



World Karate Federation

R.F.E.K.

REGLAMENTOS DE COMPETICIÓN DE KUMITE Y KATA

CONTENIDOS

REGLAMENTO DE KUMITE	1
ARTÍCULO 1 : ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE	1
ARTÍCULO 2 : UNIFORME OFICIAL	2
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE	4
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE	5
ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS COMBATES	6
ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN	6
ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN	9
ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	10
ARTÍCULO 9: PENALIZACIONES	14
ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN	15
ARTÍCULO 11: PROTESTA OFICIAL	17
ARTÍCULO 12: PODERES Y DEBERES	19
ARTÍCULO 13: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS	22
ARTÍCULO 14: MODIFICACIONES	23
REGLAMENTO DE KATA	24
ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICION DE KATA	24
ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL	24
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA	24
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES	26
ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN	26
ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS	27

APÉNDICES	29
APÉNDICE 1: TERMINOLOGÍA	29
APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS	31
<i>ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO</i>	<i>31</i>
<i>SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS</i>	<i>39</i>
APÉNDICE 3: REFERENCIAS PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS Y JUECES	43
APÉNDICE 4: MARCAS DE LOS PUNTUADORES	46
APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE	47
APÉNDICE 6: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA	48
APÉNDICE 7: LISTA DE KATAS OBLIGATORIOS	49
APÉNDICE 8: LISTA DE KATAS TOKUI WKF	49
APÉNDICE 9: EL KÁRATE-GI	51
APÉNDICE 10: CAMPEONATOS DEL MUNDO; CONDICIONES & CATEGORÍAS	52
APÉNDICE 11: GUÍA PARA EL COLOR DEL PANTALÓN DE ÁRBITROS Y JUECES	53

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

REGLAMENTO DE KUMITE

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
2. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami, del tipo homologado por la WKF con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con dos metros adicionales en todo el perímetro como zona de seguridad. Estos dos metros de zona de seguridad deberán estar despejados de todo obstáculo.
3. Para el posicionamiento del Árbitro se debe señalar una línea de medio metro de longitud a dos metros del centro del área de competición.
4. Para el posicionamiento de los competidores se señalarán dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una, en ángulo recto con la línea del Árbitro y situadas a metro y medio del centro del área de competición.
5. Los Jueces se sentarán en el área de seguridad, uno mirando directamente al Árbitro y los otros dos detrás de cada uno de los competidores, un metro hacia el Árbitro, mirándose entre sí. Cada uno estará equipado con una bandera azul y otra roja.
6. El Arbitrador se sentará junto a una mesa justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda o a la derecha del Árbitro. Estará equipado con una señal o bandera roja, y un silbato.
7. El supervisor de la puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador.
8. El metro del borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami.

EXPLICACIÓN:

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

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

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

ÁRBITROS

1. Los Árbitros y Jueces deben vestir el uniforme oficial definido por la Comisión de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones y cursos.
2. El uniforme oficial será el siguiente:
 - Una chaqueta azul marino, no cruzada, con dos botones plateados.
 - Una camisa blanca de manga corta.
 - Una corbata oficial sin sujeta corbata.
 - Pantalón gris claro sin vueltas (APÉNDICE 11).
 - Calcetines azul oscuro o negro normales y zapatillas negras para el tatami.
 - Árbitros y Jueces femeninos pueden llevar horquillas/pinzas.

CONTENDIENTES

1. Los contendientes deben llevar un kárate-gi blanco sin franjas ni ribetes. Se debe llevar el emblema o bandera del país, en la parte izquierda del pecho y no excediendo el tamaño de un cuadrado de 12 cm x 8 cm (Ver Apéndice 9) . En el kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además se llevará un dorsal identificativo suministrado por la Comisión de Organización. Un contendiente debe llevar un cinturón rojo y el otro uno azul. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5cm y tener la longitud suficiente como para que sobren 15cm a cada lado del nudo.
2. No obstante lo citado en el párrafo anterior, el Comité Ejecutivo puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.
3. La chaqueta, al cogerse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y como máximo a tres cuartos de la longitud de muslo. Las competidoras deben llevar una camiseta normal blanca debajo de la chaqueta del kárate-gi.
4. La longitud máxima de las mangas debe ser tal que no sobrepase el doblez del puño, y la mínima no más corta que la mitad del antebrazo. Las mangas de la chaqueta no deben ir dobladas.
5. La longitud de los pantalones debe ser tal que cubra al menos los dos tercios de la pantorrilla y no cubra el tobillo. Los pantalones no deben ir doblados.

6. Los competidores deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la marcha de los combates. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el Árbitro considera que un competidor tiene el pelo demasiado largo o sucio, puede descalificar a dicho competidor. Están prohibidas las pinzas para el pelo, así como cualquier pieza metálica. Están prohibidas cintas, abalorios y otros adornos. Se permite una cinta de goma discreta para sujetar el pelo.
7. Los competidores deben llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el Árbitro y el médico oficial. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.
8. Son obligatorias las siguientes protecciones:
 - 8.1. Las guantillas aprobadas por la WKF; un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.
 - 8.2. El protector bucal.
 - 8.3. El protector de pecho femenino aprobado por la WKF.
 - 8.4. El protector de tibia aprobado por la WKF, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.
 - 8.5. El protector de pie aprobado por la WKF, un competidor las llevará de color rojo y el otro de color azul.
 - 8.6. Además de lo anterior, los cadetes utilizarán la máscara facial y el protector corporal aprobados por la WKF.

La coquilla es optativa, pero si se lleva debe ser del tipo aprobado por la WKF

9. Están prohibidas las gafas. Los competidores pueden llevar lentillas blandas bajo su propio riesgo.
10. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.
11. Todos los elementos de protección deberán ser en su caso, del tipo o tipos homologados por la WKF.
12. Es obligación del Arbitrador (Kansa) revisar antes de cada combate/encuentro que los competidores llevan el equipo homologado. (En el caso de Campeonatos Continentales, Internacionales o Nacionales el equipamiento aprobado por la WKF debe ser aceptado y no puede ser rechazado).
13. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobado por el Árbitro después de haber oído al médico oficial.

ENTRENADORES

1. El entrenador, durante todo el torneo, deberá vestir el chándal oficial de su Federación Nacional y llevar visible su identificación oficial.

EXPLICACIÓN:

- I. *El competidor debe llevar un solo cinturón, el cual será rojo para AKA y azul para AO. Durante los combates no se deben llevar los cinturones de grado.*
- II. *Los protectores bucales deben ajustar adecuadamente. No se permiten las coquillas que utilizan un plástico de quita y pon que se introduce en un suspensorio; aquellos que los utilicen cometerán una infracción.*
- III. *Si un competidor se presenta en el área de competición vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.*
- IV. *Si la Comisión de Arbitraje lo acuerda así, los Árbitros se podrán quitar la chaqueta.*

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE

1. En un torneo de kárate puede haber competición de Kumite y/o competición de Kata. La competición de Kumite se puede dividir a su vez en individual o por equipos. El individual se puede subdividir en Categorías de peso. Las Categorías de peso se componen de encuentros. El término “encuentro” describe también las competiciones individuales que oponen a dos componentes de un equipo de Kumite.
2. Ningún competidor puede ser remplazado por otro en un encuentro individual.
3. Los competidores individuales o equipos que no se presenten al ser llamados serán descalificados (KIKEN) en la Categoría que corresponda.
4. Los equipos masculinos se compondrán de siete miembros de los cuales competirán cinco en cada eliminatoria. Los equipos femeninos se compondrán de cuatro miembros de los cuales competirán tres en cada eliminatoria.
5. Los competidores son todos miembros del equipo. No hay reservas fijos.
6. Antes de cada encuentro, un representante del equipo presentará en la mesa oficial un formulario oficial definiendo los nombres y el orden de combate de los miembros competidores del equipo. Los participantes seleccionados de entre los siete miembros del equipo y el orden de combate se pueden cambiar en cada vuelta, pero una vez comunicado no se podrá cambiar hasta que la vuelta esté completada.
7. Un equipo será descalificado si uno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o el orden de combate sin notificarlo por escrito antes de la eliminatoria de la que se trate.

EXPLICACIÓN:

- I. *Una “vuelta” es una fase específica en una competición que lleva a la obtención de los finalistas. En Kumite, una vuelta elimina el 50% de los competidores, contando los puestos libres como competidores. El concepto vuelta se puede aplicar también a las repescas. En el sistema de liguilla, una vuelta es cuando todos los competidores de la liguilla han combatido una vez.*
- II. *La utilización de los nombres de los competidores causa problemas de pronunciación e identificación. Se deben asignar y utilizar números.*
- III. *Al alinearse antes de un encuentro, un equipo debe presentar a los competidores que combatirán. Los competidores no combatientes en dicho encuentro y el entrenador no serán incluidos y se sentarán en una zona aparte designada a tal efecto.*
- IV. *Para poder competir, los equipos masculinos deben presentar al menos tres competidores y los femeninos al menos dos. Un equipo con menos competidores de los requeridos será excluido del encuentro (Kiken).*
- V. *El formulario de orden de combate puede ser presentado por el entrenador o por un competidor designado del equipo. Si es el entrenador, debe ser claramente identificable como tal, pues si no será rechazado. La lista debe incluir el nombre del país o club, el color del cinturón asignado al equipo para el encuentro y el orden de combate de los miembros del equipo. Se deben incluir los nombres de los competidores y su número de dorsal y el escrito debe ser firmado por el entrenador o por la persona nominada.*
- VI. *Los entrenadores deben presentar su acreditación en la mesa oficial, junto con la de su competidor o las de su equipo. El entrenador debe permanecer sentado en su silla y no debe interferir de palabra ni de obra en el normal desarrollo del encuentro.*
- VII *Si debido a un error compiten los competidores erróneos, entonces el encuentro será declarado nulo independientemente del resultado. Para reducir este tipo de errores el ganador de cada encuentro debe confirmar la victoria a la mesa de control antes de abandonar el área de competición.*

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE

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

EXPLICACIÓN:

- I. *Al comenzar un encuentro de Kumite, el Árbitro estará situado en el borde exterior del área de competición. A la izquierda del Árbitro se situarán los Jueces 1 y 2 y a la derecha el Arbitrador y el Juez 3.*
- II. *Después del intercambio formal de saludos entre los competidores y el Panel de Arbitraje, el Árbitro dará un paso atrás, los Jueces y el Arbitrador se girarán hacia él y se saludarán. Después todos ocuparán sus posiciones.*
- III. *Cuando se cambia todo el Panel de Arbitraje, los salientes se posicionarán como al comienzo del encuentro, se saludarán entre sí y a continuación abandonarán juntos el área.*
- IV. *Cuando no cambia todo el Panel, el Juez entrante se dirige hacia el saliente, se saludan e intercambian posiciones.*

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. La duración de un encuentro de Kumite es de tres minutos para senior masculino, tanto individual como por equipos, y de cuatro minutos los encuentros individuales para medallas. Para senior femenino los encuentros serán de dos minutos y de tres minutos los encuentros individuales para medallas. Para júnior y cadete la duración de los encuentros será de dos minutos en todos los casos
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 claramente audible indicando que faltan 10 segundos o que ha finalizado el tiempo. La señal de finalización del tiempo marca el final del encuentro.

ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN

1. Las puntuaciones son las siguientes:

a)	SANBON	Tres puntos
b)	NIHON	Dos puntos
c)	IPPON	Un punto
2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

a)	Buena forma
b)	Actitud deportiva
c)	Aplicación vigorosa
d)	Zanshin
e)	Tiempo apropiado
f)	Distancia correcta

3. **SANBON** se otorga por:
- Patadas Jodan
 - Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente que se ha caído o ha sido derribado
4. **NIHON** se otorga por:
- Patadas chudan
5. **IPPON** se otorga por:
- Chudan o Jodan tsuki.
 - Uchi.
6. Los ataques están limitados a las siguientes zonas:
- Cabeza
 - Cara
 - Cuello
 - Abdomen
 - Pecho
 - Zona trasera
 - Zona lateral (los costados)
7. Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del encuentro. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor.
8. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el Árbitro diga “YAME”, dicha técnica será puntuada.
9. No se puntuarán técnicas eficaces realizadas simultáneamente por los dos competidores, el uno sobre el otro (AIUCHI).

EXPLICACIÓN:

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

VOCABULARIO	CRITERIOS TÉCNICOS
Sanbon (3 puntos) se concede por	<ol style="list-style-type: none"> Patadas Jodan. Jodan se define como cara, cabeza y cuello. Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente que se ha caído o ha sido derribado
Nihon (2 puntos) se concede por	<ol style="list-style-type: none"> Patadas Chudan. Chudan se define como abdomen, pecho, zona trasera y zona lateral.

Ippon (1 punto) se concede por	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cualquier golpe de puño (tsuki) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables. 2. Cualquier ataque (Uchi) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables.
--------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- I. *Por razones de seguridad, están prohibidos, y recibirán advertencia o penalización, los derribos en los cuales el oponente es agarrado por debajo 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 Árbitro dejará dos segundos para intentar una técnica puntuable.*
- II. *Cuando un contendiente es derribado reglamentariamente, resbala, cae o pierde el equilibrio por sí mismo y es marcado por su oponente, se otorgará la puntuación de Sanbon.*
- III. *Una técnica con “Buena Forma” debe tener características que le confieran eficacia probable dentro del marco de los conceptos del kárate tradicional.*
- IV. ***Actitud Deportiva** es un componente de la buena forma y se refiere a una clara actitud no malintencionada de gran concentración durante la realización de la técnica puntuable.*
- V. ***Aplicación Vigorosa** define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que ésta tenga éxito.*
- VI. ***Zanshin** es un criterio que se olvida a menudo al evaluar un punto. Es el estado de compromiso continuado en el cual el contendiente mantiene total concentración, observación y conciencia de la potencialidad del oponente para contraatacar. El contendiente no vuelve la cara durante la realización de la técnica, y continúa haciendo frente al oponente después de dicha realización.*
- VII. ***Buen Timing** significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.*
- VIII. ***Distancia Correcta** significa igualmente el desarrollar una técnica a la distancia precisa en la que ésta tiene el mayor efecto potencial. Por tanto, si la técnica se ejecuta sobre un oponente que se está alejando rápidamente, en ese caso se reduce el efecto potencial del golpe.*
- IX. ***Distanciamiento** se refiere también al punto en el cual la técnica completada llega a su destino o cerca de éste. Se puede considerar que tienen distancia correcta un golpe de puño o una patada que se queda entre un toque superficial y 5 cm. de la cara, cabeza o cuello. Sin embargo, técnicas Jodan que lleguen a una distancia razonable del objetivo y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquivar o bloquear, deben ser puntuados, siempre que la técnica cumpla los otros criterios. En la competición Cadete y Júnior no se permite contacto alguno en cara, cabeza y cuello (ni en la máscara facial), salvo un contacto muy ligero (skin touch) para patadas Jodan, y la distancia para puntuar se incrementa a 10 cm.*

- X. *Una técnica sin validez es una técnica sin validez independientemente de dónde y cómo se ejecute. Una técnica a la cual le falta buena forma o no tiene suficiente potencia, no se puntuará.*
- XI. *Podrán puntuarse técnicas que lleguen debajo del cinturón, siempre que sea por encima del pubis. El cuello, así como la garganta, son también zonas puntuables. Sin embargo, no se permite contacto con la garganta, aunque se pueda dar punto para una técnica adecuadamente controlada que no toque.*
- XII. *Podrán puntuarse técnicas a los omóplatos. La parte no puntuable de los hombros es la unión del hueso superior del brazo con omóplato y clavícula.*
- XIII. *La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el combate, aunque el Árbitro, inadvertidamente, no pare el combate inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones. Estas pueden ser impuestas por el Panel de Arbitraje mientras los contendientes no hayan abandonado el área de competición, después de haber acabado el combate. A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte de la Comisión de Arbitraje o la Comisión Disciplinaria y Legal..*
- XIV. *Son raros los verdaderos Aiuchis. Las dos técnicas no sólo deben llegar simultáneamente, sino que ambas deben ser técnicas válidas puntuables, cada una con buena forma, etc. Dos técnicas pueden llegar simultáneamente, pero rara vez ambas son eficaces. El Árbitro no debe considerar Aiuchi una situación donde sólo una de las acciones es realmente puntuable. Esto no es Aiuchi.*

ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

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

1. Cuando un encuentro finaliza con las puntuaciones igualadas, o sin puntuaciones, el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE) y en su caso el comienzo del SAI SHIAI.
2. En encuentros individuales, en caso de haber un empate, se eliminarán del marcador todas las puntuaciones y penalizaciones previas y se combatirá una prolongación de un minuto (SAI SHIAI). Un SAI SHIAI es un nuevo encuentro al final del cual se dará un ganador. Caso de que al final del tiempo nadie haya puntuado, o las puntuaciones sean iguales, la decisión se tomará por votación final del Árbitro y los tres Jueces (HANTEI). Es obligatoria una decisión a favor de uno u otro competidor, y ésta se tomará basándose en lo siguiente:
 - a) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
 - b) La superioridad de las técnicas y tácticas desplegadas.
 - c) Cual de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.
3. En la competición por equipos, no habrá encuentro adicional (SAI SHIAI) en el caso de encuentros empatados, excepto en los casos indicados en el punto 5 más abajo.

4. El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias. En caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias, entonces el equipo vencedor será aquel que tenga más puntos, sumando los obtenidos tanto en los encuentros perdidos como ganados. La máxima *diferencia* de puntos que se registrará en un encuentro será de ocho.
5. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias y puntos, entonces se celebrará un encuentro decisivo. En caso de continuar el empate, habrá un encuentro extra (SAI SHIAI) de un minuto. En caso de no puntuar ninguno, o si las puntuaciones son iguales, se decidirá por votación del Árbitro y los tres Jueces (HANTEI).
6. En el caso de encuentros por equipos, cuando un equipo obtenga victorias suficientes en los encuentros u obtenga suficientes puntos como para resultar vencedor, se dará por finalizado el encuentro y no habrá más combates.

EXPLICACIÓN:

- I. *Al decidir el resultado de un encuentro por votación (HANTEI) al final de un SAI SHIAI inconcluso, el Árbitro se dirigirá al perímetro del área de competición y pedirá "HANTEI", seguido de un pitido de dos tonos del silbato. Los Jueces indicarán sus opiniones por medio de sus banderas. El Árbitro, al mismo tiempo, indicará su propio voto, levantando su brazo hacia el lado del competidor preferido. El Árbitro dará un silbato corto, volverá a su posición original y anunciará la decisión mayoritaria.*
- II. *En el caso de una votación empatada, el Árbitro resolverá el empate utilizando su voto de calidad. Al volver a su posición original, colocará un brazo a lo largo del pecho, y levantará su brazo doblado hacia el lado del competidor preferido para hacer ver que está utilizando su voto dirimente. Después indicará el ganador de la forma normal.*

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

Hay dos Categorías de comportamiento prohibido: Categoría 1 y Categoría 2.

CATEGORÍA 1.

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

CATEGORÍA 2.

1. Simular o exagerar una lesión.
2. Salidas repetidas del área de competición (JOGAI).
3. Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas (MUBOBI).
4. Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.

5. Agarrar o empujar, o permanecer pegados el uno al otro, sin intentar el derribo u otra técnica.
6. Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados.
7. Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
8. Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas de comportamiento.

EXPLICACIÓN:

- I. *La competición de kárate es un deporte, y por esa razón están prohibidas las técnicas más peligrosas y todas las técnicas deben ser controladas. Los competidores entrenados pueden absorber golpes relativamente potentes en áreas musculadas tales como el abdomen, pero la cabeza, la cara, el cuello, la ingle y las articulaciones siguen siendo particularmente susceptibles a las lesiones. Por tanto cualquier técnica que cause lesión debe ser penalizada a menos que haya sido causada por el receptor. Los contendientes deben realizar todas las técnicas con control y buena forma. Si esto no es así, independientemente de la técnica mal utilizada, debe darse un aviso o una penalización. Debe tenerse especial cuidado en la competición Cadete y Júnior.*

CONTACTO A LA CARA – SENIORS

- II. *En Senior, está permitido el contacto con “toque” ligero, controlado, que no cause lesión a la cara, a la cabeza y al cuello, pero no a la garganta. Cuando el Árbitro considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del competidor para ganar, dará una advertencia (CHUKOKU). Un segundo contacto bajo las mismas circunstancias será penalizado con KEIKOKU e IPPON (un punto) para el oponente. En el caso de una tercera violación se dará HANSOKU CHUI y NIHON (dos puntos) para el competidor lesionado. Una nueva violación causará la descalificación por HANSOKU*

CONTACTO A LA CARA — CADETES Y JÚNIORS

- III. *Para competidores Cadete y Júnior no está permitido, ni el toque ni el contacto a cara, cabeza o cuello (incluyendo la máscara facial) con técnicas de mano. Se penalizará cualquier toque o contacto, sin importar lo ligero que éste sea, a menos que sea causado por el receptor (MUBOBI). Las patadas Jodan podrán hacer un ligerísimo contacto (skin touch) y ser puntuables. El contacto superior al skin touch recibirá una advertencia o penalización, a menos que sea causado por el receptor (MUBOBI)*
- IV. *El Árbitro no debe perder de vista al competidor lesionado. Una pequeña espera en el enjuiciamiento permite que aparezcan síntomas de la lesión tales como la hemorragia nasal. La observación revelará también cualquier esfuerzo de los contendientes por agravar lesiones leves para obtener ventaja táctica. Ejemplos de esto son soplar violentamente por una nariz lesionada, o frotarse la cara con fuerza.*

- V. *Lesiones preexistentes pueden causar síntomas desproporcionados al nivel de contacto producido, y los Árbitros deben tener esto en cuenta al considerar las penalizaciones por aparente excesivo contacto. Por ejemplo, lo que parece un contacto relativamente ligero podría resultar en que el competidor no esté en condiciones de continuar a causa del efecto acumulado a una lesión producida en un combate previo. Antes del comienzo de un encuentro o un combate, el Jefe de Tapiz debe examinar las tarjetas médicas y asegurarse de que los contendientes están en condiciones de combatir. El Árbitro debe estar también informado si un contendiente ha sido tratado previamente por lesión.*
- VI. *Serán inmediatamente penalizados los contendientes que exageren su reacción a contactos ligeros, como sujetarse la cara o caer innecesariamente, con la intención de que el Árbitro penalice a su oponente.*
- VII. *Simular una lesión inexistente es una grave infracción del reglamento. Al competidor que simula una lesión se le debe dar SHIKKAKU, es decir, cuando hechos como caer y rodar por el suelo no pueden considerarse el motivo de lesiones proporcionadas a dicho hecho en opinión de un médico neutral..*
- VIII. *Exagerar el efecto de una lesión real es menos grave pero aun así es considerado como comportamiento inaceptable y por tanto la primera exageración recibirá al menos una penalización de Keikoku (e Ippon para el oponente). Exageraciones más graves, tales como tambalearse, caer al suelo, levantarse y caerse de nuevo, etc., podrán recibir Hansoku Chui o Hansoku dependiendo de la gravedad de la falta*
- IX. *Los competidores que reciban SHIKKAKU por simular una lesión deben ser apartados del área de competición y puestos directamente a disposición de la Comisión Médica de la WKF, la cual realizará inmediatamente un examen al competidor. La Comisión Médica enviará su informe a la Comisión de Arbitraje antes de la finalización de los Campeonatos. Los competidores que simulan lesión deben ser severamente penalizados, incluyendo la suspensión de por vida por infracciones reincidentes.*
- X. *La garganta es especialmente vulnerable, e incluso el más ligero contacto debe ser advertido o penalizado, a menos que sea causado por una falta del receptor.*
- XI. *Las técnicas de derribo se dividen en dos tipos. Las técnicas de kárate “convencionales” de barrido de piernas tales como ashi barai, ko uchi gari, etc., donde el oponente es desequilibrado o derribado sin ser agarrado previamente, y aquellos derribos que para su ejecución requieren que el oponente sea agarrado o sujetado. El punto de giro del derribo no debe estar por encima del nivel del cinturón del que derriba, y el oponente debe ser sujetado de manera que caiga de forma segura. Están expresamente prohibidos derribos por encima de los hombros tales como seio nage, Kata garuma etc., al igual que los derribos llamados de “sacrificio”, tales como tomoe nage, sumi gaeshi, etc. También está prohibido agarrar al oponente por debajo de la cintura y levantarlo y tirarlo, o agacharse y tirarlo de las piernas hacia arriba,.. Si un contendiente es lesionado como consecuencia de una técnica de derribo, el Panel de Arbitraje decidirá si hay que penalizar.*
- XII. *Están prohibidas las técnicas de mano abierta a la cara por el peligro que tienen para la vista del oponente.*

- XIII. *JOGAI se produce cuando un pie, o cualquier otra parte del cuerpo de un contendiente toca la parte exterior del área de competición. Una excepción a esto es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado fuera del área por el oponente.*
- XIV. *A un contendiente que realice una técnica puntuable y después se salga del área antes de que el Árbitro diga “YAME” se le dará el valor del punto y no se dará Jogai. Si el intento no puntúa, esa salida se registrará como Jogai.*
- XV. *Si AO sale justo después de que AKA puntúe con un ataque válido, entonces se producirá “YAME” inmediatamente antes del punto y no se registrará la salida de AO.
Si AO se sale, o se ha salido al puntuar AKA (con AKA dentro del área) entonces se darán tanto el punto de AKA como la penalización a AO por Jogai.*
- XVI. *Es importante entender que “Evitar el Combate” se refiere a una situación donde un competidor pierde tiempo para que su oponente no tenga la oportunidad de marcarle. El contendiente que retroceda constantemente sin hacer frente al contrario, que trabe o que abandone el área, no dando a éste la oportunidad de marcar, debe ser advertido o penalizado. Esto ocurre frecuentemente durante los últimos segundos de un combate. Si la infracción ocurre cuando quedan diez o más segundos de combate, el Árbitro advertirá al infractor. Si ha habido previamente una o más infracciones de Categoría 2, se impondrá una penalización. Sin embargo, si quedan menos de diez segundos de combate, el Árbitro penalizará al infractor con Keikoku (tanto si ha habido previamente o no un Chukoku de la Categoría 2) y dará Ippon a su oponente. Si ha habido previamente un Keikoku de la Categoría 2, el Árbitro penalizará al infractor con Hansoku-Chui y dará Nihon al oponente. Si ha habido previamente un Hansoku-Chui de la Categoría 2 el Árbitro penalizará al infractor con Hansoku y otorgará el combate al oponente. No obstante, el Árbitro debe asegurarse de que el comportamiento del competidor no es una técnica defensiva debida a que su oponente está actuando de forma temeraria o peligrosa, en cuyo caso el atacante debería ser advertido o penalizado.*
- XVII. *Un ejemplo de MUBOBI es el caso en que un contendiente realiza un ataque sin tener en cuenta su propia seguridad personal. Algunos contendientes se lanzan contra su oponente de forma que son incapaces de bloquear una contra. Estos ataques abiertos son un ejemplo de Mubobi y no pueden ser puntuados. Algunos competidores, de forma táctico/teatral, se dan la vuelta rápidamente para intentar exhibir su superioridad y hacer ver que han puntuado. El propósito de darse la vuelta es atraer la atención del Árbitro hacia su técnica. Esto es otro caso claro de MUBOBI. Si el infractor recibe contacto excesivo y/o sufre una lesión, el Árbitro dará una advertencia o penalización de Categoría 2 y no penalizará al oponente.*
- XVIII. *Cualquier comportamiento descortés de un miembro de una delegación oficial puede llevar a la descalificación del torneo de un competidor, de todo el equipo, o de la delegación.*

ARTÍCULO 9: PENALIZACIONES

**ADVERTENCIA
(CHUKOKU):**

Puede ser impuesta por infracciones menores repetidas o por la primera vez de una infracción menor.

KEIKOKU:

En esta penalización se añade IPPON (un punto) a la puntuación del oponente. KEIKOKU se impone por infracciones menores para las cuales se ha dado ya una advertencia en ese combate, o por infracciones no lo suficientemente graves como para merecer HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI:

En esta penalización se añade NIHON (dos puntos) a la puntuación del oponente. HANSOKU-CHUI se impone normalmente por infracciones para las cuales se ha dado previamente KEIKOKU en ese combate. También se puede imponer directamente por infracciones graves que no merezcan HANSOKU.

HANSOKU:

Se impone como consecuencia de una infracción muy grave o cuando ya se ha dado un HANSOKU CHUI. Supone la descalificación del contendiente. En encuentros por equipos, la puntuación del competidor penalizado se pondrá a cero y la del otro competidor en ocho puntos.

SHIKKAKU:

Supone la descalificación del torneo, competición o encuentro. Para definir el límite de SHIKKAKU debe consultarse a la Comisión de Arbitraje. SHIKKAKU debe darse cuando un contendiente actúa malintencionadamente, no obedece las órdenes del Árbitro o cuando comete un acto que daña al prestigio y al honor del kárate-do, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo. En encuentros por equipos, la puntuación del competidor penalizado se pondrá a cero y la del otro competidor en ocho puntos.

EXPLICACIÓN:

- I. *Las penalizaciones de Categoría 1 y Categoría 2 no son acumulables entre sí.*
- II. *Una penalización 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 penalización impuesta. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia o penalización por contacto excesivo y después dar una advertencia por un segundo contacto excesivo.*
- III. *Los avisos (CHUKOKU) se dan cuando se ha producido de forma clara una infracción menor del reglamento, pero no se ha reducido el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Arbitraje) debido a la falta del oponente.*

- IV. *Un KEIKOKU se puede imponer directamente, sin dar una advertencia previa. KEIKOKU se impone normalmente cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión del Panel de Arbitraje) se ha reducido ligeramente debido a la falta del oponente.*
- V. *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 del Panel de Arbitraje) se ha reducido sensiblemente debido a la falta del oponente.*
- VI. *Un HANSOKU se impone por la acumulación de faltas pero se puede imponer también directamente por infracciones graves al reglamento. Se utiliza cuando en opinión del Panel de Arbitraje el potencial del contendiente para ganar se ha reducido virtualmente a cero debido a la falta del oponente.*
- VII. *Cualquier competidor que reciba HANSOKU por causar lesión, y que en opinión del Panel de Árbitros y el Jefe de Tapiz haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición WKF, será enviado a la Comisión de Arbitraje, la cual decidirá si dicho competidor debe ser suspendido para el resto de la competición y/o para competiciones posteriores.*
- VIII. *Un SHIKKAKU se puede imponer directamente, sin avisos de ningún tipo. El competidor no necesita hacer nada para merecerlo; es suficiente que el entrenador o los miembros no combatientes de la delegación del contendiente se comporten de forma que dañen el prestigio y el honor del kárate-do. Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, entonces SHIKKAKU, y no HANSOKU, es la penalización correcta.*
- IX. *SHIKKAKU se debe anunciar públicamente.*

ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

1. KIKEN es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del Árbitro. Las razones del abandono pueden incluir la lesión no atribuible a las acciones del oponente.
2. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. En encuentros individuales, si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión se dará por HANTEI. En encuentros por equipos el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE). Cuando esto suceda en el SAI SHIAI decisorio de un encuentro por equipos, entonces la decisión se dará por HANTEI.
3. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.

4. Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación por lesión no podrá seguir compitiendo sin permiso del médico. Si está lesionado, podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será retirado inmediatamente de la competición de Kumite en dicho torneo.
5. Cuando un contendiente se lesiona, el Árbitro debe parar el combate y simultáneamente llamar al médico, el cual está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.
6. A un competidor lesionado durante un combate que precise tratamiento médico se le darán tres minutos para recibir dicho tratamiento. Si el tratamiento no se ha completado dentro de dicho tiempo, el Árbitro decidirá si el competidor no está en condiciones para combatir (Artículo 13, Párrafo 9d), o si se le debe dar más tiempo para el tratamiento.
7. Cualquier competidor que caiga, sea derribado, o noqueado, y no recupere totalmente su posición en diez segundos, será considerado que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente de todos los eventos de Kumite del torneo. Cuando un competidor caiga, sea derribado o noqueado y no recobre inmediatamente la posición erguida, el Árbitro señalará con el silbato al cronometrador para empezar la cuenta de 10 segundos, y al mismo tiempo llamará al médico. El cronometrador parará el conteo cuando el Árbitro levante su brazo. En todos los casos en los que se haya comenzado el conteo de los 10 segundos se llamará al doctor para que examine al competidor.

EXPLICACIÓN:

- I. *Cuando el médico considera que un competidor no está en condiciones, se debe hacer la anotación correspondiente en la tarjeta del competidor. Se debe dejar claro a otros Paneles de Arbitraje cuál es el grado de incapacidad.*
- II. *Un contendiente puede ganar por descalificación del oponente por la acumulación de infracciones menores de Categoría 1. Puede ocurrir que el ganador no haya sufrido lesiones significativas. Una segunda victoria por los mismos motivos llevará a la retirada, aún cuando el competidor esté en condiciones físicas de continuar.*
- III. *Cuando un contendiente esté lesionado y precise tratamiento médico, el Árbitro deberá llamar al médico.*
- IV. *El médico está obligado a hacer recomendaciones de seguridad sólo en lo referente al tratamiento médico adecuado de un competidor lesionado.*
- V. *Al aplicar la regla de los “Diez segundos” el tiempo será contado por un cronometrador nombrado específicamente para este fin. A los siete segundos debe sonar una advertencia de aviso, seguida de la campanada final a los diez segundos. El cronometrador sólo pondrá el reloj en marcha a la señal del Árbitro, y lo parará cuando el competidor esté totalmente erguido y el Árbitro levante su brazo.*
- VI. *El Panel de Arbitraje decidirá si da KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU según sea el caso.*
- VII. *En encuentros por equipos, si un miembro del equipo recibe KIKEN, su puntuación se pondrá a cero y la del oponente en ocho puntos.*

ARTÍCULO 11: PROTESTA OFICIAL

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

7. Composición del Panel de Apelación

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

8. Proceso de Evaluación de Apelaciones

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

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

9. Protestas rechazadas

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

10. Protestas Aceptadas

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

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

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

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

11. Informe de Incidente

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

12. Poderes y Limitaciones

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

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

EXPLICACIÓN:

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

ARTÍCULO 12: PODERES Y DEBERES

COMISIÓN DE ARBITRAJE

Los poderes y deberes de la Comisión de Arbitraje serán los siguientes:

1. Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con la Comisión de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc.
2. Nombrar y desplegar a los Jefes de Tapiz (Árbitros Jefe) en sus áreas respectivas y emprender las acciones oportunas según se desprenda de los informes de los Jefes de Tapiz.
3. Supervisar y coordinar el comportamiento general de los Árbitros.
4. Nombrar sustitutos allí donde sea necesario.
5. Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no estén estipuladas en el reglamento.

JEFES DE TAPIZ

Los poderes y deberes del Jefe de Tapiz serán los siguientes:

1. Delegar en, nombrar y supervisar a Árbitros y Jueces, para todos los encuentros en áreas bajo su control.
2. Vigilar el comportamiento de Árbitros y Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los oficiales nombrados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
3. Ordenar al Árbitro parar el combate cuando el Arbitrador señala una infracción al reglamento de competición.
4. Preparar un informe diario por escrito sobre el comportamiento de cada oficial bajo su supervisión, junto con las recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.

ÁRBITROS

Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

1. El Árbitro (“SHUSHIN”) dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, la suspensión y el final de los mismos.
2. Otorgar puntos.
3. Explicar al Jefe de Tapiz, a la Comisión de Arbitraje, o al Jurado de Apelación, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
4. Imponer penalizaciones y dar avisos antes, durante o después de un encuentro.
5. Obtener la(s) opinión(es) de los Jueces y actuar en base a ellas.
6. Anunciar y comenzar un encuentro extra (SAI SHIAI).
7. Realizar votaciones del Panel de Arbitraje (Hantei) y anunciar el resultado.
8. Resolver empates
9. Anunciar al ganador.
10. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta.
11. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

JUECES

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

1. Asistir al Árbitro mediante gestos con las banderas.
2. Ejercer el derecho de voto en las decisiones a tomar.

Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalar al Árbitro su opinión en los siguientes casos:

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

ARBITRADORES

El Arbitrador (KANSA) ayudará al Jefe de Tapiz a supervisar el desarrollo de los encuentros. En caso de que las decisiones del Árbitro y/o los Jueces no estén de acuerdo con el reglamento de competición, el Arbitrador levantará inmediatamente la bandera roja, y hará sonar su silbato. El Jefe de Tapiz indicará al Árbitro que pare el combate o encuentro y corrija la irregularidad. Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Arbitrador. Revisará antes de cada encuentro que el equipamiento de los competidores sea del tipo homologado.

SUPERVISORES DE LA PUNTUACIÓN

El Supervisor de la puntuación guardará un registro separado de los puntos concedidos por el Árbitro y al mismo tiempo vigilará a los cronometradores y a los encargados de la puntuación.

EXPLICACIÓN:

- I. *Cuando tres Jueces dan la misma señal, o indican punto para el mismo competidor, el Árbitro parará el combate y dará la decisión correspondiente. En caso de que el Árbitro no pare el combate, el Arbitrador levantará la bandera roja o la señal y hará sonar su silbato..*
- II. *Cuando dos Jueces dan la misma señal, o indican punto para el mismo competidor, el Árbitro considerará estas opiniones, aunque podrá no detener el combate si considera que dichas opiniones están erradas.*
- III. *Sin embargo, si para el encuentro, deberá prevalecer la decisión de la mayoría.*
- IV. *Cuando el Árbitro decida parar el encuentro, dará YAME utilizando la señal manual que corresponda. Los Jueces bajarán sus banderas y esperarán a la opinión del Árbitro. Cuando el Árbitro vuelva a su posición inicial, indicará la(s) razón(es) de haber detenido el encuentro utilizando la(s) señal(es) adecuada(s). Entonces los Jueces señalarán sus opiniones y el Árbitro dará la decisión mayoritaria*
- V. *En el caso de una decisión empatada a dos, el Árbitro indicará con la señal adecuada porque no considera válido el punto del otro competidor y después se lo adjudicará a su oponente.*
- VI. *Cuando tres Jueces tienen cada uno opiniones diferentes, el Árbitro podrá dar una decisión que esté apoyada por uno de los Jueces.*
- VII. *En el caso de que dos jueces no señalen nada y que el otro esté en desacuerdo con el Árbitro, entonces el Árbitro tomará la decisión final.*
- VIII. *En el caso de HANTEI el Árbitro y los Jueces tendrán un voto cada uno. En el caso de un SAI SHIAI empatado el Árbitro tendrá voto dirimente.*

- IX. Los Jueces solo pueden puntuar lo que realmente ven. Si no están seguros de que una técnica ha llegado realmente a una zona puntuable, no deberán hacer señal alguna.*
- X. El papel del Arbitrador 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.*
- XI. En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el supervisor de puntuación hará sonar su silbato.*
- XII. Al explicar las bases para la decisión después del encuentro, el Panel de Arbitraje hablará con el Jefe de Tapiz, la Comisión de Arbitraje o el Jurado de Apelación. No lo explicará a nadie más.*

ARTÍCULO 13: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS

1. En los Apéndices 1 y 2 se pueden ver los términos y los gestos que utilizarán el Árbitro y los Jueces durante los encuentros.
2. El Árbitro y los Jueces ocuparán sus posiciones y siguiendo a un intercambio de saludos entre los contendientes, el Árbitro anunciará “SHOBU HAJIME” y comenzará el combate.
3. El Árbitro parará el encuentro anunciando “YAME” cuando vea una técnica puntuable. En caso de ser necesario, el Árbitro ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones originales (MOTO NO ICHI).
4. El Árbitro volverá a su posición e indicará su opinión; 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 (Chudan o Jodan), la técnica (Tsuki, Uchi, o Geri), y después dará el punto utilizando el gesto prescrito. El Árbitro a continuación recomenzará el encuentro diciendo “TSUZUKETE HAJIME”.
5. Cuando un contendiente haya obtenido una diferencia de ocho puntos durante un combate, el Árbitro dirá “YAME” y ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones de salida, haciendo el lo mismo. Entonces anunciará al ganador levantando la mano hacia el lado de éste y diciendo “AO (AKA) NO KACHI”. En este momento finaliza el encuentro.
6. Al acabar el tiempo, el contendiente con más puntos será declarado ganador, y el Árbitro lo indicará levantando una mano hacia el lado del ganador, diciendo “AO (AKA) NO KACHI”. En este momento finaliza el combate.
7. Cuando se acaba el tiempo y las puntuaciones son iguales, o no se han concedido puntos, el Árbitro dirá “YAME” y volverá a su posición. Anunciará un empate (HIKIWAKE) y en su caso el comienzo del SAI SHIAI.

8. En HANTEI el Árbitro y los Jueces tienen cada uno un voto. En el caso de empate a votos al final de un SAI SHIAI inconcluso, el Árbitro utilizará su voto de calidad para deshacer el empate.
9. En las siguientes situaciones, el Árbitro anunciará “YAME” y parará temporalmente el encuentro:
 - a. Cuando uno o los dos contendientes estén fuera del área de competición.
 - b. Cuando el Árbitro ordene a los contendientes ajustar su gi o su equipo de protección.
 - c. Cuando un contendiente ha infringido el reglamento.
 - d. Cuando el Árbitro considere que uno o ambos competidores no pueden continuar el combate debido a lesión, indisposición u otras causas. Después de oír la opinión del doctor del torneo, el Árbitro decidirá si continuar o no el encuentro.
 - e. Cuando un contendiente agarre a su oponente y no realice técnica inmediata alguna en dos segundos.
 - f. Cuando uno o los dos contendientes caiga o sea derribado y no se realice técnica efectiva alguna en dos segundos.
 - g. Cuando ambos contendientes se traben sin intentar técnica alguna durante dos segundos.
 - h. Cuando ambos competidores permanezcan pegados el uno al otro sin intentar un derribo o técnica alguna durante dos segundos.
 - i. Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarren.
 - j. Cuando observe un punto.
 - k. Cuando los tres Jueces den la misma señal, o indiquen un punto para el mismo competidor.
 - l. Cuando sea requerido para ello por el Jefe de Tapiz.

EXPLICACIÓN:

- I. *Antes de comenzar un encuentro, el Árbitro llamará a los contendientes a sus líneas de salida. Si un contendiente entra en el área antes de tiempo, debe ser retirado de la misma. Los contendientes deben saludarse el uno al otro adecuadamente, una simple inclinación de la cabeza es descortés e insuficiente. El Árbitro puede ordenar el saludo moviéndose de la forma indicada en el Apéndice 2 del reglamento.*
- II. *Al recomenzar el encuentro, el Árbitro debe cerciorarse de que ambos competidores están en sus líneas y en la postura adecuada. Si los contendientes están saltando o moviéndose deben pararse antes de que el encuentro recomience. El Árbitro debe recomenzar el encuentro con la mínima demora posible.*
- III. *Los contendientes se saludarán el uno al otro al comienzo y a la finalización de cada encuentro.*

ARTÍCULO 14: MODIFICACIONES

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

REGLAMENTO DE KATA

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA

1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
2. El área de competición debe ser de tamaño suficiente como para permitir el desarrollo ininterrumpido del Kata.

EXPLICACIÓN:

- I. *Para la ejecución adecuada del Kata se precisa una superficie lisa y estable. Los tatamis para Kumite suelen ser adecuados para ello.*

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

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

EXPLICACIÓN:

- I. *No se puede quitar la chaqueta del kárate-gi durante la ejecución del Kata.*
- II. *A los contendientes que se presenten vestidos incorrectamente se les dará un minuto para corregirlo.*

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA

1. La competición de Kata puede ser individual o de equipo. El equipo se compone de tres personas. El equipo es exclusivamente masculino o exclusivamente femenino. La competición individual consiste en la ejecución individual en categorías separadas de hombres y mujeres.
2. Se aplicará el sistema de eliminación con repesca.

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

EXPLICACIÓN:

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

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

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES

1. Para cada encuentro, el panel de cinco Jueces será designado por la Comisión de Arbitraje o por el Jefe de Tapiz.
2. En un encuentro de Kata, los Jueces no deben tener la nacionalidad de ninguno de los participantes.
3. También se nombrarán cronometradores, puntuadores y anunciadores.

EXPLICACIÓN:

- I. *El Juez Jefe se sentará en la posición central de frente a los contendientes. Los otros cuatro Jueces se sentarán en las esquinas del área de competición.*
- II. *Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul, y si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.*

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

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

EXPLICACIÓN:

- I. *El Kata no es un baile ni una representación teatral. Debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en lo que se refiere al combate y exhibir concentración, potencia, e impacto potencial en sus técnicas. Debe exhibir resistencia, potencia y velocidad, así como gracia, ritmo y equilibrio.*
- II. *En Kata de equipo, los tres componentes deben comenzar el Kata en la misma dirección, y hacia el Juez Jefe.*
- III. *Los miembros del equipo deben demostrar competencia en todos los aspectos de la ejecución del Kata, así como sincronización.*
- IV. *Los comandos para comenzar y parar la ejecución, golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos, o el kárate-gi, y una respiración inadecuada, son todos ejemplos de ayudas externas y los Jueces deberán tenerlos en cuenta para la decisión.*
- V. *Es responsabilidad exclusiva del entrenador o del contendiente asegurarse de que el Kata tal como ha sido comunicado a la mesa del supervisor de puntuación es el apropiado para la vuelta de que se trata.*

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada eliminatoria y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez Jefe. Después de saludar al Panel de Arbitraje, AO se retirará del área de competición. Después de dirigirse al punto de comienzo y de anunciar claramente el nombre del Kata que va a ejecutar, AKA comenzará. Al finalizar el Kata, AKA abandonará el área y esperará la actuación de AO. Después de que el Kata de AO haya sido completado, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.
2. Si el Kata no se ajusta al reglamento, o se comete alguna otra irregularidad, el Juez Jefe podrá llamar a los otros Jueces para llegar a un veredicto.
3. Si un contendiente es descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruzará las banderas (como la señal de TORIMASEN en Kumite).
4. Después de haber terminado los dos Katas, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su voto.
5. La decisión será para AKA o AO. No puede haber empates. El competidor que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador.
6. Los competidores se saludarán entre sí, después al Panel de Arbitraje, y abandonarán el área.

EXPLICACIÓN:

- I. *El punto de comienzo de la ejecución del Kata debe estar dentro del perímetro del área de competición.*
- II. *Si se utilizan banderas e Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) mediante un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán las banderas simultáneamente. Después de dar tiempo suficiente para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) se bajarán las banderas al dar un pitido corto con el silbato.*
- III. *Caso de que un competidor no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente a su oponente sin necesidad de realizar el Kata previamente anunciado.*

APÉNDICE 1: LA TERMINOLOGÍA

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

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

ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO

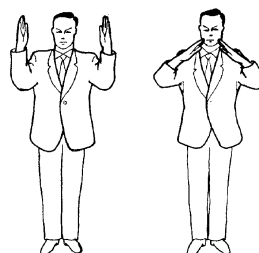
SHOMEN-NI-REI

El Árbitro extiende sus brazos con las palmas hacia delante.



OTAGAI-NI-REI

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



SHOBU HAJIME

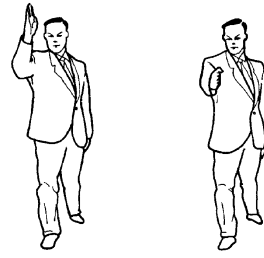
“Comienzo del encuentro”
Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.



YAME

“Parar”

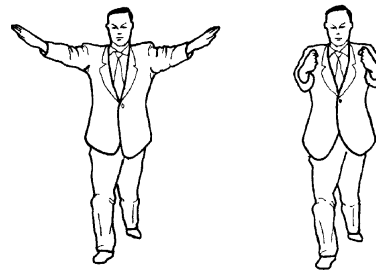
Interrupción o final del combate o encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.



TSUZUKETE HAJIME

“Continuar el combate/comenzar”

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



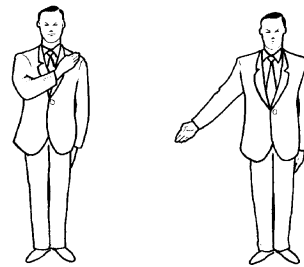
LA OPINIÓN DEL ÁRBITRO

Después de decir "Yame" y haciendo el gesto reglamentario, el Árbitro indica su preferencia extendiendo su brazo doblado hacia arriba con las palmas mirando hacia arriba hacia el lado del contendiente puntuado.



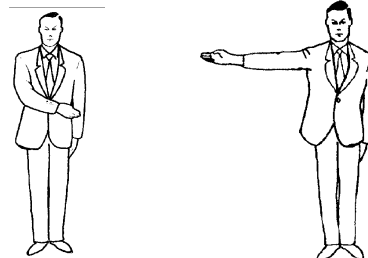
IPPON (Un punto)

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



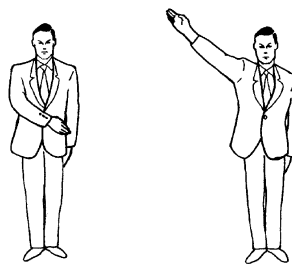
NIHON (Dos puntos)

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



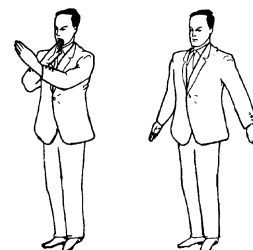
SANBON (Tres puntos)

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



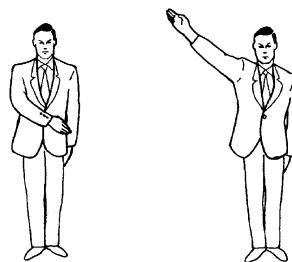
ANULAR LA ULTIMA DECISIÓN

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



NO KACHI (Victoria)

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



KIKEN

“Renuncia”

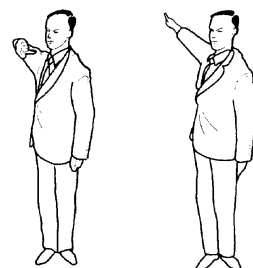
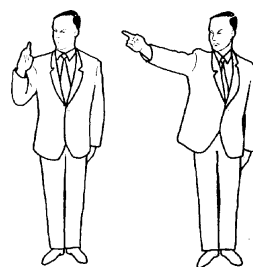
El Árbitro señala con el dedo índice a la posición inicial del contendiente que renuncia y después anuncia la victoria del contrario.



SHIKKAKU

“Descalificación, abandonar el área”.

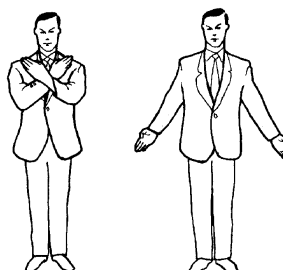
El Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio “AKA (AO) Shikkaku!” Después anuncia la victoria del oponente



HIKIWAKE

“Empate”

En el caso de una decisión empatada o cuando no se haya puntuado en Hantei al finalizar el tiempo, El Árbitro cruza los brazos y luego los extiende con las palmas mirando al frente.



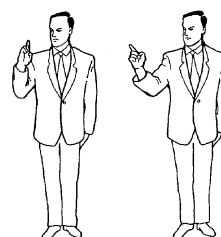
INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1

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



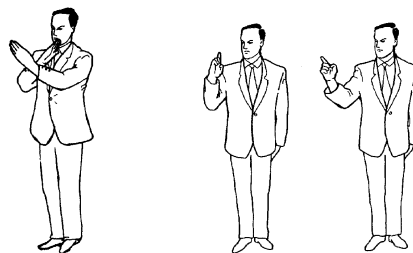
INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2

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



CHUKOKU

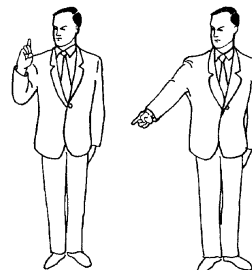
Haciendo el gesto correspondiente, el Árbitro da una advertencia de Categoría 1 ó 2. No se penalizará.



KEIKOKU

“Advertencia, con IPPON de penalización”

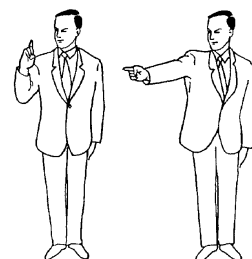
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45° hacia abajo al infractor y concede Ippon (1 punto) al oponente



HANSOKU CHUI

“Advertencia con Nihon de penalización”.

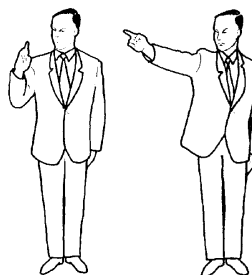
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor y concede Nihon (2 puntos) al oponente



HANSOKU

“Descalificación”

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



AIUCHI

“Técnicas puntuables simultáneas”.

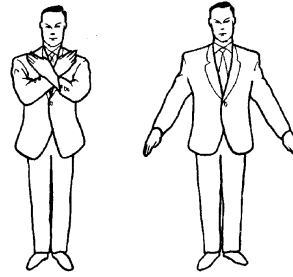
No se concede punto a ninguno de los dos contendientes. El Árbitro junta los puños frente al pecho.



TORIMASEN

“Inaceptable como técnica puntuable”

El Árbitro cruza sus brazos y después hace un gesto de corte, con las palmas hacia abajo. Cuando el Árbitro hace este gesto a los Jueces seguido de la señal de reconsideración significa que la técnica no cumple en al menos uno de los seis criterios de puntuación.



AKA (AO) HA MARCADO PRIMERO

El Árbitro indica a los Jueces que AKA ha marcado primero llevando la mano derecha abierta a la palma de la mano izquierda. Si AO ha marcado primero, llevará la mano izquierda a la palma de la mano derecha.



TÉCNICA BLOQUEADA O FUERA DEL OBJETIVO

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



TÉCNICA FALLIDA

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



CONTACTO EXCESIVO

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



SIMULAR O EXAGERAR UNA LESIÓN

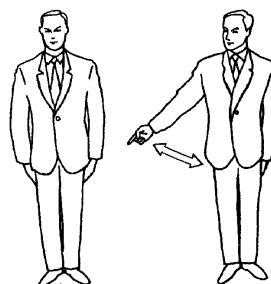
El Árbitro lleva ambas manos a la cara para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



JOGAI

“Salida del área de competición”

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



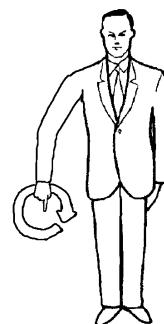
MUBOBI (Ponerse uno mismo en peligro)

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



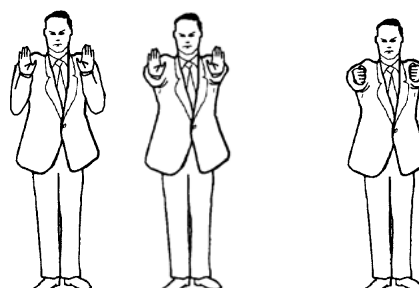
EVITAR EL COMBATE

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



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

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



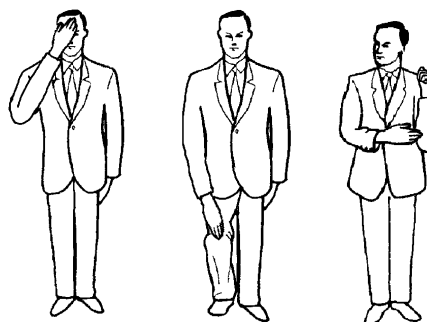
ATAQUES PELIGROSOS Y DESCONTROLADOS

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



ATAQUES SIMULADOS CON LA CABEZA, LAS RODILLAS O LOS CODOS

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



HABLAR O PROVOCAR AL CONTRARIO Y COMPORTAMIENTO DESCORTÉS

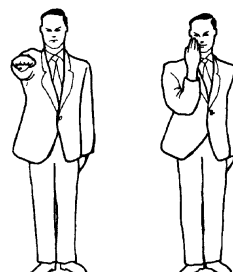
El Árbitro se lleva el dedo índice a los labios para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



SHUGO

“Llamada a los Jueces”

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

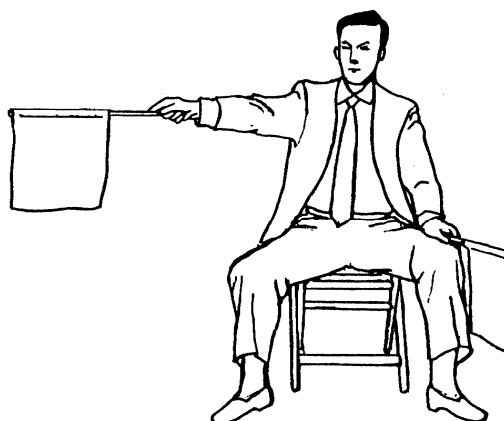


LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

IPPON



NIHON



SANBON



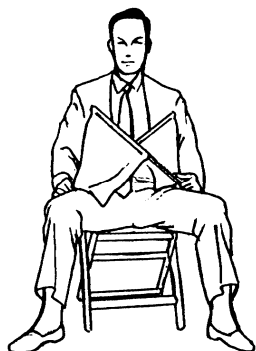
FALTA

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



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1

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



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2

El Juez gira la bandera con el brazo doblado.



JOGAI

El Juez golpea el suelo con la bandera correspondiente.



KEIKOKU



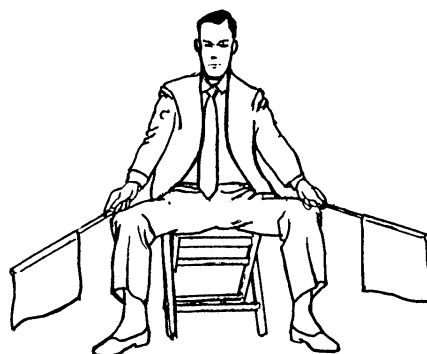
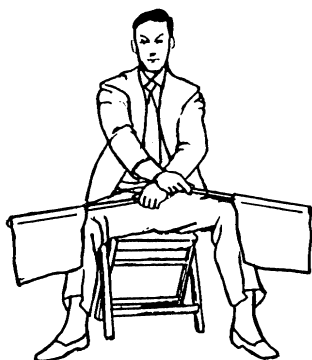
HANSOKU CHUI



HANSOKU

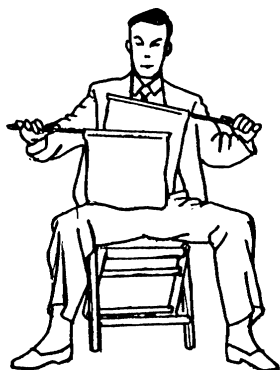


TORIMASEN



AIUCHI

Se mueven las banderas la una hacia la otra, frente al pecho.



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

CONTACTO EXCESIVO

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

CONTACTO EXCESIVO Y EXAGERACIÓN

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

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

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

MUBOBI

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

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

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

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

ZANSHIN

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

AGARRAR UNA PATADA CHUDAN

¿Debería el Panel de Árbitros puntuar a un contendiente que realice una patada Chudan y al que el oponente agarre la pierna antes de que ésta pueda recogerla?

Suponiendo que el contendiente que realice la patada mantenga ZANSHIN no hay impedimento para que esta técnica sea puntuada si cumple los seis criterios de puntuación. En el caso de que se produzcan dos gyaku tsukis casi simultáneamente, es habitual puntuar al contendiente que se considere que haya efectuado primeramente su técnica, aun cuando ambas técnicas puedan ser consideradas como puntuables. En teoría, en un combate real una patada con plena potencia se considera que dejaría fuera de combate al oponente y por lo tanto la pierna no se agarraría. El control apropiado, la zona sobre la que se ha realizado la técnica y el cumplimiento de los seis criterios, son los factores decisivos para que una técnica sea puntuable o no.

DERRIBOS Y LESIONES

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

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

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

PROCEDIMIENTOS DE VOTACIÓN

Cuando el Árbitro decide parar el encuentro dirá “YAME”, utilizando al mismo tiempo la señal manual requerida. Los Jueces bajaran sus banderas y esperarán la opinión del Árbitro. Cuando el Árbitro regrese a su posición inicial, transmitirá a los Jueces, utilizando la(s) señal(es) apropiada(s), las razones para haber detenido el encuentro. Entonces los Jueces darán sus opiniones y el Árbitro dará la decisión mayoritaria. Dado que el Árbitro es el único que se puede desplazar por el área de competición, y aproximarse a los contendientes, y hablar con el médico, los Jueces deben considerar seriamente lo que el Árbitro les está comunicando antes de dar su decisión final, dado que no se admite la reconsideración.

NO SEÑALES DESPUÉS DE YAME

¿Puede el Árbitro puntuar o penalizar si tres Jueces no dan ninguna señal después de que el Árbitro haya detenido el encuentro?

El Parágrafo III de las Explicaciones del Artículo 12 expone *"Cuando el combate sea detenido prevalecerá siempre el acuerdo mayoritario."* Dado que los Jueces no han visto nada, no es considerada su opinión o voto y el Árbitro estará en mayoría. Esta situación puede darse cuando la acción se desarrolla cerca del perímetro del área de competición del lado del Árbitro donde los Jueces no tienen visibilidad. No obstante el Árbitro debe estar muy, muy seguro antes de dar un punto o imponer una penalización en una situación así.

DOS JUECES SEÑALAN PUNTO PARA AKA

¿Puede el Árbitro puntuar a AO después de YAME si dos Jueces indican puntuación para AKA y el otro no señala?

El reglamento dice que el Árbitro no puede estar en oposición a dos Jueces excepto en el caso de que tenga el apoyo del otro Juez. Por lo tanto el Árbitro debe dar el punto a AKA.

JOGAI

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

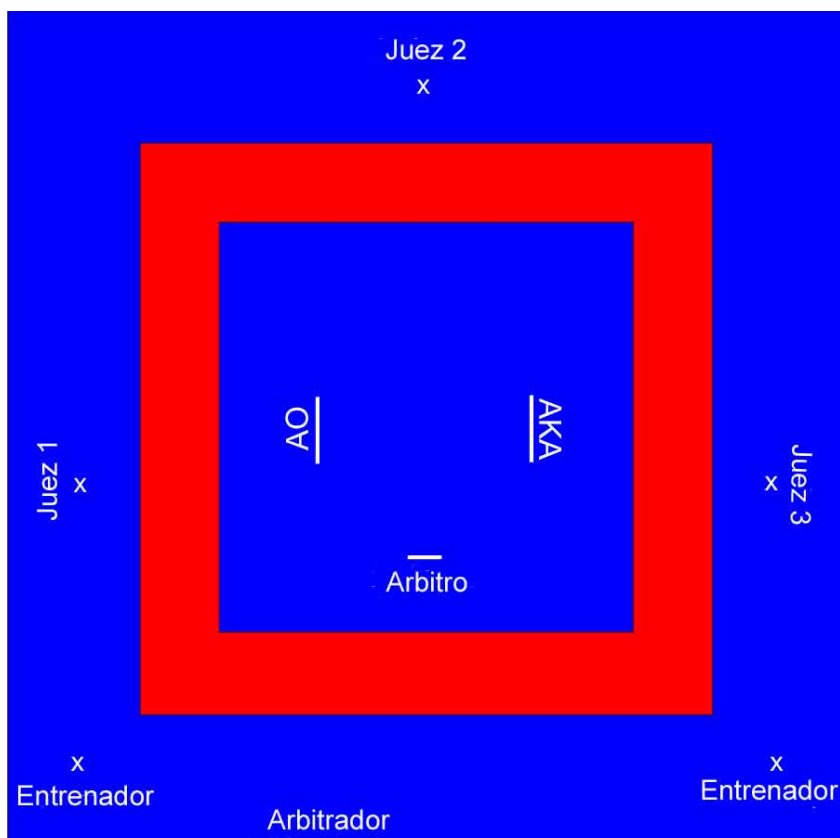
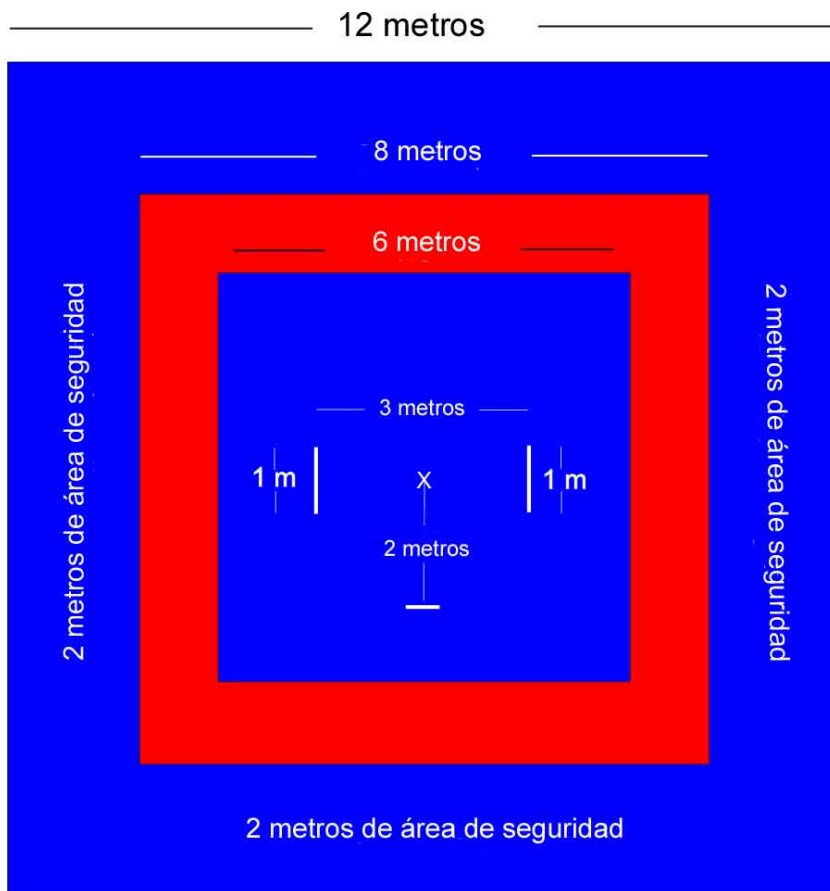
INDICACIÓN DE INFRACCIÓN DEL REGLAMENTO

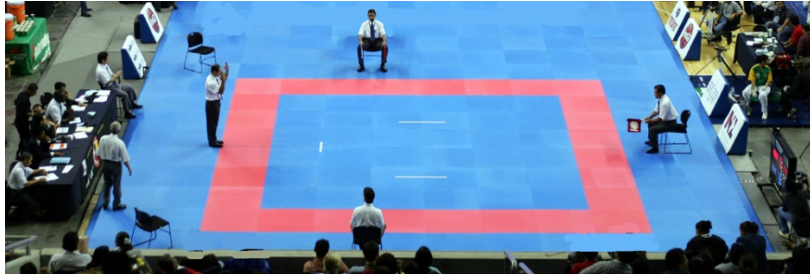
Para infracciones de Categoría 1 los Jueces primero deberán agitar en círculo la bandera del color correspondiente y después extender las banderas cruzadas con la bandera roja delante hacia la izquierda para AKA y con la bandera azul delante hacia su derecha para AO. Esto permitirá al Árbitro distinguir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

APÉNDICE 4: MARCAS DE LOS PUNTUADORES

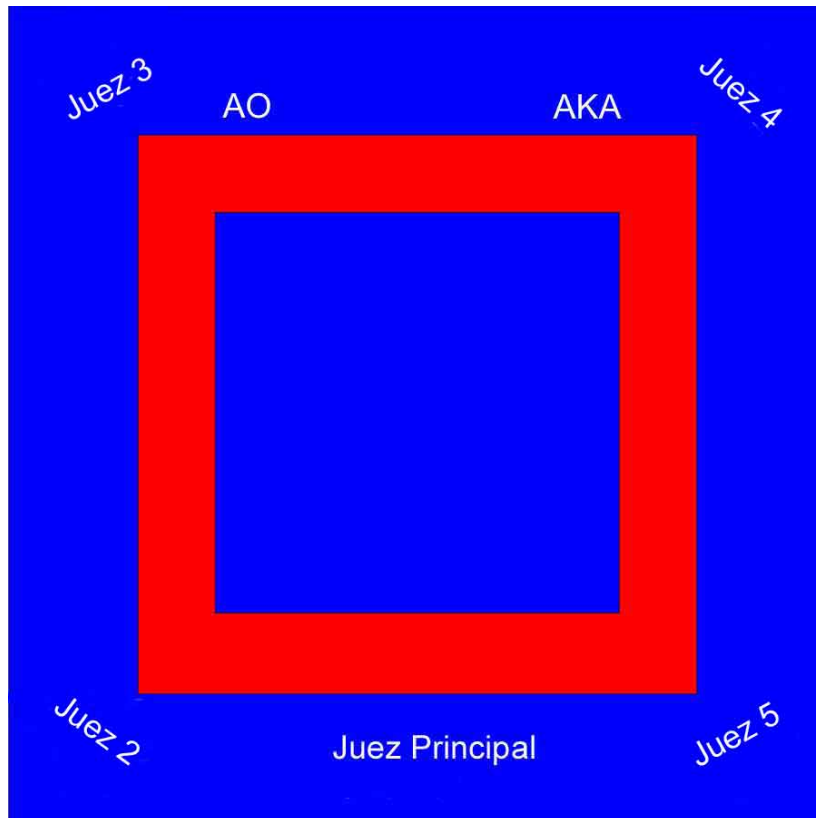
● ○	SANBON	Tres puntos
○ ○	NIHON	Dos puntos
○	IPPON	Un punto
□	Kachi	Ganador
x	Make	Perdedor
▲	Hikiwake	Empate
C1W	Falta de Categoría 1 — Advertencia	Advertencia sin penalización
C1K	Falta de Categoría 1 — Keikoku	Un punto al oponente
C1HC	Falta de Categoría 1 — Hansoku Chui	Dos puntos al Oponente
C1H	Falta de Categoría 1 — Hansoku	Descalificación
C2W	Falta de Categoría 2 — Advertencia	
C2K	Falta de Categoría 2 — Keikoku	Un punto al oponente
C2HC	Falta de Categoría 2 — Hansoku Chui	Dos puntos al oponente
C2H	Falta de Categoría 2 — Hansoku	Descalificación
KK	KIKEN	Abandono
S	Shikkaku	Descalificación grave

APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE





APÉNDICE 6: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA



APÉNDICE 7: LISTA DE KATAS OBLIGATORIOS

LISTA DE KATAS OBLIGATORIOS (SHITEI) DE LA WKF

Goju	Seipai Saifa
Shoto	Jion Kanku Dai
Shito	Bassai Dai Seienchin
Wado	Seishan Chinto

APÉNDICE 8: LISTA DE KATAS TOKUI DE LA WKF

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

KATAS GOJU-RYU

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

KATAS WADO-RYU

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

KATAS SHOTOKAN

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

KATAS SHITO-RYU

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



ESPACIO PUBLICITARIO PARA LA WKF DE 20 x 10 cm.

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

DORSAL RESERVADO PARA LA FEDERACIÓN ORGANIZADORA 30x30 CM



EMBLEMA DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE 12 x 8 cm.

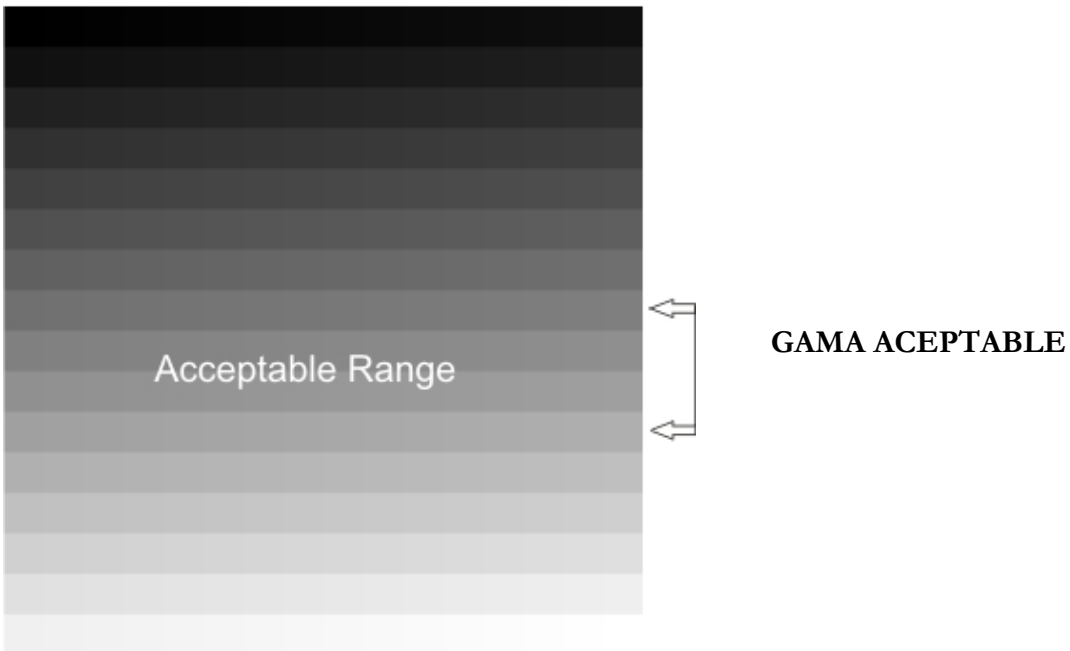


ESPACIOS PARA LA MARCA REGISTRADA DEL FABRICANTE 5 x 4 cm.

APÉNDICE 10: CAMPEONATOS DEL MUNDO; CONDICIONES & CATEGORÍAS

CAMPEONATOS DEL MUNDO				
CAMPEONATOS DEL MUNDO CADETE, JUNIOR & SUB-21		CAMPEONATOS DEL MUNDO SENIOR		
CATEGORÍAS		CONSIDERACIONES		
SUB-21	CADETE	JUNIOR	CATEGORÍAS	
<p>³ La competición se celebrará en 4 días (jueves, viernes, sábado y domingo).</p> <p>³ Cada Federación Nacional puede inscribir un (1) competidor por categoría.</p> <p>³ En el sorteo se separarán lo más posible los cuatro medallistas de los Campeonatos inmediatamente anteriores (en individual los competidores, y en equipos las Federaciones Nacionales).</p> <p>³ Los Campeonatos se podrán desarrollar en 5 ó 6 áreas de competición dependiendo de las características del estadio.</p> <p>³ La duración de los encuentros de Kumite será de 2 minutos en todos los casos.</p> <p>³ En las categorías Sub-21 no podrán tomar parte los que hayan participado en unos Campeonatos del Mundo Senior.</p> <p>³ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en la final y en los encuentros en los que se decida una medalla</p>			<p>Kata individual (+16)</p> <p>Masculino Femenino</p>	
	SUB-21	Kata individual (edad 14/15)	Kata individual (edad 16/17)	<p>³ La competición se celebrará en 4 días (jueves, viernes, sábado y domingo).</p> <p>³ Las categorías de equipos se realizarán después de las categorías individuales.</p> <p>³ Cada Federación Nacional puede inscribir un (1) competidor por categoría.</p> <p>³ En el sorteo se separarán lo más posible los cuatro medallistas del campeonato anterior (en individual los competidores, y en equipos las Federaciones Nacionales).</p> <p>³ Los Campeonatos se harán en 4 áreas de competición en línea.</p> <p>³ No se detendrán los Campeonatos. Para la comida de árbitros y oficiales, deberán organizarse zonas y horarios.</p> <p>³ La duración de los encuentros de Kumite será de 3 minutos para las categorías masculinas individuales y de 2 minutos para las categorías femeninas individuales, excepto en las finales y en los encuentros individuales en los que se decida una medalla, para los que la duración será de 4 minutos para las categorías masculinas y de 3 minutos para las categorías femeninas.</p> <p>³ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en la final y en los encuentros en los que se decida una medalla</p>
		Masculino Femenino	Masculino Femenino	
	Kumite individual masculino (edad 18,19,20)	Kumite individual masculino (edad 14/15)	Kumite individual masculino (edad 16/17)	
	-68 Kg.	-52 Kg.	-55 Kg.	
	-78 Kg.	-57 Kg.	-61 Kg.	
	+78 Kg.	-63 Kg.	-68 Kg.	
		-70 Kg.	-76 Kg.	
		+70 Kg.	+76 Kg.	
	Kumite individual femenino (edad 18,19,20)	Kumite individual femenino (edad 14/15)	Kumite individual femenino (edad 16/17)	
	-53 Kg.	-47 Kg.	-48 Kg.	
	-60 Kg.	-54 Kg.	-53 Kg.	
	+60 Kg.	+54 Kg.	-59 Kg.	
		+59 Kg.		
		Kata equipos (edad 14/17)		
		Masculino Femenino		
			Kumite equipos (edad +18)	
			Masculino Femenino	
TOTAL	6	10	16	

Referees and Judges Trousers Colour Guide



REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE KARATE



REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

ANEXO DE LAS ADAPTACIONES A LAS NUEVAS EDADES Y CATEGORIAS EN REGLAMENTO DE ARBITRAJE PARA LOS CAMPEONATOS DE ESPAÑA

- MODIFICACIONES EN PRUEBAS TÉCNICAS
- MODIFICACIONES EN LA ADAPTACIÓN A LAS NORMAS PARA KUMITE JUVENIL
- MODIFICACIONES EN LA ADAPTACIÓN A LAS NORMAS PARA KATAS ALEVIN, INFANTIL Y JUVENIL

SEPTIEMBRE DE 2.008

NORMATIVA PARA LOS CAMPEONATOS DE ESPAÑA

DE PRUEBAS TÉCNICAS POR EQUIPOS

Comisión Técnica: 26.09.08

1.- CATEGORÍAS.

- 1.1. **INFANTIL:** 11 años o menos.
- 1.2. **JUVENIL:** 12 y 13 años.
- 1.3. **CADETE:** 14 y 15 años.
- 1.4. **JUNIOR:** 16 y 17 años.

La composición de los equipos podrá ser, masculina, femenina o mixta, es decir sin distinción de sexo.

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.

Libre, dentro de la lista oficial del Reglamento de katas de la F.E.K.

Se podrá realizar el mismo kata en las dos vueltas

3.- PARTICIPANTES.

La competición se realizara a 2 vueltas. Se podrá presentar el mismo trabajo en las dos vueltas. El número de participantes en cada equipo será mínimo de 4 y máximo de 6. La totalidad de los inscritos deberán participar como mínimo en una prueba.

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

No hay reservas.

4.- GRADOS.

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

- 4.1. **INFANTIL** : Mínimo CINTURÓN VERDE
- 4.2. **JUVENIL** : Mínimo CINTURÓN AZUL
- 4.3. **CADETE** : Mínimo CINTURÓN AZUL
- 4.4. **JUNIOR** : Mínimo CINTURÓN MARRON

5.- TIEMPO DE DURACIÓN DE LAS PRUEBAS.

5.1. KIHON Y DEFENSA PERSONAL.

En categorías INFANTIL y JUVENIL, en cada una de las pruebas emplearan un tiempo mínimo de 45 segundos y como máximo 60 segundos.

En categorías CADETE y JUNIOR, el tiempo de duración de las pruebas será de 60 segundos como mínimo y 75 segundos como máximo.

En todas las categorías existe un tiempo de tolerancia de (+ -) 5 segundos.

Se utilizaran los crono-marcadores electrónicos, y el tiempo que marquen será a todos los efectos el **TIEMPO OFICIAL.**

5.2. KATA.

Lo que dure la realización del mismo.

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.

7.- NORMAS DE ACTUACIÓN GENERAL.

- 7.1. Todos los competidores estarán en la zona que, al efecto dispondrá la Organización del Campeonato, donde esperaran su turno de participación.
- 7.2. Cuando sean avisados, todos los componentes del equipo acudirán diligentemente, al acceso de la zona de competición, donde se presentaran al Coordinador.
- 7.3. Una vez presentado el equipo al Coordinador, y tras comprobar esta la correcta composición del mismo se dirigirán al Tatami nº 1.
- 7.4. Se desplazaran en columna, que ira encabezada por el Coordinador seguido de los competidores.
- 7.5. Una vez en la zona externa del área de competición, frente al Juez Central, en posición de Musubi-Dachi, saludaran y entraran en el Tatami, todos al mismo tiempo.
- 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 anunciara el **COMIENZO DEL TIEMPO** y tras el cual saludaran y comenzaran simultáneamente las pruebas en los Tatamis que ocupen los equipos dirimientes.
- 7.8. Una vez acabada la intervención, todos los componentes del equipo adoptaran 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, y tras saludar al frente, retrocederán al mismo tiempo y sin girarse detrás de la línea frontal del Tatami, donde esperaran 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.

8.- JUECES.

- 8.1. Los Jueces serán convocados por el Colegio Nacional de Árbitros de la 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 esta 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 nombrara 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.

9.- PUNTUACIÓN.

- 9.1. Los baremos de puntuación serán:
1ª Vuelta.....de 6 a 8
2ª Vuelta.....de 7 a 9
- 9.2. Se clasificaran para la 2ª vuelta el 40% (redondeado al nº entero superior) sobre el nº de participantes de más alta puntuación de la 1ª vuelta, sumando las notas de las tres pruebas, eliminando en cada Tatami las notas máximas y mínimas.
- 9.3. En caso de empate se clasificaran los que tengan mayor suma de las tres notas mínimas, si persiste el empate se clasificara el que tenga mayor suma de las notas máximas, si todavía hubiese empate repetirán la prueba de katas ejecutando uno diferente al realizado, dentro de la lista oficial correspondiente, clasificándose el que más puntuación obtenga en esta prueba.

- 9.4. El resultado final de la competición será determinado por la suma de puntos conseguidos en la primera y segunda vueltas.

En caso de empate el vencedor será el que tenga mayor suma de las tres notas mínimas de las dos vueltas, si persiste el empate el vencedor será el que tenga la mayor suma de las notas máximas de las dos vueltas. Si, todavía, hubiese empate repetirán la prueba de katas ejecutando uno diferente al realizado, dentro de la lista oficial correspondiente, resultando vencedor el equipo que más puntuación obtenga en esta prueba.

Si hubiera empate en esta última prueba definitiva se seguirá el mismo criterio: El vencedor será en base al que tenga la mayor nota mínima; en caso de seguir empatado, la mayor nota máxima. Si siguieran empatados, el Equipo Arbitral decidirá el vencedor por Hantei.

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 numero de participantes en la prueba.

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

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

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

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

10.5.1. Si estuviera fuera de los límites reglamentados en un **máximo** de 5 segundos tanto por defecto como por exceso, **(bandera Azul)** cada juez le penalizara restando 3 décimas a la puntuación final que se le hubiese otorgado en el caso de haber terminado en los límites de tiempo estipulados.

10.5.2. 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.

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

Con respecto a la ejecución de barridos, proyecciones, luxaciones y estrangulaciones, se permite cualquier tipo de ejecución técnica, siempre que se demuestre el control absoluto de la misma por parte de quien la ejecuta y que no ponga en peligro la integridad física del oponente.

Asimismo penalizaran 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 es algo natural, puede ser un peligro inminente 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 aceptara 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 GATEGORÍA JUVENIL, MASCULINO Y FEMENINO.

- 1.- La edad de los competidores será de 12 y 13 años cumplidos.
- 2.- Los combates se disputaran sin **límite** de puntos.
- 3.- El tiempo de duración de los encuentros será de 2 minutos.
- 3.1.** 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.- Se aplicará el Reglamento con mayor rigor en los contactos excesivos al abdomen, pecho y espalda y a todos los puntos a los que hace referencia el **Artículo 8 (Actos Prohibidos)**.
- 5.- Habrá tolerancia en los criterios para conceder puntos a nivel Jodan, tanto en técnicas de brazo como de pierna.
- 6.- *En los contactos a la cara, cabeza o cuello se aplicará el mismo criterio y según lo estipulado en el **Artículo 8 apartado III.***
- 7.- **Las protecciones obligatorias son:**

MASCULINO

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

FEMENINO

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

- 8.- **Las categorías de pesos son:**

MASCULINO

- * - 40Kg.
- * - 45 Kg.
- * - 50 Kg.
- * - 55 Kg.
- * - 60 Kg.
- * + 60 Kg.

FEMENINO

- * - 43 Kg.
- * - 50 Kg.
- * + 50 Kg.

KATAS: CATEGORÍAS ALEVÍN, INFANTIL Y JUVENIL.

ALEVÍN.

La edad de los competidores será de 9 años o menos.

El kata de la primera ronda será básico y no podrá volver a repetirse.

En el resto de encuentros, se realizará kata de la lista oficial de básicos.

Se podrá repetir un mismo kata, pero **nunca el realizado en último lugar.**

INFANTIL.

La edad de los competidores será de 10 y 11 años.

El kata de la primera ronda será básico y no podrá volver a repetirse.

En el resto de encuentros se realizará kata de la lista oficial de básicos.

Se podrá repetir un mismo kata, pero **nunca el realizado en último lugar.**

En la final, se realizará un kata de libre elección de la lista oficial Juvenil/Infantil.

JUVENIL.

La edad de los competidores será de 12 y 13 años.

El kata de la primera ronda será básico y no podrá volver a repetirse.

En el resto de encuentros, se realizará kata de la lista oficial Juvenil/Infantil.

Se podrá repetir un kata de la lista oficial Juvenil/Infantil, pero **nunca el realizado en último lugar.**

Explicación:

A partir de la segunda ronda se puede elegir entre katas básicos y katas superiores de la lista oficial Juvenil/Infantil.

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.

REPESCAS:

Las categorías Alevín, Infantil y Juvenil, podrán realizar cualquier kata no ejecutado en el encuentro anterior o en la primera ronda, dentro de las normas establecidas para cada categoría.

KATA EQUIPOS.

En la final de katas por equipos, **será obligatorio realizar el Bunkai del kata ejecutado.**

LISTA OFICIAL KATAS JUVENIL-INFANTIL

1. Pinan ó Heian
2. Gekisai-Daini
3. Gekisai-Daichi
4. Fukio-Kata
5. Bassai-Dai
6. Kanku-Dai
7. Enpi
8. Jion
9. Seienchin
10. Sanseru
11. Rohai
12. Gyu-Roku
13. Naifanchin-Shodan (Tekki-Shodan)
14. Wankan (estilo Gensey-Ryu)
15. Jiin
16. Sepai
17. Geki-Ha
18. Saifa
19. Gekisai-Daisan
20. Ananku
21. Jin-I

LISTA KATAS BÁSICOS

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

NOTAS ACLARATORIAS:

Fecha, lugar y profesor:

Fecha, lugar y profesor:

Fecha, lugar y profesor:

Fecha, lugar y profesor:

Fecha, lugar y profesor:

Fecha, lugar y profesor:

Fecha, lugar y profesor:
