado por el representante oficial del equipo, 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.

4. 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.

5. 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.

6. Cualquier reclamación 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.

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. No se demorarán los encuentros siguientes, aun cuando se esté preparando una reclamación oficial. Es la responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurar que la vuelta se ha sido realizado de acuerdo con los reglamentos de competición.

12. 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.

13. **Composición del Comité de Competición**

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

5. El Director Técnico de la RFEK que ejercerá la presidencia y representatividad de dicho Comité de Competición.
6. El Director del Departamento Nacional de Arbitraje.
7. Un Deportista que no intervenga, como tal en el campeonato de que se trate, nombrado al efecto por el Presidente de la RFEK.
8. 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.

15. **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.

16. **Reclamaciones Rechazadas**

Si se considera 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.

17. **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
- Recomendar a la Comisión de Arbitraje que se considere la sanción de los Jueces 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.

18. **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.

19. **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.

APÉNDICE 1: TERMINOLOGÍA

SHOBU HAJIME	Comienzo del encuentro individual o por equipos	Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.
ATO SHIBARAKU	Queda poco tiempo	El cronometrador indicará con una señal audible que quedan 15 segundos para el final del encuentro, y el Árbitro anunciará "Ato Shibaraku".
YAME	Parar	Interrupción o final del encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.
MOTO NO ICHI	Posición original	Los contendientes y el Árbitro vuelven a sus posiciones de inicio.
TSUZUKETE	Combatir	Orden de proseguir el encuentro cuando hay una interrupción no autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Continuar el combate / Comenzar	El Árbitro se coloca con un pie adelantado. Cuando dice "Tsuzukete" extiende sus brazos, con las palmas mirando a los contendientes. Cuando dice "Hajime" vuelve las palmas y las lleva rápidamente una hacia la otra, y al mismo tiempo da un paso atrás.
SHUGO	Llamada a los Jueces	El Árbitro llama a los Jueces al final del encuentro individual o por equipos, o para recomendar SHIKKAKU.
HANTEI	Decisión	El Árbitro pide decisión al final de un encuentro inconcluso. Después de un pitido corto con el silbato, los Jueces dan su voto mediante las banderas y el Árbitro indica su propio voto levantando su brazo.
HIKIWAKE	**Empate**	En el caso de un empate en un encuentro, el Árbitro cruzará sus brazos, y después los extenderá con las palmas mirando al frente.
AKA (AO) NO KACHI	**Rojo (Azul) gana**	El Árbitro alza su brazo de forma oblicua hacia el lado del ganador.

AKA (AO) IPPON	Rojo (azul) marca tres puntos	El Árbitro levanta su brazo hacia arriba a 45º por el lado del que ha puntuado.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rojo (azul) marca dos puntos	El Árbitro extiende su brazo a la altura del hombro hacia el lado del que ha puntuado.
AKA (AO) YUKO	Rojo (azul) marca un punto	El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45º por el lado del que ha puntuado.
CHUKOKU	Advertencia	El Árbitro indica una falta de Categoría 1 ó 2.
KEIKOKU	Advertencia	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45º 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 índica una infracción de Categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45º hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente.
JOGAI	Salida del área de competición no causada por el oponente	El Árbitro señala con su dedo índice hacia el lado del infractor para indicar a los Jueces, que se ha salido del área de competición.
SENSHU	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 mirando a su propio rostro.
SHIKKAKU	Descalificación "Abandonar el Área"	El Árbitro señala con su dedo índice 45º hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio "¡AKA (AO) SHIKKAKU!". Después anuncia la victoria del oponente.
TORIMASEN	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.
KIKEN	Renuncia	En Kumite, el Árbitro señala con su dedo índice 45º hacia abajo al lado del tatami de la del contendiente o equipo.
MUBOBI	Ponerse uno mismo en peligro	El Árbitro se toca la cara, después mueve la mano por la cara de derecha a izquierda para indicar a los Jueces que el contendientese ha puesto 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 unos a otros.

SHOBU HAJIME

"Comienzo del encuentro"
Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.

YAME

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

TSUZUKETE HAJIME

"Continuar el encuentro / Comenzar"
Al decir "Tsuzukete", con un pie adelantado, 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 a 45 º 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 son erróneas,
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)

El Árbitro mantiene la palma de la mano hacia dentro, con el brazo doblado hacia el contendiente para indicar el primer punto marcado sin oposición.

NO KACHI (Victoria)

Al final del encuentro individual o por equipos, el Árbitro extiende su brazo hacia arriba a 45° por el lado del ganador y anuncia "AKA (o 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 adversario.

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 adversario.

HIKIWAKE

"Empate" (solo aplicable en encuentros por equipos y en sistema de turno rotatorio).
En el caso de puntuaciones iguales, o cuando no se haya puntuado al finalizar el tiempo.
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 una muñeca sobre otra a la altura del pecho.

INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2
(usada sin señal para CHUKOKU)

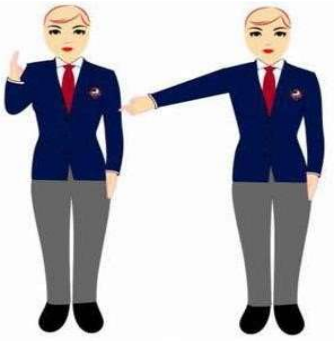
El Árbitro señala a la cara del infractor con el brazo doblado.

KEIKOKU

"Advertencia"
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45 grados hacia abajo a los pies del infractor.

HANSOKU CHUI

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



HANSOKU

"Descalificación"
El Árbitro índica una infracción de Categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45 grados hacia arriba a la cara del infractor y anuncia la victoria del adversario.

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.

EXAGERAR UNA LESIÓN

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

SIMULAR UNA LESIÓN

El Árbitro pone ambas manos a un lado de la cara para indicar 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 infractor.

MUBOBI (Ponerse uno mismo en peligro)

El Árbitro se toca la cara, después mueve la mano por la cara de derecha a izquierda para indicar a los Jueces que el contendiente se ha puesto a sí mismo en peligro.

EVITAR EL ENCUENTRO

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

EMPUJAR, AGARRAR O PERMANECER PECHO CONTRA PECHO SIN INTENTAR UNA TÉCNICA O DERRIBO INMEDIATAMENTE DESPUÉS

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 echa el puño hacia atrás 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 ADVERSARIO 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 encuentro, o para recomendar SHIKKAKU.

LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

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 nº 1, 2 y 5 tendrán la bandera roja en su mano derecha y el Juez nº 3 y nº 4 en la izquierda.

YUKO

WAZA-ARI

IPPON

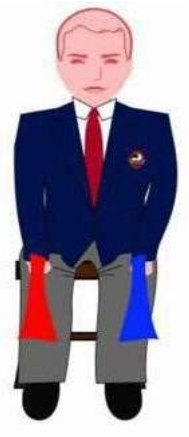
FALTA

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 o hacia AKA (AO) dependiendo de quién sea el infractor.

POSICIÓN DE ASIENTO DE JUECES



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2

El Juez gira la bandera con el brazo doblado.

JOGAI

El Juez golpea el suelo con la bandera correspondiente.

KEIKOKU

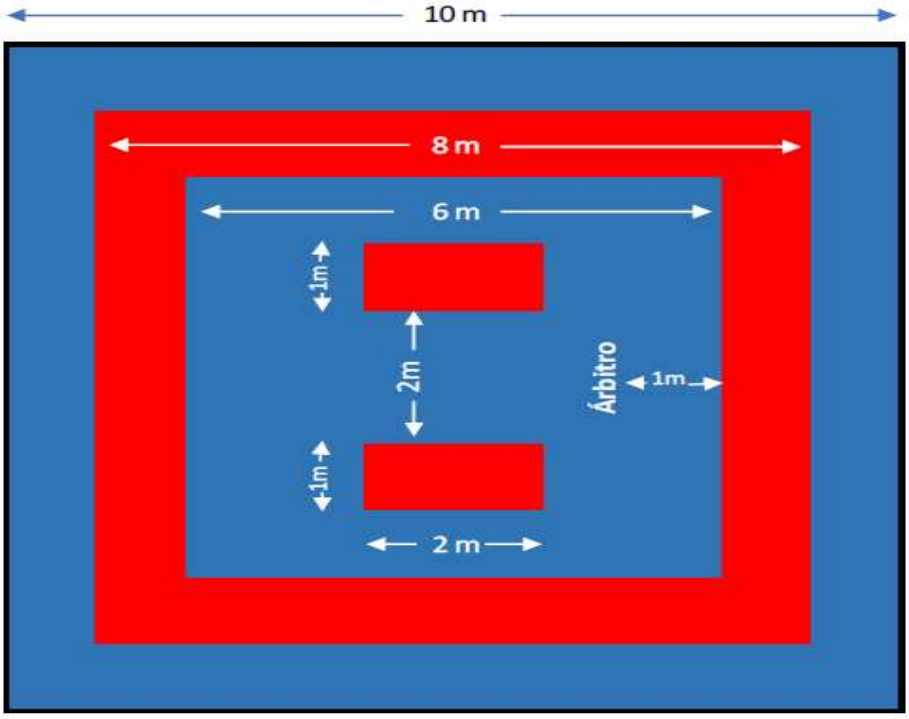
HANSOKU CHUI

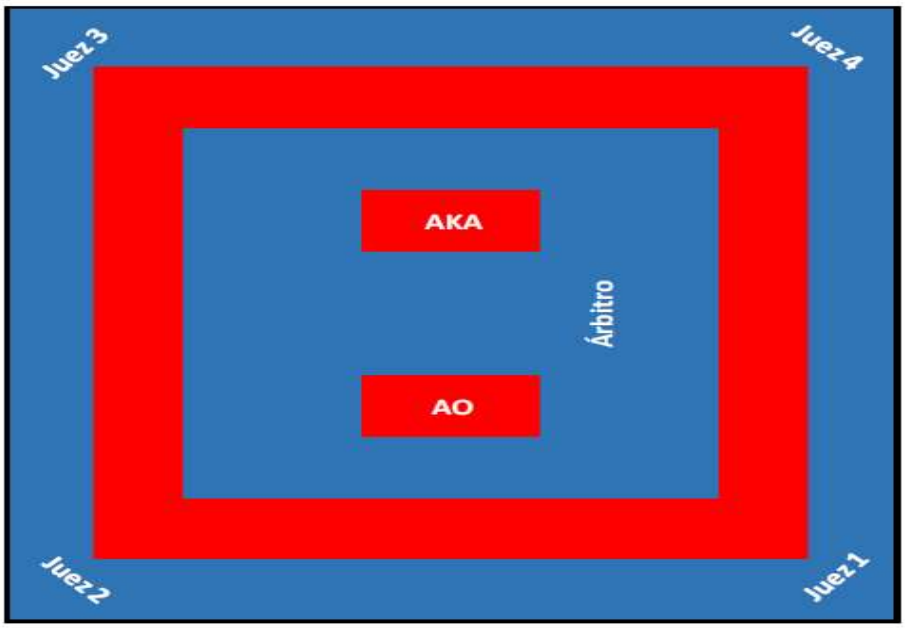
HANSOKU

APÉNDICE 3: SIGNOS DE LOS ANOTADORES

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

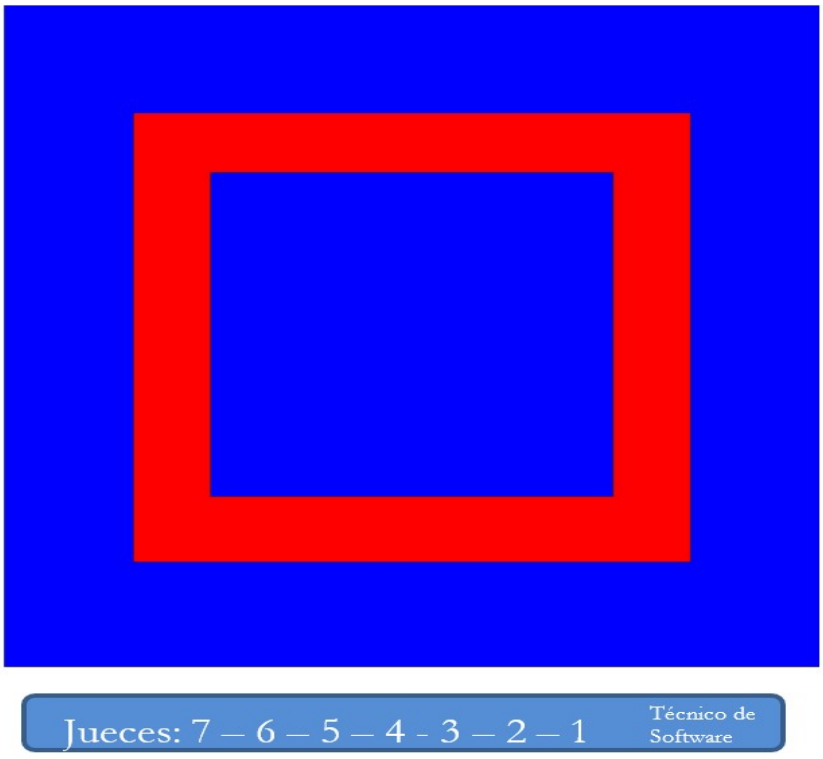
APÉNDICE 4: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE





APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA

LADO DE LOS CONTENDIENTES



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

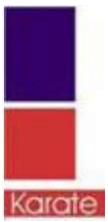
Karate
124

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

PARTE TRASERA RESERVADA A LA FEDERACIÓN ORGANIZADORA DE 30 x 30 cm

ABC **DORSAL DE TRES LETRAS CON 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
	SUB 21	CADETES	JUNIOR			***Kata Individual*** ***(EDAD +16)***
	Kata Individual ***(Edad 18, 19, 20)***	***Kata Individual*** ***(Edad 14/15)***	***Kata Individual*** ***(Edad 16/17)***			**Masculino** **Femenino**
	Masculino **Femenino**	**Masculino** **Femenino**	**Masculino** **Femenino**			***Kumite Individual Masculino*** ***(EDAD +18)***
	Kumite Individual Masculino ***(edad 18, 19, 20)***	***Kumite Individual Masculino*** ***(edad 14/15)***	***Kumite Individual Masculino*** ***(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.			***Kumite individual Femenino*** ***(EDAD +18)***
	Kumite Individual Femenino ***(edad 18, 19, 20)***	***Kumite Individual Femenino*** ***(edad 14/15)***	***Kumite Individual Femenino*** ***(edad 16/17)***			-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.			***Kata Equipos*** ***(EDAD +16)***
		/	***Kata Equipos*** ***(edad 14/17)***			**Masculino** **Femenino**
	/	/	Masculino Femenino			***Kumite Equipos*** ***(EDAD +18)***
						Masculino **Femenino**
TOTAL	**12**	**10**	**13**	**TOTAL**		**16**

APENDICE 8: CONDICIONES Y CATEGORÍAS EN LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO

WORLD CADET, JUNIOR & UNDER 21 CHAMPIONSHIPS

GENERAL	CATEGORIAS		
	SUB-21	**CADET**	**JUNIOR**
○ La Competición durará 5 días. ○ Cada Federación Nacional puede registrar un máximo de un (1) contendiente por categoría. ○ En el sorteo se separarán lo máximo posible los cuatro finalistas de los Campeonatos inmediatamente anteriores. (En individual los contendientes y en equipos las Federaciones Nacionales). ○ Los campeonatos se realizarán en cinco (5) o seis (6) áreas de competición, dependiendo de las características del estadio. ○ **La duración de los encuentros de Kumite es de 2 minutos para la categoría Junior/Cadete y de 3 minutos para las categorías Sub 21 y Senior.** ○ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en los encuentros para medallas.	***Individual Kata (edad 18, 19, 20)***	***Individual Kata (edad 14/15)***	***Individual Kata (edad 16/17)***
	Male Female	Male Female	Male Female
	Male Individual Kumite (edad 18, 19, 20)	***Male Individual Kumite (edad 14/15)***	***Male Individual Kumite (edad 16/17)***
	-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.
	Female Individual Kumite (edad 18, 19, 20)	***Female Individual Kumite (edad 14/15)***	***Female Individual Kumite (edad 16/17)***
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.
	+68 Kg.	/	***Team Kata (age 14/17)***
	/	/	Male Female
Total	**12**	**10**	**13**

WORLD SENIOR CHAMPIONSHIPS

GENERAL	CATEGORIAS
	Individual Kata (edad +16)
○ La Competición durará 6 días.ç ○ Las eliminatorias de las categorías por equipos se realizarán después de las eliminatorias de las categorías individuales. ○ Cada Federación Nacional puede registrar uno (1) contendiente por categoría. ○ En el sorteo se separarán lo máximo posible los cuatro finalistas de los campeonatos inmediatamente anteriores. (En individual los contendientes y en equipos las Federaciones Nacionales). ○ Los Campeonatos se podrán desarrollar en cuatro (4) áreas de competición en línea (4 días) y en un (1) área elevada para los encuentros para medalla y las finales (2 días). ○ Para el servicio de catering de Árbitros y oficiales, se deben proporcionar áreas y horarios específicos. ○ **La duración de los encuentros de Kumite será de 3 minutos para todas las categorías.** ○ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en la final y en los encuentros en los que se decida una medalla..	Male Female
	Male individual Kumite (edad +18)
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	Female individual Kumite (edad +18)
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.
	Team Kata (edad +16)
	Male Female
	Team Kumite (edad +18)
	Male Female
	16

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

Obligatorias para el WKF Youth Camp y el WKF Youth League
Recomendadas para las Federaciones Continentales y Nacionales de la WKF

Categorías usadas para los menores de 14 años

Kumite masculino Sub 12 (10 y 11 años):	-30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg.
Kumite femenino Sub 12 (10 y 11 años):	-30 kg, -35 kg, -40 kg, + 40 kg.
Kata masculino Sub 12 (10 y 11 años)	
Kata femenino Sub 12 (10 y 11 años)	

Kumite masculino Sub 14 (12 y 13 años):	-40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg.
Kumite femenino Sub 14 (12 y 13 años):	-42 kg, -47kg, +47kg.
Kata masculino Sub 14 (12 y 13 años)	
Kata femenino Sub 14 (12 y 13 años)	

Modificaciones del reglamento de competición para los menores de 14 años

Kumite infantil entre 12 y 14 años:
- No se permite el contacto en las técnicas a cabeza y cuello (área Jodan).
- Cualquier contacto al área Jodan, por muy leve que sea, en principio se penalizará.
- Una técnica realizada correctamente 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 homologadas por la WKF.
- Se utilizarán la máscara de la WKF y el protector pectoral infantil de la WKF.

Kumite infantil Sub 12:
- Las técnicas a todas las áreas (Jodan y Chudan) deberán ser controladas y no llegar al objetivo.
- Cualquier contacto al área Jodan, por muy leve que sea, en principio se penalizará.
- Una técnica realizada correctamente a la cabeza o al cuello en principio se considerará punto a una distancia de hasta 10 cm.
- Cualquier técnica, incluso controlada, al cuerpo (área Chudan) en principio no puntuará si hay un contacto superior a un toque superficial.
- No se permiten barridos ni otras técnicas de derribo.
- La duración del encuentro es de un minuto y medio.
- El área de competición se puede reducir de 8 m x 8 m a 6 m x 6 m, si el organizador del evento lo desea.
- Los participantes deberán participar en al menos dos encuentros por competición.
- No se permitirá el uso de protecciones no homologadas por la WKF.
- Se utilizarán la máscara de la WKF y el protector pectoral infantil de la WKF.

Para Sub 10, 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 de Kata Sub 14:
No hay variaciones específicas del reglamento general, aunque se podrá utilizar una lista de Katas restringida a Katas menos avanzados.

Competición de Kata Sub 12:
No hay variaciones específicas del reglamento general, aunque se podrá utilizar una lista de Katas restringida a Katas menos avanzados.

Los participantes que no completen su Kata deberán recibir una segunda oportunidad para realizar dicho Kata sin reducción de puntos.

NOTA: La RFEK tiene su propio Reglamento para estas categorías

APÉNDICE 11: REVISIÓN DE VIDEO

Normas de revisión de video en las competiciones de WKF Kumite

(Individual y Equipo)

Equipo de Revisión de Video

Definición	Abreviatura	Eliminatorias	Encuentros para medallas
Tabla de Video Review	VRT	2	2
Video Review Supervisor	VRS	2	2
Supervisor del Entrenador	CS	1	2

1. **Antes de empezar la competición**, los Tatami Managers designarán a 2 Árbitros A para que actúen en calidad de Supervisores de Video Review en cada tatami. Los Supervisores de Video Review se sentarán en la mesa de Video Review, en la que hay disponibles sistemas operativos y pantallas de Video Review. Los Supervisores de Video Review (2) estarán equipados también con una tarjeta roja (rechazado) y una tarjeta verde (aceptado) físicas. Únicamente los dos Supervisores de Video Review pueden estar presentes en la mesa de Video Review (VR).

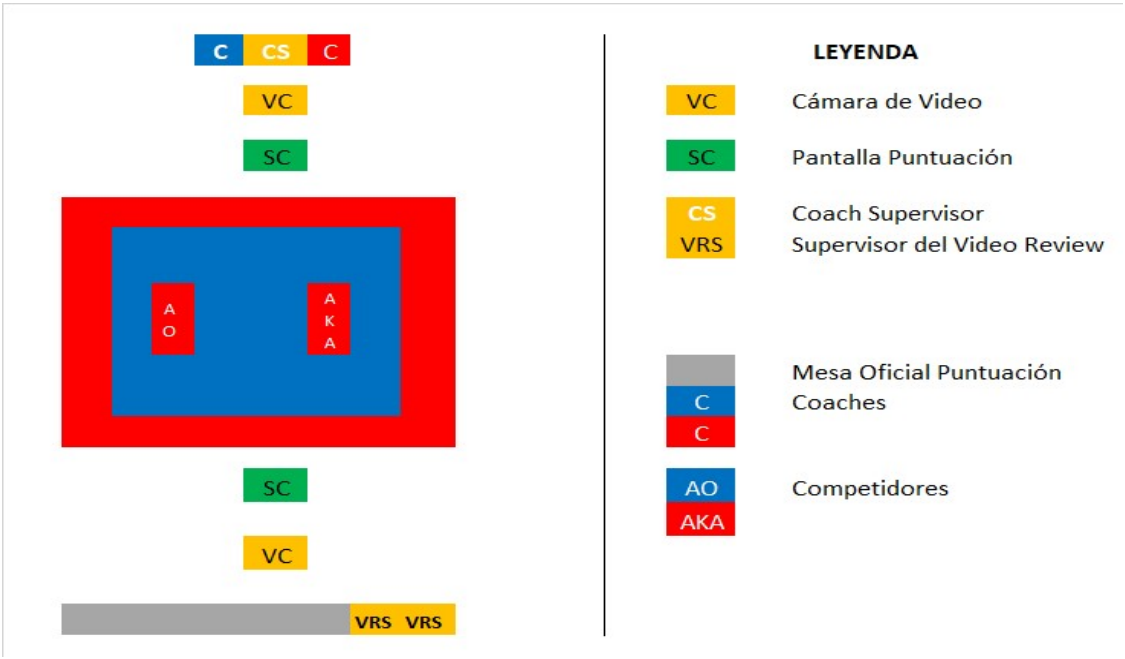
2. **Antes de cada encuentro**, el Supervisor del Entrenador les entregará a los entrenadores correspondientes un mando con un botón. El Supervisor del Entrenador se sentará entre los dos entrenadores durante el encuentro. Durante las finales, la cantidad de Supervisores del Entrenador se duplicará y asignará un Supervisor del Entrenador a cada uno de los entrenadores, que se sentarán a sus lados. 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 Supervisor del Entrenador y los dos Supervisores de Video Review estarán equipados con una radio bidireccional para comunicarse. Si el mando con botón presenta problemas de funcionamiento, el Supervisor del Entrenador usará 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 técnica válida de su contendiente ha sido ignorada. Para que el encuentro no se retrase excesivamente, los Supervisores de Video Review serán responsables de garantizar que la protesta se realiza de forma eficaz.

4. Solo se pueden dar puntos si la(s) técnica(s) de uno o de los dos contendientes se hace(n) antes de que el Árbitro pare el encuentro "Yame".

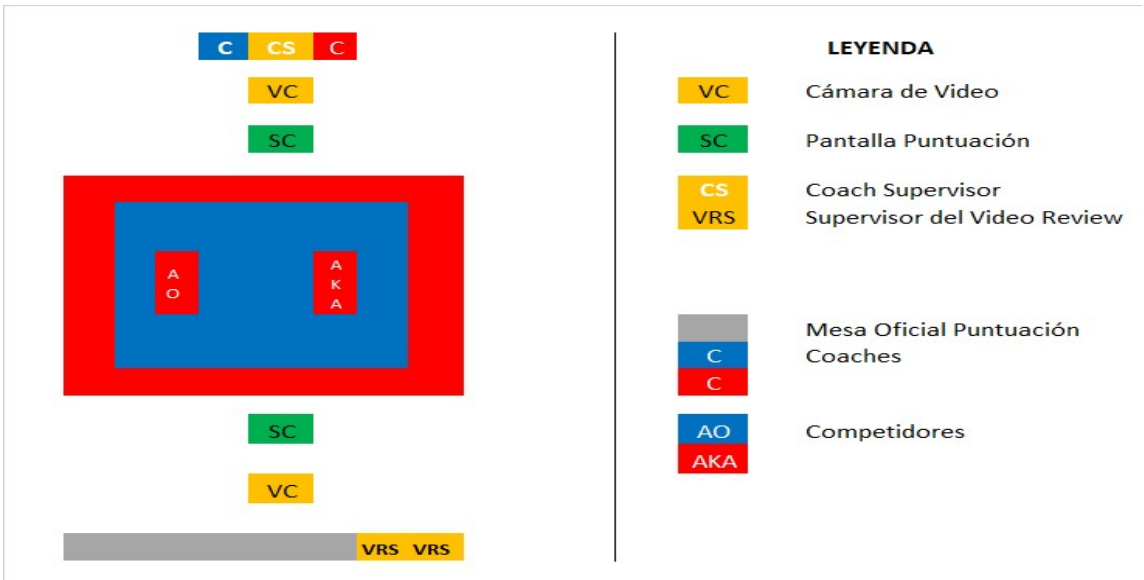
5. A efectos de la video review, si se usa una VR para la visualización de varios tatamis, solo se utilizarán 2 cámaras de vídeo en cada tatami (consultar la imagen para ver las posiciones de la cámara de vídeo).

Visualización de varios Tatamis



Cuando solo se utilice un tatami (Ej. Juegos Olímpicos / Juegos Olímpicos de la Juventud) se utilizarán 4 cámaras de vídeo con todo el equipamiento auxiliar correspondiente para cada tatami. Las cámaras se colocarán en las esquinas, cerca del área de seguridad. El Operador de Video Review utilizará el equipamiento.

Visualización de un solo Tatami



6. Secuencia de solicitud de Video Review

- El entrenador que solicite una Video Review pulsará el botón del mando y simultáneamente sonará un zumbador del marcador, y la tarjeta VR del marcador empezará a parpadear.

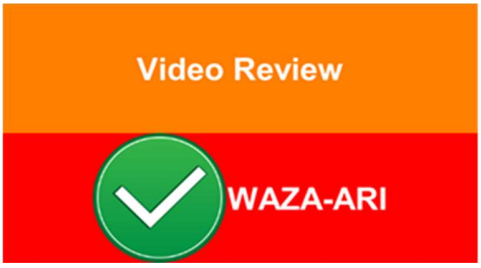
- El Árbitro parará el encuentro inmediatamente y el Operador de Video Review dejará de filmar.

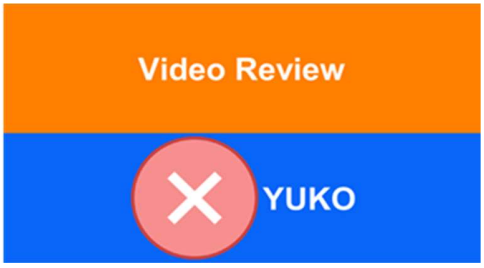
- El Supervisor del Entrenador informará inmediatamente mediante la radio del motivo de la solicitud de VR del entrenador a los Supervisores de Video Review. Entonces el marcador mostrará la acción requerida y al contendiente correspondiente. Si hay una doble solicitud al mismo tiempo, el marcador mostrará las dos de forma simultánea.

- Los Supervisores de Video Review rebobinarán la cinta hasta el principio de la secuencia controvertida.

- Los Supervisores de Video Review examinarán, analizarán y tomarán una decisión lo antes posible.

- La decisión de conceder un punto deberá ser unánime, de lo contrario, se considerará rechazada. La decisión será anunciada por uno de los Supervisores de Video Review que se pondrá de pie y levantará la tarjeta verde (SÍ) o la roja (NO). Si levanta la tarjeta verde el Supervisor de Video Review mostrará además, en la otra mano, el tipo de punto que el Árbitro debería conceder. Al mismo tiempo, en el marcador se mostrará la decisión del siguiente modo: Si la solicitud de Video Review se aprueba, en el marcador se mostrará un signo verde junto con la técnica validada. Si se rechaza la solicitud de Video, en el marcador se mostrará una cruz roja junto con la técnica validada.





- 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, salvo en semifinales o en encuentros para medalla. Para que así sea, el Supervisor del Entrenador retirará el mando o la tarjeta de copia de seguridad al entrenador.

- Si el contendiente pierde la solicitud de VR durante la ronda de eliminaciones, pero se clasifica para los encuentros para medalla, se le concederá una opción de solicitud de VR adicional.

7. Cuando se usa el sistema de turno rotatorio (round-robin) (sin encuentros para medalla), si la propuesta se rechaza, el entrenador no podrá solicitar una VR para ese contendiente en particular durante el resto de encuentros del grupo, pero podrá volver a hacerlo si el contendiente se clasifica para semifinales o para encuentros para medalla.

8. El rechazo de la solicitud de VR no impedirá que el entrenador o el jefe del equipo presenten una protesta por escrito (Artículo 11 del Reglamento de Competición de Kata y Kumite de la WKF).

9. Si un contendiente hace una seña o indica verbalmente al entrenador que haga una solicitud de VR, esto se considerará una infracción de Categoría 2 y se le advertirá o penalizará. 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 seña al entrenador para que no solicite una VR porque la técnica no fue lo suficientemente buena, esto se considerará también una infracción de Categoría 2 y se le advertirá o penalizará.

11. Si un entrenador pulsa el botón del mando y se arrepiente inmediatamente, el procedimiento no se detendrá y la video review seguirá su curso.

12. Si un entrenador solicita una VR y, al mismo tiempo, varios Jueces muestran una puntuación para el mismo contendiente, la tarjeta naranja electrónica del contendiente permanecerá en el marcador.

13. Si un entrenador solicita una VR, pero en opinión del Árbitro, la técnica no era controlada o era demasiado fuerte, se dará una advertencia o penalización de Categoría 1; la tarjeta naranja electrónica del contendiente se mantendrá en el marcador.

14. En caso de que el Equipo de VR, a causa de problemas técnicos (electricidad, mal funcionamiento de la cámara o el ordenador, etc.) no pueda analizar el vídeo y tomar una decisión, el derecho del contendiente de realizar una solicitud de VR permanecerá vigente. Consultar el punto nº 2 en caso de que haya problemas por mal funcionamiento del mando.

15. El tamaño mínimo de las tarjetas VR para Supervisores de Video Review es un formato A5, siguiendo este diseño:

16. El tamaño mínimo de las tarjetas VR para Supervisores del Entrenador es un formato A5, con el siguiente diseño:

APÉNDICE 12: FORMULARIO OFICIAL DE PROTESTA (WKF) – KUMITE / KATA

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 N°			MS/Kansa:		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

OFFICIAL PROTEST FORM (KATA)

(Current filing fee will appear here)

The protest must be prepaid

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

YOUR COMPETITOR	COUNTRY

PROTEST DESCRIPTION

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY:

PANEL:	Chief Judge	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
NAME:							
COUNTRY:							

APÉNDICE 12: FORMULARIOS DE RECLAMACIÓN OFICIAL (RFEK) - KUMITE / KATA

FORMULARIO RECLAMACIÓN OFICIAL (KUMITE)

La protesta debe ser pagada por adelantado

FECHA	COMPETICIÓN	LUGAR
...../...../.....		

FEDERACIÓN DEL COMPETIDOR	
AO	AKA

DESCRIPCIÓN DE LA RECLAMACIÓN

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Para continuar en el otro lado de la página

NOMBRE COACH:	Válido como recibo por la RFEK
FIRMA	

TATAMI Nº			MS / KANSA:		
PANEL	ÁRBITRO	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4
NOMBRE					
FEDERACIÓN					

FORMULARIO RECLAMACIÓN OFICIAL (KATA)

La protesta debe ser pagada por adelantado

FECHA	COMPETICIÓN	LUGAR
...../...../.....		

COMPETIDOR	FEDERACIÓN

DESCRIPCIÓN DE LA RECLAMACIÓN
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Para continuar en el otro lado de la página

NOMBRE COACH:	Válido como recibo por la RFEK
FIRMA	

PANEL	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	JUEZ 6	JUEZ 7
NOMBRE							
FEDERACIÓN							

APÉNDICE 13: PROCEDIMIENTOS DE PESAJE

1. Prueba 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 o la ciudad oficiales (se confirmará en cada evento). Los organizadores deben facilitar salas separadas para los hombres y las mujeres.

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

Fecha y hora:
Se debe llevar a cabo el pesaje el día previo al día de la competición de la categoría, a menos que se especifique de otra forma en una competición determinada. La fecha y la hora de pesaje oficial de los eventos de la 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 la Comisión de Organización. Los contendientes serán responsables de estar al tanto de esta información. Los contendientes que no se presenten al periodo de pesaje, o no tengan un peso que se encuentre de los límites indicados para la categoría en la que se han inscrito, quedarán descalificados (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 sexo. Uno para comprobar la acreditación/pasaporte del contendiente y otro para registrar el peso exacto en la lista de pesaje oficial. Habrá disponibles seis miembros de personal más (oficiales/voluntarios) proporcionados por la Federación Nacional anfitriona para controlar el tráfico de los contendientes. Se deberá proporcionar doce sillas. Para proteger la intimidad de los contendientes, los oficiales, así como los miembros del personal que supervisan el pesaje, deberán ser del mismo sexo que los contendientes.

1. El pesaje oficial se hará 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 periodo de pesaje oficial.
4. Todos los contendientes deberán traer al pesaje su tarjeta de acreditación emitida para el evento y deberán entregársela al oficial, el cual verificará la identidad del contendiente.
5. Después, el oficial invitará al contendiente a que se suba a 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 límite de peso mínimo o máximo de la categoría de peso en la que se han inscrito.
8. El oficial que supervise el pesaje deberá anotar y registrar el peso del contendiente en kilogramos (preciso con hasta un decimal de kilogramo).
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 otros dispositivos.

APÉNDICE 14: COMPETICIÓN DE TURNO ROTATORIO (KUMITE)

1. Formato de competición

El turno rotatorio (round-robin) se utiliza para la competición olímpica de Kumite o en competiciones con una cantidad muy limitada de participantes. Esta es una forma de competición en la que todos los contendientes de un grupo se enfrentan entre ellos para determinar quiénes son los ganadores.

La variación del sistema de turno rotatorio utilizada por la WKF implica el uso de dos grupos separados de forma independiente que completan el ciclo del turno rotatorio con su grupo. La WKF utiliza este formato como calificación para los encuentros para medalla, en los que el ganador de cada grupo se enfrentará al subcampeón del otro grupo durante las semifinales.

Si hubiera un número impar de participantes (debido a abandono o lesión), ese puesto se considerará una exención para los contendientes cuyos encuentros no se vayan a realizar. Si esto ocurriese durante la competición, cualquier encuentro que haya tenido lugar contra el contendiente que no vaya a completar el turno rotatorio se debería considerar como una exención para los adversarios anteriores.

Se determina el ganador y el subcampeón de cada grupo mediante el mayor número de victorias, contando las victorias con dos puntos cada, empates con un punto y pérdida con cero.

A continuación, los ganadores de las semifinales pasarán a la final, en donde competirán por el oro y la plata, mientras que los dos perdedores de las semifinales ganarán medallas de bronce.

2. Clasificación automática

Los requisitos para la clasificación automática en un turno rotatorio son los siguientes:

- En competiciones olímpicas, los contendientes del nº1 al nº4 de la categoría olímpica se colocan en grupos diferentes.
- En otras competiciones (incluidos los Torneos Continentales en los que se use un turno rotatorio), se coloca en diferentes grupos a los dos contendientes que se encuentren clasificados como primeros del ranking de la WKF el día previo a la competición.

3. Desempates

En los casos en los que haya un empate entre varios contendientes, 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 Ippons a favor en todos los encuentros
5. Menor cantidad de Ippons en contra en todos los encuentros
6. Mayor cantidad de Waza-Aris a favor en todos los encuentros
7. Menor cantidad de Waza-Aris en contra en todos los encuentros

8. Mayor cantidad de Yukos a favor en todos los encuentros
9. Menor cantidad de Yukos en contra en todos los encuentros

10 a. En una competición olímpica: El puesto más alto en posicionamiento olímpico vigente ese día, como lo define el sistema de calificación

10 b. En cualquier otra competición: El ganador de un encuentro adicional para romper el empate

En el caso de haber 3 o más atletas cuando los 2 primeros atletas pasan a semifinales, se debe considerar una resolución del empate desde el principio.

4. Contendiente lesionado durante la vuelta eliminatoria

Si un contendiente se lesiona durante la vuelta eliminatoria y no puede continuar, las puntuaciones de los encuentros completados o actuales no cambian. Los resultados de todos los encuentros (completos, actuales y pendientes) se declaran NULOS (se anulan los resultados) y se pierden los puntos.

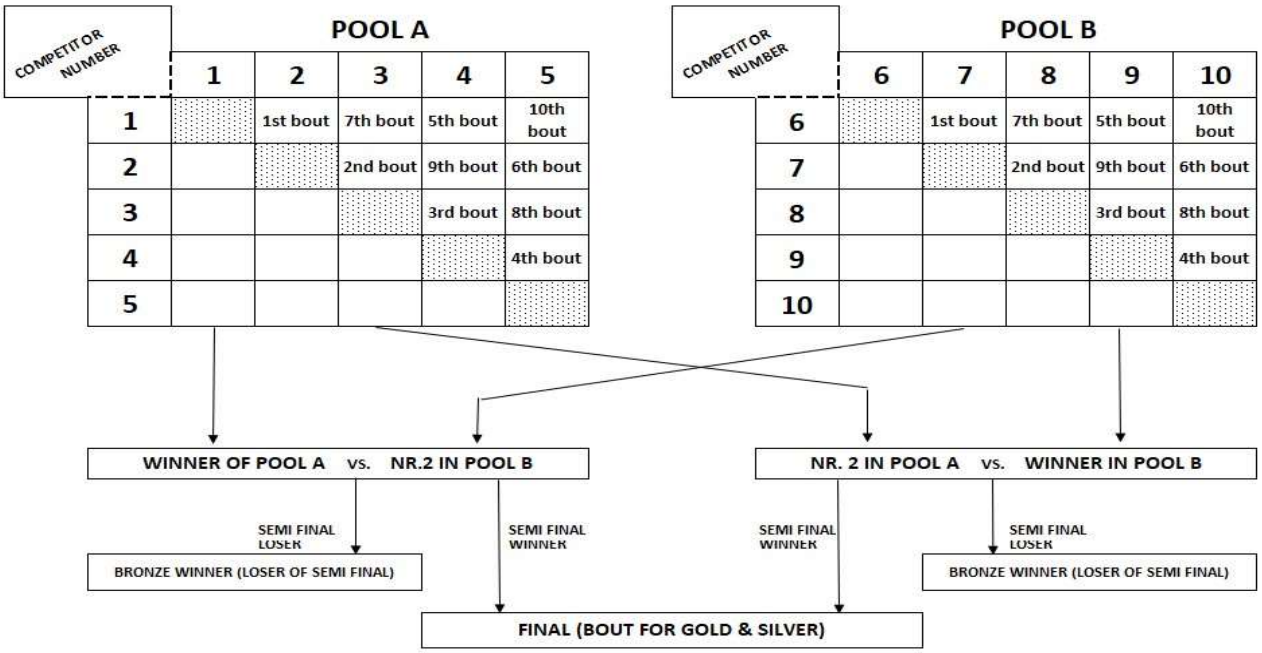
5. Descalificación de un contendiente

Es posible descalificar a un contendiente de un encuentro y que continúe la competición. En este caso, su adversario gana ese encuentro por 4-0 o por cualquier resultado obtenido que lo supere en 4 puntos (p. ej., 5-0, 6-0, etc.) y los demás resultados permanecen. Es posible que un contendiente sea descalificado de toda competición: las puntuaciones de los encuentros completados o actuales permanecen inalteradas. Los resultados de todos los encuentros (completos, actuales y pendientes) se declaran NULOS (se anulan los resultados) y se pierden los puntos.

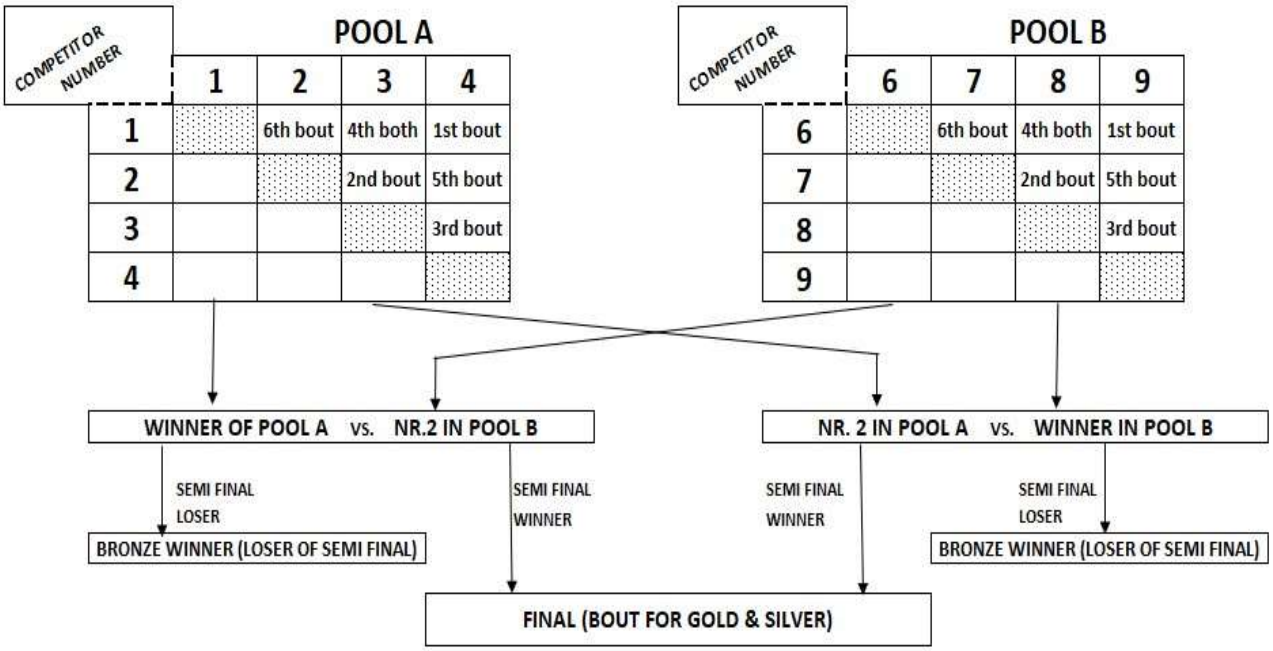
Si un contendiente calificado previamente es descalificado por mala conducta al final de una vuelta eliminatoria (Shikkaku):

- El adversario de la semifinal accederá a la final por victoria fácil
- Los otros dos contendientes competirán en la otra semifinal
- Solamente se concederá una medalla de bronce

6. Tabla con formato para una competición con 10 participantes:



7. Tabla con formato para una competición con 8 participantes:

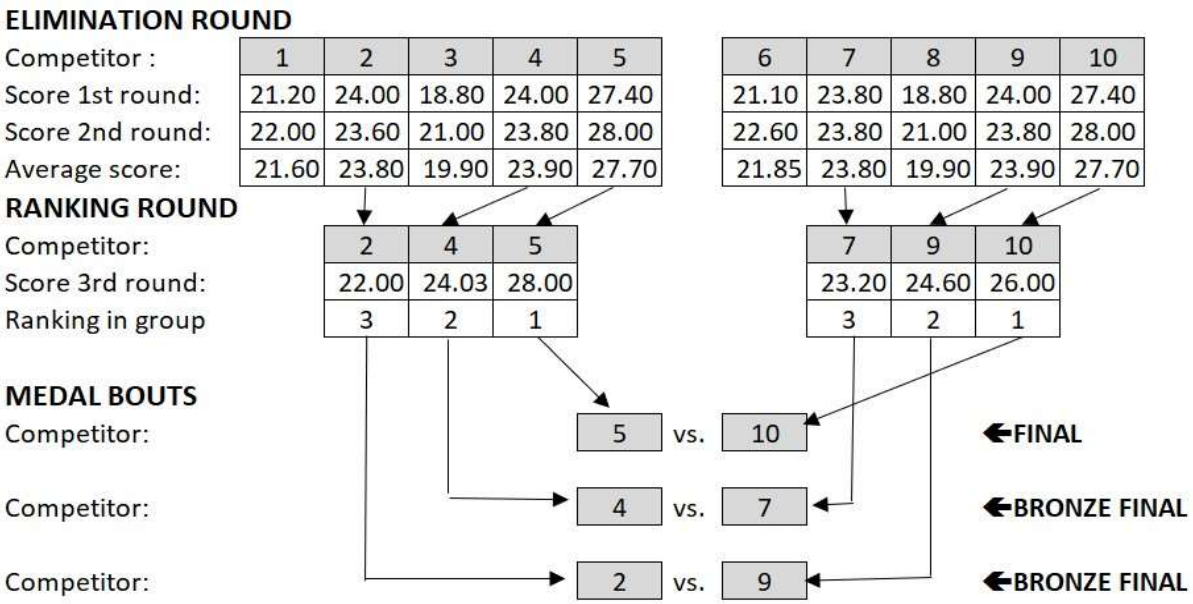


APÉNDICE 15: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN OLIMPICA DE KATA

Este apéndice 15 reemplaza el artículo 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA del reglamento de competición de Kata con el propósito de una competición olímpica de Kata. El apéndice 15 se basa en el cupo de 10 contendientes por categoría que permite el COI para los Juegos Olímpicos de Tokio de 2020. La competición olímpica de Kata se organiza de acuerdo con el siguiente procedimiento:

1. Los 10 contendientes en cada categoría se dividen en 2 grupos.
2. Cada contendiente realiza un primer Kata y recibe la evaluación de los 7 Jueces.
3. Cada contendiente realiza un segundo Kata y recibe la evaluación de los 7 Jueces.
4. Se calcula la puntuación media de las dos vueltas para cada contendiente.
5. Los empates se decidirán mediante el proceso descrito en este Apéndice 15. Los desempates no cambiarán la puntuación registrada.
6. En cada uno de los dos grupos, los dos participantes con la menor puntuación de su grupo son eliminados y los tres primeros contendientes pasan a una tercera vuelta en la que se descartan las puntuaciones anteriores.
7. En la tercera vuelta, los tres contendientes de cada uno de los dos grupos obtienen una nueva puntuación por su tercer Kata y ostentan la clasificación del 1 al 3 en el grupo.
8. En la cuarta vuelta, los encuentros para medalla, los ganadores de los dos grupos se enfrentan entre sí para competir por el primer y segundo puesto. Los contendientes que quedaron segundos en su grupo se enfrentan a los contendientes que quedaron terceros en el otro grupo para competir por los terceros puestos.
9. El resto de reglas que no se mencionan específicamente en este Apéndice 15 siguen el reglamento de competición de Kata, excluyendo el artículo 3.

La siguiente Tabla muestra la organización de una competición olímpica de Kata:



Resolución de empates:

Si uno o más contendientes tienen la misma puntuación, se tendrán en cuenta diversos criterios para decidir quién ostenta una mejor posición en la clasificación mediante los criterios descritos a continuación.

Paso 1:

Gana quien tenga la puntuación más alta en el segundo Kata de la vuelta eliminatoria. Si la puntuación del segundo Kata es también la misma, se aplican los pasos posteriores al segundo Kata realizado en la vuelta eliminatoria:

Paso 2:

Cuando la PUNTUACIÓN TOTAL del segundo Kata sea igual, se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

- **la puntuación total de los CRITERIOS TÉCNICOS** antes de multiplicarla por el coeficiente (70 %). La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

1. ~~8,6~~ ~~8,8~~ 8,6 ~~8,4~~ 8,6 **8,6** ~~8,2~~ = **25,8** TOT
2. ~~8,8~~ 8,8 **8,0** 8,8 **8.4** ~~8,8~~ ~~8,0~~ = **26,0** TOT (MEJOR POSICIÓN)

En este caso, el contendiente nº 2 obtiene una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 1.

Paso 3:

Cuando los criterios considerados en el caso 1 son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación total de los CRITERIOS ATLÉTICOS** antes de multiplicarla por el coeficiente (30 %).

La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

1. ~~8,6~~ ~~8,8~~ 8,4 ~~8,4~~ 8,6 **8,6** ~~8,2~~ = **25,6** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2. ~~8,8~~ 8,4 **8,2** 8,8 ~~8,2~~ ~~8,8~~ ~~8,0~~ = **25,4** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtiene una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

Paso 4:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS TÉCNICOS**, comparando la puntuación más baja no excluida.
- La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

1. ~~8,6~~ ~~8,8~~ 8,6 ~~8,4~~ 8,6 **8,4** ~~8,2~~ = **25,6** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2. ~~8,8~~ 8,6 **8,2** 8,8 ~~8,2~~ ~~8,8~~ ~~8,0~~ = **25,6** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtiene una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

LEYENDA:
~~8,8~~ = puntuación más alta.
~~8,2~~ = puntuación más baja.
8,4 = puntuación más baja no excluida.

Paso 5:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS TÉCNICOS**, comparando la puntuación más alta no excluida.
- La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

1. ~~8,6~~ ~~8,8~~ 8,6 ~~8,4~~ 8,6 **8,4** ~~8,2~~ = **25,6** TOT
2. ~~8,8~~ 8,8 **8,4** 8,4 ~~8,4~~ ~~8,8~~ ~~8,0~~ = **25,6** TOT (MEJOR POSICIÓN)

En este caso, el contendiente nº 2 obtendrá una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 1.

LEYENDA:
~~8,8~~ = puntuación más alta.
~~8,2~~ = puntuación más baja.
8,4 = puntuación más baja no excluida.
8,8 = puntuación más alta no excluida.

Paso 6:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS ATLÉTICOS**, comparando la puntuación más baja no excluida.
- La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

1. ~~8,6~~ ~~8,8~~ 8,6 ~~8,4~~ 8,6 **8,4** ~~8,2~~ = **25,6** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2. ~~8,8~~ 8,6 **8,2** 8,8 ~~8,2~~ ~~8,8~~ ~~8,0~~ = **25,6** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtiene una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

LEYENDA:
~~8,8~~ = puntuación más alta.
~~8,2~~ = puntuación más baja.
8,4 = puntuación más baja no excluida.

Paso 7:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS ATLÉTICOS**, comparando la puntuación más alta no excluida.
- La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

1. ~~8,6~~ ~~8,8~~ 8,6 ~~8,4~~ 8,6 **8,4** ~~8,2~~ = **25,6** TOT
2. ~~8,8~~ 8,8 **8,4** 8,4 ~~8,4~~ ~~8,8~~ ~~8,0~~ = **25,6** TOT (MEJOR POSICIÓN)

En este caso, el contendiente nº 2 obtendrá una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 1.

LEYENDA:
~~8,8~~ = puntuación más alta.
~~8,2~~ = puntuación más baja.
8,4 = puntuación más baja no excluida.
8,8 = puntuación más alta no excluida.

Paso 8:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS TÉCNICOS**, comparando la puntuación más alta de entre las puntuaciones más bajas excluidas. La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

1. ~~8,8~~ ~~8,8~~ 8,8 ~~8,4~~ 8,4 **8,4** ~~8,2~~ = **25,6** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2. ~~8,8~~ 8,8 **8,4** 8,4 ~~8,2~~ ~~8,8~~ ~~8,0~~ = **25,6** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtendrá una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

LEYENDA:
~~8,8~~ = puntuación más alta.
~~8,2~~ = puntuación más baja.
8,4 = puntuación más baja no excluida.
8,8 = puntuación más alta no excluida.
~~8,4~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más bajas excluidas.

Paso 9:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

la puntuación en los CRITERIOS TÉCNICOS, comparando la puntuación más baja de entre las puntuaciones más altas excluidas. La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

1.	~~8,8~~	~~8,8~~	8,6	~~8,4~~	8,4	**8,4**	~~8,2~~	= **25,4** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2.	~~8,6~~	8,6	**8,4**	8,4	~~8,4~~	~~8,8~~	~~8,2~~	= **25,4** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtendrá una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

LEYENDA:
~~8,8~~ = puntuación más alta.
~~8,2~~ = puntuación más baja.
8,4 = puntuación más baja no excluida.
8,8 = puntuación más alta no excluida.
~~8,4~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más bajas excluidas.
~~8,8~~ = puntuación de entre las puntuaciones más altas excluidas.

Paso 10:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS TÉCNICOS**, comparando la puntuación más baja de entre las puntuaciones más bajas excluidas. La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

1. ~~8,8~~ ~~8,6~~ 8,6 ~~8,4~~ 8,4 **8,4** ~~8,2~~ = **25,4** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2. ~~8,6~~ 8,6 **8,4** 8,4 ~~8,4~~ ~~8,8~~ ~~8,0~~ = **25,4** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtendrá una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

LEYENDA:
~~8,8~~ = puntuación más alta.
~~8,2~~ = puntuación más baja.
8,4 = puntuación más baja no excluida.
8,8 = puntuación más alta no excluida.
~~8,4~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más bajas excluidas.
~~8,8~~ = puntuación de entre las puntuaciones más altas excluidas.
~~8,2~~ = puntuación más baja de entre las puntuaciones más bajas excluidas.

Paso 11:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS ATLÉTICOS**, comparando la puntuación más alta de entre las puntuaciones más bajas excluidas. La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

1. ~~8,8~~ ~~8,8~~ 8,8 ~~8,4~~ 8,4 **8,4** ~~8,2~~ = **25,6** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2. ~~8,8~~ 8,8 **8,4** 8,4 ~~8,2~~ ~~8,8~~ ~~8,0~~ = **25,6** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtendrá una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

LEYENDA: ~~8,8~~ = puntuación más alta. ~~8,2~~ = puntuación más baja. **8,4** = puntuación más baja no excluida. 8,8 = puntuación más alta no excluida. ~~8,4~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más bajas excluidas.

Paso 12:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS ATLÉTICOS** comparando la puntuación más baja de entre las puntuaciones más altas excluidas. La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

1.	~~8,8~~	~~8,8~~	8,6	~~8,4~~	8,4	**8,4**	~~8,2~~	= **25,4** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2.	~~8,6~~	8,6	**8,4**	8,4	~~8,4~~	~~8,8~~	~~8,2~~	= **25,4** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtendrá una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

LEYENDA: ~~8,8~~ = puntuación más alta. ~~8,2~~ = puntuación más baja. **8,4** = puntuación más baja no excluida. 8,8 = puntuación más alta no excluida. ~~8,4~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más bajas excluidas. ~~8,8~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más altas excluidas.

Paso 13:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS ATLÉTICOS**, comparando la puntuación más baja de entre las puntuaciones más bajas excluidas. La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

1. ~~8,8~~ ~~8,8~~ 8,6 ~~8,4~~ 8,4 **8,4** ~~8,2~~ = **25,4** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2. ~~8,8~~ 8,6 **8,4** 8,4 ~~8,4~~ ~~8,8~~ ~~8,0~~ = **25,4** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtendrá una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

LEYENDA:
~~8,8~~ = puntuación más alta.
~~8,2~~ = puntuación más baja.
8,4 = puntuación más baja no excluida.
8,8 = puntuación más alta no excluida.
~~8,4~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más bajas excluidas.
~~8,8~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más altas excluidas.
~~8,2~~ = puntuación más baja de entre las puntuaciones más bajas excluidas.

Paso 14:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS TÉCNICOS**, comparando la puntuación más alta de entre las puntuaciones más altas excluidas. La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

1. ~~9,0~~ ~~8,8~~ 8,8 ~~8,4~~ 8,4 **8,4** ~~8,2~~ = **25,6** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2. ~~8,8~~ 8,8 **8,4** 8,4 ~~8,2~~ ~~8,8~~ ~~8,2~~ = **25,6** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtendrá una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

LEYENDA:
9~~,0~~ = puntuación más alta.
~~8,2~~ = puntuación más baja.
8,4 = puntuación más baja no excluida.
8,8 = puntuación más alta no excluida.
~~8,4~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más bajas excluidas.
~~8,8~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más altas excluidas.
~~8,2~~ = puntuación más baja de entre las puntuaciones más bajas excluidas.
9~~,0~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más altas excluidas.

Paso 15:
Cuando los criterios considerados en los casos anteriores son los mismos, debemos tener en cuenta lo siguiente:

- **la puntuación en los CRITERIOS ATLÉTICOS**, comparando la puntuación más alta de entre las puntuaciones más altas excluidas. La más alta gana.

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

PUNTUACIÓN TOTAL
1. = 25,82
2. = 25,82

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

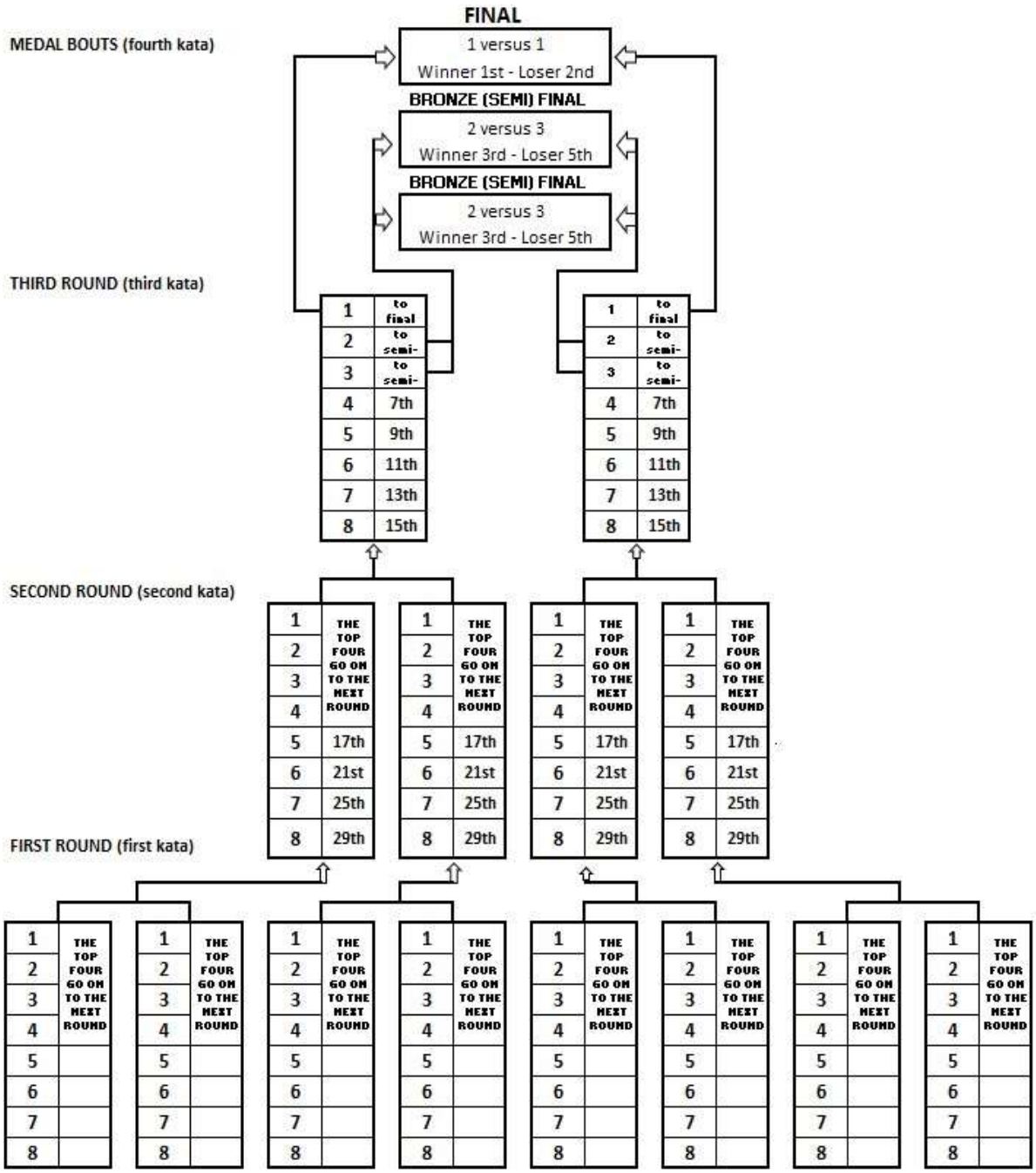
1.	~~9,0~~	~~8,8~~	8,8	~~8,4~~	8,4	**8,4**	~~8,2~~	= **25,6** TOT (MEJOR POSICIÓN)
2.	~~8,8~~	8,8	**8,4**	8,4	~~8,2~~	~~8,8~~	~~8,2~~	= **25,6** TOT

En este caso, el contendiente nº 1 obtendrá una mejor posición en la clasificación de la competición que el contendiente nº 2.

LEYENDA:
9~~,0~~ = puntuación más alta.
~~8,2~~ = puntuación más baja.
8,4 = puntuación más baja no excluida.
8,8 = puntuación más alta no excluida.
~~8,4~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más bajas excluidas.
~~8,8~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más altas excluidas.
~~8,2~~ = puntuación más baja de entre las puntuaciones más bajas excluidas.
9~~,0~~ = puntuación más alta de entre las puntuaciones más altas excluidas.

Paso 16:
Cuando todos los criterios estimados en los casos anteriores sean iguales, se resolverá el empate lanzando una moneda.

APÉNDICE 16: COMPETICIÓN PREMIER LEAGUE KATA



REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

ANEXOS

NORMATIVA DE COMPETICIÓN

KUMITE Y KATA

CATEGORÍAS INFERIORES

Adaptado a Reglas WKF/RFEK Vers. 2.019
En vigor desde Enero 2.019

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

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

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 16 años o anteriores.**

1.2 Los competidores Junior deberán elegir participar en su categoría o en la Senior.

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

1.4 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 realizará 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 participantes en cada ronda deberán realizar ***juntos*** como mínimo en una prueba.

3.2 En la prueba de Kihon ningún competidor deberá permanecer inactivo en ningún momento.

3.3 Se permitirá un reserva en el equipo.

3.4 Un vez iniciada una ronda no se podrán cambiar ni añadir ningún miembro al equipo, es decir, los competidores que empiecen una ronda tendrán que completar la prueba en los 3 tatamis.

3.5 El competidor reserva podrá salir al finalizar la primera ronda y participar en la segunda ronda, siempre y cuando comience en la alineación antes del inicio de la misma.

ARTÍCULO 4: GRADOS.

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

a) **INFANTIL** : Mínimo CINTURÓN VERDE
b) **JUVENIL** : Mínimo CINTURÓN AZUL
c) **CADETE** : Mínimo CINTURÓN AZUL
d) **JUNIOR**: Mínimo CINTURON MARRÓN
e) **SENIOR** : 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 utilizarán 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 este la correcta composición del mismo se dirigirán al Tatami nº 1.

7.4. Se desplazarán 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 dirimentes.

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 clasificarán 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.

a) 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.

b) 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 alguno 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**, sólo por el Juez Central.

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.

a) Si estuviera fuera de los limites 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.

b) 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 *(Jodan 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 <u>80 segundos</u>**. 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 **<u>límite</u>** de puntos.

5.1. Será declarado vencedor de un encuentro, antes del fin del tiempo, cuando uno de los contendientes obtenga una **<u>diferencia de seis</u>** (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 esquiva o bloqueo.

6.2. Deben ser puntuadas siempre que cumpla los requisitos mínimos exigidos.

7. Quedan expresamente prohibidas las **acciones de desequilibrios, 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. E**l competidor automáticamente perderá esta ventaja.**

10.2. El Árbitro mostrará primero el tipo de infracción que el contendiente cometió para pedir el apoyo de los Jueces. Si el Árbitro recibe el apoyo de un mínimo de dos banderas, mostrará la correspondiente señal de advertencia de Categoría 2, seguida por la señal de SENSHU y, finalmente, la señal de anulación (TORIMASEN) anunciando, al mismo tiempo, AKA/AO SENSHU TORIMASEN.

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	FEMENINO
- Guantillas, rojas o azules	- Guantillas, rojas o azules
- Espinilleras, rojas o azules	- Espinilleras, rojas o azules
- Peto	- Peto
- Coquilla	- Protector de pecho **(opcional)**
- Protector bucal	- Protector bucal
- Protector de cabeza	- Protector de cabeza
- Protector de Antebrazo	- 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 disputarán 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 Articulo 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 inmerecida 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. E**l competidor automáticamente perderá esta ventaja.**

8.2. El Árbitro mostrará primero el tipo de infracción que el contendiente cometió para pedir el apoyo de los Jueces. Si el Árbitro recibe el apoyo de un mínimo de dos banderas, mostrará la correspondiente señal de advertencia de Categoría 2, seguida por la señal de SENSHU y, finalmente, la señal de anulación (TORIMASEN) anunciando, al mismo tiempo, AKA/AO SENSHU TORIMASEN.

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	**FEMENINO**
- Guantillas, rojas o azules	- Guantillas, rojas o azules
- Espinilleras, rojas o azules	- Espinilleras, rojas o azules
- Peto	- Peto
- Coquilla	- Protector de pecho **(opcional)**
- Protector bucal	- Protector bucal
- Protector de cabeza	- Protector de cabeza
- Protector de Antebrazo	- 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 **AMARILLO**.
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 realizará 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.

En las categorías de Benjamín, Alevín e Infantil, se tendrá en cuenta que al ser niños no se aplicarán determinadas normas de las categorías superiores, en el caso concreto de la DESCALIFICACIÓN,

I. Por tanto, NO se descalificará en los casos siguientes:

- **Equivocación al anunciar el Kata**
- **No anunciar el Kata**
- **No hacer el SALUDO al principio o a la finalización del Kata**
- **En estos casos se tendrá en cuenta como una FALTA para la evaluación final.**

II. En caso de que se pare y no continúe un competidor/a en estas categorías citadas, se le dará una puntuación mínima que corresponde a un 5.

III. El kata realizado por el competidor/a deberá ser el comunicado en la mesa oficial. Es responsabilidad del coach y/o competidor/a asegurarse de que sea el kata que corresponda. Si hay un error entre el kata indicado en la mesa y el realizado, la puntuación por parte de los jueces será de un 5.

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.

En esta categoría, para los casos indicados en la DESCALIFICACIÓN de la Normativa de las Categorías Superiores, de producirse se aplicará la puntuación mínima de un 5.

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.**

7. OBSERVACIONES:

- ***Será considerará como PRIMERA VUELTA cuando al menos haya un encuentro en esa ronda.***
- *En las competiciones nacionales y autonómicas, el uso del sistema de banderas, implementado por el reglamento de Kata emitido el 1.1.2018, se reconoce como un acuerdo provisional hasta el 31 de diciembre de 2019.*

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/RFEK