



World Karate Federation

**REGLAS DE COMPETICIÓN DE KUMITE Y KATA
EN VIGOR A PARTIR DEL 1.1.2018**

CONTENIDOS

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE	- 4 -
ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL	- 5 -
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE	- 7 -
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE	- 9 -
ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS	- 10 -
ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN	- 10 -
ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN	- 13 -
ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	- 15 -
ARTÍCULO 9: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	- 18 -
ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN	- 20 -
ARTÍCULO 11: PROTESTA OFICIAL	- 21 -
ARTÍCULO 12: PODERES Y DEBERES DE LOS OFICIALES	- 23 -
ARTÍCULO 13: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS	- 27 -
ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA	- 29 -
ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL	- 29 -
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA	- 29 -
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES	- 30 -
ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN	- 31 -
ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS	- 34 -
ARTÍCULO 7: PROTESTA OFICIAL	- 35 -
APÉNDICE 1: LA TERMINOLOGÍA	- 36 -
APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS	- 38 -
ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO	- 38 -

APÉNDICE 3: REFERENCIAS PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS Y JUECES	- 48 -
APÉNDICE 4: MARCAS DE LOS PUNTUADORES	- 51 -
APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE	- 52 -
APÉNDICE 6: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA	- 53 -
APÉNDICE 7: EL KÁRATE-GI	- 54 -
APÉNDICE 8: CAMPEONATOS DEL MUNDO: CONDICIONES Y CATEGORÍAS	- 55 -
APÉNDICE 9: GUÍA PARA EL COLOR DEL PANTALÓN DE ÁRBITROS Y JUECES	- 56 -
APÉNDICE 10: COMPETICIÓN DE KÁRATE PARA LOS SUB-14 (MENORES DE 14 AÑOS) - 57 -	
APÉNDICE 11: VIDEO REVIEW	- 59 -
APÉNDICE 12: FORMULARIO OFICIAL DE PROTESTA	- 64 -
APÉNDICE 12: PROCEDIMIENTOS DE PESAJE	- 65 -
APÉNDICE 14: EJEMPLO DE TURNO ROTARIO (ROUND-ROBIN)	- 67 -

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 homologado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con un metro adicional en todo el perímetro como zona de seguridad. Habrá una zona de seguridad de dos metros despejada de todo obstáculo alrededor. Cuando el área de competición esté elevada, el área de seguridad deberá tener un (1) metro adicional en cada lado.
3. Dos piezas estarán invertidas con el lado rojo hacia arriba a un metro de distancia del centro del tatami para señalar el centro entre los contendientes. Cuando se empiece o se continúe el encuentro, los contendientes estarán en la parte delantera y central del tatami, uno enfrente del otro.
4. El Árbitro se posicionará en el centro de las dos piezas en las que están situados los contendientes uno frente al otro, a dos metros de la zona de seguridad.
5. Cada Juez se sentará en las esquinas del tapiz en el área de seguridad. El Árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami, incluyendo el área de seguridad donde están sentados los Jueces. Cada Juez estará equipado con una bandera azul y otra roja.
6. El Supervisor del Encuentro se sentará justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda o a la derecha del Árbitro. Estará equipado con una señal o bandera roja y un silbato.
7. El supervisor de la puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador.
8. Los entrenadores estarán sentados fuera del área de seguridad, en sus lados respectivos y hacia la mesa oficial. Cuando el área de competición esté elevada, los entrenadores serán colocados fuera del área elevada.
9. El metro del borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami.

NOTA: Consultar también el APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE.

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 el contrario, deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. El Árbitro debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Deben estar homologadas por la WKF.*

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

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

ÁRBITROS

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.
 - Una camisa blanca de manga corta.
 - Una corbata oficial sin sujeta corbata.
 - Un cordón blanco discreto para el silbato.
 - Pantalón gris claro sin vueltas. (Apéndice 9).
 - Calcetines azul oscuro o negro, normales, y zapatillas negras para el tatami.
 - Árbitros y Jueces femeninos pueden llevar horquillas/pinzas y una prenda de carácter religioso aprobado por la WKF y unos pendientes discretos.
 - Árbitros y Jueces pueden llevar una alianza sencilla.
3. En el caso de Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, Juegos Continentales u otros eventos con múltiples deportes en los que se facilite a los Árbitros un uniforme especial con coste a cargo de LOC con el aspecto de este evento específico, el uniforme oficial de los Árbitros será sustituido por ese uniforme especial, siempre y cuando el organizador del evento así lo solicite por escrito a la WKF y la WKF lo autorice formalmente.

CONTENDIENTES

1. Los contendientes deben llevar un kárate-gi blanco sin franjas, ribetes ni bordados, salvo los que la WKF EC permita de forma específica. Se debe llevar el emblema o bandera del país en la parte izquierda del pecho sin exceder una superficie total de 12 cm por 8 cm (ver Apéndice 7). En el kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además se llevará un dorsal identificativo suministrado por la Comisión de Organización. Un contendiente debe llevar un cinturón rojo y el otro uno azul. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5 cm y tener la longitud suficiente para que sobren 15 cm a cada lado del nudo, como máximo a tres cuartos de la longitud del muslo. Los cinturones deben ser de color rojo o azul liso, sin bordado alguno o marcas que sean la marca del fabricante.
2. No obstante lo citado en el párrafo 1 anterior, el Comité Ejecutivo puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.
3. La chaqueta, al cogerse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y como máximo tres cuartos de la longitud de muslo. Las contendientes

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

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. Las cintas laterales que atan la chaqueta deben estar atadas al principio del encuentro. Si se rompen durante el encuentro, no es necesario que el contendiente se cambie de chaqueta.
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 contendientes deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la marcha de los encuentros. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el Árbitro considera que un contendiente tiene el pelo demasiado largo, o sucio, puede descalificar a dicho contendiente. Están prohibidas las pinzas para el pelo, así como cualquier pieza metálica. Están prohibidas cintas, abalorios y otros adornos. Se permiten una o dos cintas de goma discreta para sujetar el pelo en una única coleta.
7. Las contendientes femeninas podrán usar una prenda de carácter religioso aprobada por la WKF: un pañuelo negro liso que cubra el pelo, dejando la zona de la garganta al descubierto.
8. Los contendientes deben llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el Árbitro y el médico del torneo. El contendiente será plenamente responsable de cualquier lesión.
9. Son obligatorias las siguientes protecciones:
 - 9.1. Las guantillas aprobadas por la WKF; un contendiente las llevará de color rojo y el otro de color azul.
 - 9.2. El protector bucal.
 - 9.3. El protector corporal (para todos los contendientes) y además el protector de pecho para las contendientes, aprobados por la WKF.
 - 9.4. El protector de tibia aprobado por la WKF, un contendiente los llevará de color rojo y el otro de color azul.
 - 9.5. El protector de pie aprobado por la WKF, un contendiente los llevará de color rojo y el otro de color azul.

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

10. Están prohibidas las gafas. Los contendientes pueden llevar lentillas blandas bajo su propio riesgo.
11. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.
12. Todos los elementos de protección deberán ser homologados por la WKF.
13. Es obligación del Supervisor del Encuentro revisar antes de cada encuentro que los contendientes 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).
14. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobado por el Árbitro según la recomendación del médico del torneo.

ENTRENADORES

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

EXPLICACIÓN:

- I. *El contendiente debe llevar un solo cinturón, el cual será rojo para AKA y azul para AO. Durante los encuentros no se deben llevar los cinturones de grado.*
- II. *Los protectores bucales deben ajustar adecuadamente.*
- III. *Si un contendiente se presenta en el área de competición vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.*
- IV. *Si la Comisión de Arbitraje lo acuerda así, los Árbitros se podrán quitar la chaqueta.*

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE

1. En un torneo de Karate puede haber competición de Kumite y/o competición de Kata. La competición de Kumite se puede dividir a su vez en un encuentro individual y en encuentros por equipos. Los encuentros individuales se pueden subdividir en categorías de edad y peso. Las categorías de peso se componen de encuentros. El término “encuentro” describe también las competiciones individuales que oponen a dos componentes de un equipo de Kumite.
2. Se aplicará el sistema de eliminación con repesca salvo que se indique otro sistema específico para una competición. Si se usa un sistema de turno rotatorio (round-robin), este deberá seguir la estructura que se indica en el APÉNDICE 14: EJEMPLO DE TURNO ROTATORIO.
3. Los procedimientos de pesaje se pueden consultar en el APÉNDICE 13: PROCEDIMIENTOS DE PESAJE.
4. En la competición individual, ningún contendiente puede ser remplazado por otro una vez se haya realizado el sorteo.
5. Los contendientes individuales o equipos que no se presenten al ser llamados serán descalificados (KIKEN) en la categoría que corresponda. En encuentros por equipos la puntuación del encuentro que no tenga lugar será de 8-0 a favor del otro equipo. La descalificación por KIKEN supone que el contendiente será descalificado de dicha categoría, no obstante, no afectará a su participación en cualquier otra categoría.
6. 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.

7. Los contendientes son todos miembros del equipo. No hay reservas fijos.

Antes de cada encuentro, un representante del equipo presentará en la mesa oficial un formulario oficial con los nombres y el orden de encuentro de los contendientes del equipo. Los participantes seleccionados de entre los siete, o cuatro miembros del equipo, y el orden de encuentro, se pueden cambiar en cada vuelta, siempre que el nuevo orden de encuentro se comunique antes de la vuelta, pero una vez comunicado, no se podrá cambiar hasta que la vuelta esté completada. El equipo será descalificado (SHIKKAKU) si uno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o el orden de encuentro sin notificarlo por escrito antes de la eliminatoria de la que se trate. En encuentros por equipos cuando un contendiente recibe Hansoku o Shikkaku, cualquier puntuación que tenga el contendiente descalificado será puesta a cero y se registrará un resultado de 8-0 a favor del otro equipo.

EXPLICACIÓN:

- I. *Una “vuelta” es una etapa específica de la competición que en última instancia lleva a la identificación de los posibles finalistas. En una competición eliminatoria de Kumite se elimina en una vuelta al cincuenta por ciento de los contendientes, contando a los byes como contendientes. En este contexto, el término vuelta se puede aplicar por igual a una etapa ya sea en la fase eliminatoria principal como en la repesca. En el sistema de competición de "turno rotatorio" (round robin), una vuelta permite a todos los contendientes del grupo un encuentro contra cada uno de los demás contendientes.*
- II. *Téngase en cuenta que en inglés "a bout" hace referencia a un encuentro individual entre dos contendientes, mientras que "a match" es el total de todos los encuentros entre los miembros de dos equipos.*
- III. *La utilización de sólo los nombres de los contendientes causa problemas de pronunciación e identificación. Se deben asignar y utilizar los números de identificación de la WKF.*
- IV. *Al alinearse antes de un encuentro, un equipo debe presentar a los contendientes que combatirán en esa ronda. Los contendientes no combatientes en dicho encuentro y el entrenador no serán incluidos y se sentarán en una zona aparte designada a tal efecto.*
- V. *Para poder competir, los equipos masculinos deben presentar al menos tres contendientes y los femeninos al menos dos. Un equipo con menos contendientes de los requeridos será excluido del encuentro (Kiken).*
- VI. *Al anunciar descalificación por KIKEN, el Árbitro señalará con su dedo índice hacia el lado del contendiente o equipo ausente anunciando “Aka/Ao Kiken”, y después “Aka/Ao no Kachi” dando la señal Kachi (ganador) al contrario.*
- VII. *El formulario de orden de encuentro puede ser presentado por el entrenador o por un contendiente designado del equipo. Si es el entrenador, debe ser claramente identificable como tal, pues si no será rechazado. La lista debe incluir el nombre del país o club, el color del cinturón asignado al equipo para el encuentro y el orden de encuentro de los miembros del equipo. Se deben incluir los nombres de los contendientes y su número de dorsal y el formulario debe ser firmado por el entrenador o por la persona designada.*
- VIII. *Los entrenadores deben presentar su acreditación en la mesa oficial, junto con la de su contendiente o las de su equipo. El entrenador debe permanecer sentado en su silla y no debe interferir en el normal desarrollo del encuentro.*

- IX. *Si debido a un error compiten los contendientes erróneos, entonces el encuentro será declarado nulo independientemente del resultado. Para reducir este tipo de errores el ganador de cada encuentro debe confirmar la victoria a la mesa de control antes de abandonar el área de competición.*

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE

1. El Panel de Arbitraje para cada encuentro consistirá en un Árbitro (SHUSHIN), cuatro Jueces (FUKUSHIN) y un Supervisor del Encuentro (KANSA).
2. En un encuentro de Kumite, el Árbitro, los Jueces y el Supervisor del Encuentro (KANSA) no deben tener la nacionalidad, ni pertenecer a la misma Federación Nacional, de ninguno de los participantes.
3. Despliegue de Árbitros y Jueces y asignación del panel:
 - Para las rondas eliminatorias el Secretario RC facilitará al técnico del sistema de software que maneja el sistema de sorteo electrónico un listado que incluya a los Árbitros y Jueces disponibles por Tatami. Este listado lo realizará el Secretario RC cuando haya terminado el sorteo de los contendientes y cuando se haya terminado la sesión informativa para los Árbitros. Este listado únicamente deberá incluir a los Árbitros presentes en la sesión informativa y deberá cumplir los criterios mencionados anteriormente. Después, para el sorteo de los Árbitros, el técnico introducirá el listado en el sistema y 4 Jueces, 1 Árbitro y 1 Supervisor del Encuentro (KANSA) de cada despliegue de Tatami se asignarán aleatoriamente como Panel de Arbitraje de cada encuentro.
 - En el caso de los encuentros para medallas los Tatami Managers facilitarán al Presidente y al Secretario RC un listado que incluya a 8 oficiales de su propio Tatami hasta que haya acabado el último encuentro de las rondas eliminatorias. Después de que el Presidente RC haya aprobado el listado, se le entregará al técnico de software para que lo introduzca en el sistema. Después, el sistema asignará aleatoriamente al panel de arbitraje, que únicamente incluirá a 5 de los 8 oficiales de cada tatami.
4. Además, para facilitar la operación de los encuentros, se nombrarán 2 Tatami Managers, 1 Asistente del Tatami Manager, 1 Supervisor de Puntuación y 2 Controladores de Puntuación. De forma excepcional, en los eventos Olímpicos habrá solo 1 Tatami Manager.

EXPLICACIÓN:

- I. *Al comenzar un encuentro de Kumite, el Árbitro estará situado en el borde exterior del área de competición. A la izquierda del Arbitro se situarán los Jueces 1 y 2 y a la derecha los Jueces 3 y 4.*
- II. *Después del intercambio formal de saludos entre los contendientes y el panel de arbitraje, el Árbitro dará un paso atrás, los Jueces y el Árbitro se girarán hacia dentro y se saludarán. Después todos ocuparán sus posiciones.*
- III. *Cuando se cambian los Jueces, excepto el Supervisor del Encuentro, los Oficiales salientes se posicionarán como al comienzo del encuentro, se saludarán entre sí y a continuación abandonarán juntos el área.*

- IV. *Cuando no cambia todo el Panel, el Juez entrante se dirige hacia el saliente, se saludan e intercambian posiciones.*
- V. *En encuentros por equipos, siempre que el Panel completo posea las cualificaciones requeridas, se podrá rotar al Árbitro y a los Jueces entre cada encuentro.*

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. La duración de un encuentro de Kumite es de tres minutos para senior masculino, tanto individual como por equipos. Para senior femenino los encuentros serán de dos minutos. Los encuentros Sub 21 serán de tres minutos para la categoría masculina y de dos minutos para la categoría femenina. Para júnior y cadete la duración de los encuentros será de dos minutos.
2. El tiempo del encuentro comienza a contar cuando el Árbitro da la señal de empezar y se para cada vez que el Árbitro dice “YAME”.
3. El cronometrador hará sonar un gong, o timbre, claramente audible, indicando que faltan 15 segundos o que ha finalizado el tiempo. La señal de finalización del tiempo marca el final del encuentro.
4. Los contendientes tendrán derecho a un tiempo de descanso entre encuentros, igual al tiempo de duración del encuentro, exceptuando cuando tengan que cambiar el color de las protecciones, en cuyo caso se prolongará hasta cinco minutos.

ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN

1. Las puntuaciones son las siguientes:

- | | | |
|----|-----------------|-------------|
| a) | IPPON | Tres puntos |
| b) | WAZA-ARI | Dos puntos |
| c) | YUKO | Un punto |

2. Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

- a) Buena forma
- b) Actitud deportiva
- c) Aplicación vigorosa
- d) Percepción (ZANSHIN)
- e) Tiempo apropiado
- f) Distancia correcta

3. IPPON se otorga por :

- a) Patadas Jodan.
- b) Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente caído.

4. WAZA-ARI se otorga por:

- a) Patadas Chudan.

5. **YUKO** se otorga por:

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

6. **Los ataques están limitados a las siguientes zonas:**

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

4. Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del encuentro. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el encuentro no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor.

5. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el Árbitro diga “YAME”, dicha técnica será puntuada.

EXPLICACIÓN:

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

VOCABULARIO	CRITERIOS TÉCNICOS
Ippon (3 puntos) se concede por:	<ul style="list-style-type: none"> 1. Patadas Jodan. Jodan se define como cara, cabeza y cuello. 2. Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente que ha sido derribado, se ha caído o ha perdido el equilibrio de cualquier forma.
Waza-Ari (2 puntos) se concede por:	Patadas Chudan. Chudan se define como abdomen, pecho, zona trasera y zona lateral.
Yuko (1 punto) se concede por:	<ul 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 el tiempo necesario para intentar una técnica puntuable de inmediato.*
- II. *Cuando un contendiente es derribado reglamentariamente, resbala, cae o, por otro motivo, el torso del cuerpo toca el tatami y es marcado por su oponente, se otorgará la puntuación IPPON.*
- III. *Una técnica con “Buena Forma” debe tener características que le confieran eficacia probable dentro del marco de los conceptos del Karate 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 y conciencia de la potencialidad del oponente para contraatacar. Por ej.: El contendiente no vuelve la cara durante la realización de la técnica, y continúa haciendo frente al oponente después de dicha realización.*
- VII. *Buen Timing significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial.*
- VIII. *Distancia Correcta significa igualmente el desarrollar una técnica a la distancia precisa en la que ésta tiene el mayor efecto potencial. Por tanto, si la técnica se ejecuta sobre un oponente que se está alejando rápidamente, en ese caso se reduce el efecto potencial del golpe.*
- IX. *Distanciamiento se refiere también al punto en el cual la técnica completada llega a su destino o cerca de éste. Se puede considerar que tienen distancia correcta un golpe de puño o una patada que se queda entre un toque superficial y 5 cm de la cara, cabeza o cuello. Sin embargo, técnicas Jodan que lleguen a una distancia de 5cm del objetivo y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo, deben ser puntuados, siempre que la técnica cumpla los otros criterios. En la competición Cadete y Júnior no se permite contacto alguno en cara, cabeza y cuello, 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 encuentro, aunque el Árbitro, inadvertidamente, no pare el encuentro inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones. Estas pueden ser impuestas por el Panel de Arbitraje mientras los contendientes no hayan abandonado el área de competición, después de haber acabado el encuentro. A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya sólo por parte de la Comisión Disciplinaria y Legal.*
- XIV. *Si dos contendientes se golpean el uno al otro simultáneamente, y no se cumple el criterio de puntuación de Buen Timing, la decisión correcta es no dar punto. Sin embargo, ambos contendientes pueden recibir puntos si tienen dos banderas a favor, y los puntos han ocurrido antes de “Yame” - y de la señal de tiempo.*
- XV. *Si un contendiente marca con más de una técnica consecutiva antes de que el encuentro se haya detenido, a dicho contendiente se le otorgará la técnica válida más alta de las marcadas. Independientemente de la secuencia ocurrida. Ejemplo: Si una patada sigue a un golpe de puño, se marcará la patada aun cuando el golpe de puño haya precedido a la patada, dado que la patada puntúa más.*

ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

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

1. En un encuentro individual no puede haber empate. Tan solo en la competición por equipos, cuando un encuentro finaliza con las puntuaciones igualadas, o sin puntuaciones, ni tampoco ninguno de los contendientes haya obtenido SENSHU, el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE).
2. En cualquier encuentro individual, en caso de que al final del tiempo las puntuaciones sean iguales, pero un contendiente haya obtenido el ‘primer punto marcado sin oposición’ (SENSHU), dicho contendiente será declarado ganador. En cualquier encuentro individual en el que ninguno de los contendientes haya obtenido puntos o las puntuaciones sean iguales sin que ningún contendiente haya obtenido la ventaja del primer punto marcado sin oposición, la decisión se tomará por votación final de los cuatro Jueces y el Árbitro. Es obligatoria una decisión a favor de uno u otro contendiente, y ésta se tomará basándose en lo siguiente:
 - a) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
 - b) La superioridad de las técnicas y tácticas desplegadas.
 - c) Cual de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.
3. Si un contendiente que haya obtenido SENSHU recibe una advertencia de Categoría 2 por evitar el combate por los incidentes que se indican a continuación: Jogai, huir, agarrar, empujar o permanecer pegados el uno al otro cuando queden menos de 15 segundos para que termine el encuentro, el contendiente perderá automáticamente esa ventaja. El Árbitro mostrará entonces la primera señal de la advertencia aplicable, seguida por la señal de SENSHU y finalmente la señal de anulación (TORIMASEN) para pedir el respaldo de los Jueces. Si el Árbitro recibe el respaldo de un mínimo de dos banderas repetirá las señales acompañadas con la orden verbal para cada una de las señales.

Si SENSU es retirado (anulado) cuando queden menos de 15 segundos para que termine el encuentro, no se puede conceder SENSU a ninguno de los contendientes.

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

4. El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias, incluidas las ganadas por SENSU. En caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias por encuentros, entonces el equipo vencedor será aquel que tenga más puntos, sumando los obtenidos tanto en los encuentros perdidos como ganados. La máxima *diferencia* de puntos de ventaja 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. Cada equipo podrá nominar a cualquiera de sus componentes a efectos de combatir por el encuentro adicional, independientemente de que la persona elegida haya combatido en un encuentro previo entre los dos equipos. Si el encuentro decisivo no produce un ganador por mayor número de puntos, ni tampoco ninguno de los contendientes ha obtenido SENSU, dicho encuentro se decidirá por HANTEI por el mismo procedimiento que en encuentros individuales. El resultado del HANTEI para el encuentro decisivo determinará el resultado del encuentro entre los equipos.
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 encuentros.
7. En aquellos casos en que tanto AKA como AO estén descalificados en el mismo encuentro por Hansoku, el adversario previsto para la próxima ronda ganará por bye (y no se anunciará ningún resultado), a no ser que la descalificación tenga lugar en un encuentro por medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.

EXPLICACIÓN:

- I. *Al decidir el resultado de un encuentro por votación (HANTEI) al final de un encuentro inconcluso, el Árbitro se dirigirá al perímetro del área del encuentro y pedirá "HANTEI", seguido de un pitido de dos tonos del silbato. Los Jueces indicarán sus opiniones por medio de sus banderas y simultáneamente el Árbitro señalará su voto con el brazo. El Árbitro dará entonces un silbato corto, volverá a su posición original, anunciará la decisión e indicará el ganador de la forma usual.*
- II. *Por "primer punto marcado sin oposición" (SENSHU) se entiende que un contendiente haya marcado el primer punto a su contrario sin que el contrario haya marcado también antes de la señal. En los casos en que ambos contendientes marquen antes de la señal, no se otorgará el "primer punto marcado sin oposición" y ambos contendientes continuarán teniendo la posibilidad de marcar SENSU más adelante durante el encuentro.*

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

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

CATEGORÍA 1

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

CATEGORÍA 2

1. Simular o exagerar una lesión.
2. Salidas del área de competición (JOGAI) no debidas al oponente.
3. Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas (MUBOBI).
4. Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.
5. Pasividad - no intentar entrar en combate. (No se puede dar en los últimos 15 segundos del encuentro).
6. Agarrar o empujar, o permanecer pegados el uno al otro, sin intentar una técnica válida o el derribo.
7. Agarrar al adversario con ambas manos por razones distintas a realizar un derribo agarrando la pierna del adversario cuando está realizando una patada.
8. Agarrar el brazo o el karate-gi del adversario con una mano sin realizar inmediatamente después un intento de una técnica válida o un derribo.
9. Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados.
10. Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
11. 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 contendientes entrenados pueden absorber golpes relativamente potentes en áreas musculadas tales como el abdomen, pero la cabeza, la cara, el cuello, la ingle y las articulaciones siguen siendo particularmente susceptibles a las lesiones. Por tanto, cualquier técnica que cause lesión debe ser penalizada a menos que haya sido causada por el receptor. Los contendientes deben realizar todas las técnicas con control y buena forma. Si esto no es así, independientemente de la técnica mal utilizada, debe darse un aviso o una penalización. Debe tenerse especial cuidado en la competición Cadete y Júnior.*
- II. **CONTACTO A LA CARA — SENIORS:** *En Senior, está permitido el contacto con “toque” ligero, controlado, que no cause lesión a la cara, a la cabeza y al cuello, pero no a la garganta. Cuando el Árbitro considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del contendiente para ganar, podrá dar una advertencia (CHUKOKU). Un segundo contacto bajo las mismas circunstancias resultará en KEIKOKU. Una nueva violación supondrá HANSOKU CHUI. Cualquier contacto adicional, aunque no*

sea lo suficientemente fuerte como para reducir las posibilidades del oponente para ganar, supondrá HANSOKU.

- III. **CONTACTO A LA CARA — CADETES Y JÚNIORS:** Para contendientes Cadete y Júnior no está permitido el contacto a cara, cabeza ni cuello con técnicas de mano. Se penalizará cualquier contacto, sin importar lo ligero que este sea, como en el párrafo II anterior, a menos que sea causado por el receptor (MUBOBI). Las patadas Jodan podrán hacer un ligerísimo contacto (skin touch) y ser puntuables. El contacto superior al skin touch recibirá una advertencia o penalización, a menos que sea causado por el receptor (MUBOBI). En el caso de contendientes menores de 14 años, consultar además el APÉNDICE 10 para otras restricciones.
- IV. El Árbitro no debe perder de vista al contendiente lesionado hasta que se reanude el encuentro. Una pequeña espera en el enjuiciamiento permite que aparezcan síntomas de la lesión tales como la hemorragia nasal. La observación revelará también cualquier esfuerzo de los contendientes por agravar lesiones leves para obtener ventaja táctica. Ejemplos de esto son soplar violentamente por una nariz lesionada, o frotarse la cara con fuerza.
- 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 contendiente no esté en condiciones de continuar a causa del efecto acumulado a una lesión producida en un encuentro previo. Antes del comienzo de un encuentro, el Tatami Manager debe examinar las tarjetas médicas y asegurarse de que los contendientes están en condiciones de combatir. El Árbitro debe estar también informado si un contendiente ha sido tratado previamente por lesión.
- VI. Serán inmediatamente penalizados los contendientes que exageren su reacción a contactos ligeros, como sujetarse la cara o caer innecesariamente, con la intención de que el Árbitro penalice a su oponente.
- VII. Simular una lesión inexistente es una grave infracción del reglamento. Al contendiente que simula una lesión se le debe dar SHIKKAKU, es decir, cuando hechos como caer y rodar por el suelo no pueden considerarse el motivo de lesiones proporcionadas a dicho hecho en opinión de un médico neutral.
- VIII. Exagerar el efecto de una lesión real es menos grave pero aun así es considerado como comportamiento inaceptable y por tanto la primera exageración recibirá al menos una penalización de HANSOKU CHUI. Exageraciones más graves, tales como tambalearse, caer al suelo, levantarse y caerse de nuevo, etc., podrán recibir directamente HANSOKU dependiendo de la gravedad de la falta.
- IX. Los contendientes 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 contendiente. La Comisión Médica enviará su informe antes de la finalización del Campeonato, para que la Comisión de Arbitraje lo evalúe y para que, a su vez, envíe su informe a EC, en caso de que decidan que hay que aplicar otras sanciones. Los contendientes que simulan lesión deben ser severamente penalizados, incluyendo la suspensión de por vida por infracciones reincidentes.
- 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 con una mano o sujetado. El único caso en el que está permitido agarrar al adversario con ambas manos es un derribo agarrando la pierna del adversario mientras realiza una patada. El punto de giro del derribo no debe estar por encima del nivel de la cadera del que derriba y el oponente debe ser sujetado de manera que caiga de forma segura. Están expresamente prohibidos derribos por encima de los hombros tales como seoi nage, kata guruma etc., al igual que los derribos llamados de “sacrificio”, tales como tomoe nage, sumi gaeshi, etc. También está prohibido agarrar al oponente por debajo de la cintura y levantarlo y tirarlo, o agacharse y tirarlo de las piernas hacia arriba. Si un contendiente es lesionado como consecuencia de una técnica de derribo, los Jueces decidirán si hay que penalizar.*

El contendiente puede agarrar el brazo o el karate-gi del adversario con una mano para realizar una técnica válida o un derribo – sin embargo no podrá continuar agarrándola para técnicas continuadas. Agarrar con una mano e inmediatamente realizar una técnica válida o para evitar una caída. Agarrarse con ambas manos solamente se permite cuando se agarra la pierna del adversario cuando está realizando una patada para derribarle.

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

XIII. *JOGAI se produce cuando un pie, o cualquier otra parte del cuerpo de un contendiente toca la parte exterior del área de competición. Una excepción a esto es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado fuera del área por el oponente. Como nota, el primer Jogai se debe dar una advertencia. La definición de Jogai pasa a ser “salidas no causadas por el oponente” y no “salidas repetidas”. Sin embargo, si faltasen menos de quince segundos, el Árbitro, como mínimo, impondrá directamente HANSOKU CHUI al infractor.*

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 después del punto y no se registrará la salida de AO. Si AO se sale, o se ha salido al puntuar AKA (con AKA dentro del área) entonces se darán tanto el punto de AKA como la penalización a AO por Jogai.*

XVI. *Es importante entender que “Evitar el Combate” se refiere a una situación donde un contendiente pierde tiempo para que su oponente no tenga la oportunidad de marcarle. El contendiente que retroceda constantemente sin hacer frente al contrario, que trabe o que abandone el área, no dando a éste la oportunidad de marcar, debe ser advertido o penalizado. Esto ocurre frecuentemente durante los últimos segundos de un encuentro. Si la infracción ocurre cuando quedan quince o más segundos de encuentro, y el contendiente no tiene una advertencia previa de Categoría 2, el Árbitro advertirá al infractor imponiendo CHUKOKU. Sólo teniendo una o más infracciones previamente de Categoría 2, se impondrá KEIKOKU. Sin embargo, si quedan menos de quince segundos de encuentro, el Árbitro impondrá directamente HANSOKU CHUI al infractor (tanto si ha habido previamente o no un KEIKOKU de la Categoría 2). Si ha habido previamente un HANSOKU CHUI de la Categoría 2 el Árbitro penalizará al infractor con HANSOKU y otorgará el encuentro al oponente. No obstante, el Árbitro debe asegurarse de que el comportamiento del contendiente no es una técnica defensiva debida a que su oponente está actuando de forma temeraria o peligrosa, en cuyo caso el atacante debería ser advertido o penalizado.*

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

ARTÍCULO 9: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES

CHUKOKU:	CHUKOKU se impone por la primera vez de una infracción menor para la categoría aplicable.
KEIKOKU:	Es una advertencia impuesta por la segunda infracción menor de la misma categoría, o por infracciones no lo suficientemente graves como para merecer HANSOKU-CHUI.
HANSOKU-CHUI:	Es una advertencia de descalificación, y se impone normalmente por infracciones para las cuales se ha dado previamente KEIKOKU en ese encuentro. También se puede imponer directamente por infracciones graves que no merezcan HANSOKU.
HANSOKU:	Es la descalificación como consecuencia de una infracción muy grave o cuando ya se ha dado un HANSOKU CHUI. En encuentros por equipos, la puntuación del contendiente penalizado se pondrá a cero y la del otro contendiente en ocho puntos.
SHIKKAKU:	Supone la descalificación de la totalidad del torneo, incluidas las otras categorías en las que el infractor se haya inscrito. SHIKKAKU debe darse cuando un contendiente actúa malintencionadamente, no obedece las órdenes del Árbitro o cuando comete un acto que daña al prestigio y al honor del kárate, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo. En encuentros por equipos, la puntuación del contendiente penalizado se pondrá a cero y la del otro contendiente en ocho puntos.

EXPLICACIÓN:

- I. *Hay tres grados de advertencia: CHUKOKU, KEIKOKU y HANSOKU CHUI. Una advertencia sirve para que un contendiente sepa que ha violado las reglas de competición, pero sin imponerle una penalización inmediata.*

- II. *Hay dos grados de penalizaciones: HANSOKU y SHIKKAKU, ambas causan la descalificación del contendiente de i) el encuentro (HANSOKU) - o ii) del encuentro y de todo el torneo (SHIKKAKU). En caso de SHIKKAKU la Comisión Legal y Disciplinaria podrá imponer otras sanciones basadas en el resultado de las reclamaciones.*
- III. *Las advertencias de Categoría 1 y Categoría 2 no son acumulables entre sí.*
- IV. *Una advertencia se puede imponer directamente por una infracción al reglamento, pero una vez dada, la reincidencia en esa Categoría de infracción debe ir acompañada de un aumento en la gravedad de la advertencia o la descalificación, según sea pertinente. Por ejemplo, no es posible dar una advertencia por contacto excesivo y después dar una advertencia del mismo grado por un segundo contacto excesivo.*
- V. *CHUKOKU se impone normalmente por la primera instancia de una violación que no ha disminuido el potencial del contendiente para ganar debido a la falta del oponente.*
- VI. *KEIKOKU se impone normalmente cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión de los Jueces) se ha reducido ligeramente debido a la falta del oponente.*
- VII. *Un HANSOKU CHUI se puede imponer directamente o después de una advertencia o un KEIKOKU y se utiliza cuando el potencial del contendiente para ganar (en opinión de los Jueces) se ha reducido sensiblemente debido a la falta del oponente.*
- VIII. *Un HANSOKU se impone por la acumulación de advertencias pero se puede imponer también directamente por infracciones graves al reglamento. Se utiliza cuando (en opinión de los Jueces) el potencial del contendiente para ganar se ha reducido virtualmente a cero debido a la falta del oponente.*
- IX. *Cualquier contendiente que reciba HANSOKU por causar lesión, y que en opinión de los Jueces y el Tatami Manager haya actuado sin precaución o peligrosamente, o que se considere que no reúne las capacidades necesarias para la competición WKF, será enviado a la Comisión de Arbitraje, la cual decidirá si dicho contendiente debe ser suspendido para el resto de la competición y/o para competiciones posteriores.*
- X. *Un SHIKKAKU se puede imponer directamente, sin advertencias de ningún tipo. Si el Árbitro cree que un contendiente ha actuado malintencionadamente, independientemente de que haya causado o no lesión física, entonces SHIKKAKU, y no HANSOKU, es la penalización correcta.*
- XI. *Si el Árbitro considera que un entrenador está interfiriendo cuando el encuentro se está realizando, parará el encuentro (YAME), se acercará al entrenador y mostrará la señal de comportamiento descortés. Después, el Árbitro recomenzará el encuentro (TSUZUKETE HAJIME). Si el entrenador continúa interfiriendo, el Árbitro parará el encuentro, se acercará al entrenador y le pedirá que abandone el tatami. El Árbitro no recomenzará el encuentro hasta que el entrenador haya abandonado el área del Tatami. Esto no se considerará una situación de SHIKKAKU y la expulsión del entrenador únicamente será para este encuentro.*
- XII. *SHIKKAKU se debe anunciar públicamente.*

ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

1. KIKEN o abandono es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el encuentro o son retirados por orden del Árbitro. Las razones del abandono pueden incluir la lesión no atribuible a las acciones del oponente. El abandono por KIKEN supone que el contendiente será descalificado de dicha categoría, no obstante no afectará a su participación en otras categorías.
2. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el encuentro será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. En encuentros individuales, si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión se dará por HANTEI, salvo si uno de los contendientes tiene SENSHU. En encuentros por equipos el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE), salvo si uno de los contendientes tiene SENSHU. En el caso de que esto ocurra durante un encuentro extra para decidir un encuentro de equipo, entonces un voto (HANTEI) determinará el resultado, salvo si uno de los contendientes tiene SENSHU.
3. Un contendiente lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.
4. Un contendiente lesionado que gane un encuentro por descalificación por lesión no podrá seguir compitiendo sin permiso del médico del torneo.
5. Cuando un contendiente se lesiona, el Árbitro debe parar el encuentro y simultáneamente llamar al médico, el cual está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.
6. A un contendiente lesionado durante un encuentro que precise tratamiento médico se le darán tres minutos para recibir dicho tratamiento. Si el tratamiento no se ha completado dentro de dicho tiempo, el Árbitro decidirá si el contendiente no está en condiciones para combatir (Artículo 13, Párrafo 8d), o si se le debe dar más tiempo para el tratamiento.
7. Cualquier contendiente 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 contendiente caiga, sea derribado o noqueado y no recobre inmediatamente la posición erguida, el Árbitro llamará al médico y al mismo tiempo comenzará a contar en voz alta hasta diez en inglés indicando el conteo con un dedo por segundo. En todos los casos en los que se haya comenzado el conteo de los 10 segundos se llamará al doctor para que examine al contendiente antes de que el encuentro pueda reanudarse. Para los incidentes que caigan dentro de esta regla de los 10 segundos, el contendiente podrá ser examinado en el tatami.

EXPLICACIÓN:

- I. *Cuando el médico considera que un contendiente no está en condiciones, se debe hacer la anotación correspondiente en la tarjeta del contendiente. Se debe dejar claro a otros Paneles de Arbitraje cuál es el grado de incapacidad.*
- 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.*

- III. *Cuando un contendiente esté lesionado y precise tratamiento médico, el Árbitro deberá llamar al médico levantando el brazo, haciendo sonar su silbato y diciendo “doctor”.*
- IV. *Caso de que pueda hacerlo físicamente, el contendiente lesionado debe salir del área para ser tratado por el doctor.*
- V. *El médico está obligado a hacer recomendaciones de seguridad sólo en lo referente al tratamiento médico adecuado de un contendiente lesionado.*
- VI. *Los Jueces decidirán si dan KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU según sea el caso.*
- VII. *En encuentros por equipos, si un miembro del equipo recibe KIKEN, o es descalificado (HANSOKU o SHIKKAKU), su puntuación se pondrá a cero y la del oponente en ocho puntos.*

ARTÍCULO 11: PROTESTA OFICIAL

1. Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.
2. Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o su representante oficial son los únicos autorizados para presentar una protesta.
3. La protesta se realizará en la forma de informe escrito presentado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la protesta (la única excepción a esto es cuando la protesta se refiere a una falta administrativa. El Tatami Manager debe ser informado inmediatamente después de detectarse dicha falta).
4. La protesta debe ser presentada a un representante del Jurado de Apelación. En su debido momento dicho Jurado revisará las circunstancias que produjeron la protesta. Habiendo tenido en cuenta todos los hechos disponibles, emitirá un informe, y podrá tomar las acciones que considere oportunas.
5. Cualquier protesta que se refiera a la aplicación del reglamento debe ser anunciada por el entrenador un minuto después del final del encuentro. El entrenador le pedirá al Tatami Manager el formulario de protesta oficial y tendrá cuatro minutos para cumplimentarlo, firmarlo y entregárselo al Tatami Manager, junto con la tasa correspondiente. El Tatami Manager le entregará inmediatamente el formulario de protesta cumplimentado a un representante del Jurado de Apelación que tendrá cinco minutos para adoptar una decisión.
6. El reclamante debe depositar la tasa de protesta 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 anteriores al incidente
- Repetir los encuentros afectados por el incidente
- Recomendar al RC que se considere la sanción de los Árbitros implicados

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

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

11. Informe de Incidente

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

12. Poderes y Limitaciones

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

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

13. Disposición especial sobre el video review

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

En los Campeonatos del Mundo S nior de la WKF, en los Juegos Ol mpicos, en los Juegos Ol mpicos de la Juventud, en los Juegos Continentales, en los Mundiales y en Juegos multideportivos de esta naturaleza, se requerir  el uso del video review en los encuentros. El uso del video review se recomienda asimismo para otras competiciones siempre que sea posible.

El procedimiento del video review se adjunta en el AP NDICE 11.

EXPLICACI N:

- I. *La protesta debe incluir los nombres de los contendientes, de los Jueces actuantes, y los detalles precisos de qu  es de lo que se protesta. No se aceptar n como protesta v lida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la protesta.*
- II. *La protesta ser  revisada por el Jurado de Apelaci n y como parte de esta revisi n el Jurado estudiar  la evidencia proporcionada en apoyo de la protesta. El Jurado podr  estudiar tambi n videos oficiales y preguntar a Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la protesta.*
- III. *Si el Jurado de Apelaci n considera que la protesta es v lida, se tomar n las acciones oportunas. Tambi n se tomar n las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. La Tesorer a devolver  la tasa de protesta depositada.*
- IV. *Si el Jurado de Apelaci n considera que la protesta no es v lida,  sta ser  rechazada y el dep sito se quedar  en posesi n de la WKF.*
- V. *No se demorar n los encuentros subsiguientes, aun cuando se est  preparando una protesta oficial. Es la responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurar que el encuentro ha sido conducido de acuerdo con los reglamentos de competici n.*
- VI. *En el caso de una falta administrativa en el transcurso de un encuentro, el entrenador puede notificarlo directamente al Tatami Manager. A su vez, el Tatami Manager se lo notificar  al  rbitro.*

ART CULO 12: PODERES Y DEBERES DE LOS OFICIALES

COMISI N DE ARBITRAJE

Los poderes y deberes de la Comisi n de Arbitraje ser n los siguientes:

1. Asegurar la correcta preparaci n de cada torneo en coordinaci n con la Comisi n de Organizaci n, en lo referente a la disposici n del  rea de competici n, la provisi n y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operaci n y supervisi n de los encuentros, medidas de seguridad, etc.

2. Nombrar y desplegar a los Tatami Managers (Jefe de Árbitros) y los Ayudantes del Tatami Manager en sus áreas respectivas y emprender las acciones oportunas según se desprenda de los informes de los Tatami Managers.
3. Supervisar y coordinar el comportamiento general de los Árbitros.
4. Nombrar oficiales sustitutos allí donde sea necesario.
5. Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro, las cuales no estén estipuladas en el reglamento.

TATAMI MANAGERS Y AYUDANTES DEL TATAMI MANAGER

Los poderes y deberes del Tatami Manager serán los siguientes:

1. Delegar, nombrar y supervisar a Árbitros y Jueces, en 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 encuentro cuando el Supervisor del Encuentro señala una infracción al reglamento de competición.
4. Preparar un informe diario por escrito sobre el comportamiento de cada oficial bajo su supervisión, junto con las recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.
5. Designar a dos Árbitros para que actúen en calidad de Supervisores del Video Review (VRS).

SUPERVISORES DEL ENTRENADOR

Las obligaciones de los Supervisores del Entrenador se describen en el APÉNDICE 11 – VIDEO REVIEW.

ÁRBITROS

Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

1. El Árbitro (“SHUSHIN”) dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, la suspensión y el final de los mismos.
2. Otorgar puntos basándose en la decisión de los Jueces.
3. Detener el encuentro cuando vea una lesión, herida o impedimento para continuar.
4. Detener el encuentro cuando en la opinión del Árbitro ha habido un punto, se ha cometido una falta, o para garantizar la seguridad de los contendientes.
5. Detener el encuentro cuando uno o más Jueces hayan indicado un punto o Jogai.
6. Indicar las faltas (incluido Jogai), para pedir el consentimiento de los Jueces.
7. Solicitar la confirmación de los Jueces en casos donde en opinión del Árbitro haya motivos para que los Jueces reevalúen su opinión de advertencia o penalización.
8. Pedir a los Jueces que se reúnan (SHUGO) para recomendar Shikkaku.
9. Explicar al Tatami Manager, a la Comisión de Arbitraje, o al Jurado de Apelación, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
10. Dar advertencias e imponer penalizaciones en base a la decisión de los Jueces.
11. Anunciar y comenzar un encuentro extra cuando se requiera en encuentros de equipo.
12. Realizar votaciones de los Jueces, incluyendo su propio voto (Hantei) y anunciar el resultado.
13. Resolver empates.
14. Anunciar al ganador.
15. La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta, incluyendo la conducta de entrenadores, otros contendientes o cualquier parte implicada del entorno del contendiente presente en el área de competición.
16. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

JUECES

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

1. Señalar puntos y Jogai por propia iniciativa.
2. Señalar su decisión sobre advertencias o penalizaciones indicadas por el Árbitro.
3. Ejercer su derecho de voto en todas las decisiones a tomar.

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

- a) Cuando vean que se ha marcado un punto.
- b) Cuando un contendiente se haya salido del área de competición (Jogai).
- c) Cuando sea requerido por un Árbitro a dar su juicio sobre cualquier otra falta.

SUPERVISORES DEL ENCUENTRO

El Supervisor del Encuentro (KANSA) ayudará al Tatami Manager a supervisar el desarrollo de los encuentros. En caso de que las decisiones del Árbitro y/o los Jueces no estén de acuerdo con el reglamento de competición, el Supervisor del Encuentro levantará inmediatamente la bandera roja, y hará sonar su silbato. El Tatami Manager indicará al Árbitro que pare el encuentro y corrija la irregularidad.

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

Antes de que empiece el encuentro, el Supervisor del Encuentro garantizará que el equipamiento de los contendientes y el karate-gi cumplen las normas de competición de la WKF. Incluso si el organizador revisa el equipamiento antes de alinearse, es la responsabilidad del Kansa garantizar que el equipamiento cumple las normas. El Supervisor del Encuentro no rotará durante los encuentros del equipo.

Guía

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

- *El Árbitro se olvida de indicar Senshu.*
- *El Árbitro da un punto al contendiente equivocado.*
- *El Árbitro da una advertencia/penalización al contendiente equivocado.*
- *El Árbitro da un punto a un contendiente y una advertencia de Cat. 2 por exageración al otro.*
- *El Árbitro da un punto a un contendiente y Mubobi al otro.*
- *El Árbitro da un punto a un contendiente por una técnica realizada después de Yame o después de que se haya acabado el tiempo.*
- *El Árbitro da un punto a un contendiente cuando estaba fuera del Tatami.*
- *El Árbitro da una advertencia o penalización por pasividad durante Ato Shibaraku.*
- *El Árbitro da una advertencia o penalización equivocada de Cat. 2 durante Ato Shibaraku.*
- *El Árbitro no para el encuentro y hay dos o más banderas que muestran un punto o*

Jogai para el mismo contendiente.

- *El Árbitro no para el encuentro cuando el entrenador pide un Video Review.*
- *El Árbitro no sigue la mayoría de las banderas.*
- *El Árbitro no llama al médico en una situación de la regla de los 10 segundos.*
- *El Árbitro declara Hantei/Hikiwake pero se ha obtenido Senshu.*
- *Un Juez/Unos Jueces sujeta(n) las banderas con la mano incorrecta.*
- *El marcador no muestra la información correcta.*
- *La técnica solicitada por el entrenador se realizó después de Yame o después de que se acabara el tiempo.*

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

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

SUPERVISORES DE LA PUNTUACIÓN

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

EXPLICACIÓN:

- I. *Cuando dos o más Jueces indiquen punto o Jogai para el mismo contendiente, el Árbitro parará el encuentro y dará la decisión correspondiente. En caso de que el Árbitro no pare el encuentro, el Supervisor del Encuentro levantará la bandera roja o la señal y hará sonar su silbato. Cuando el Árbitro decida parar el encuentro por una causa distinta a una señal dada por dos o más Jueces, dirá "YAME" y usará la señal manual que corresponda. Entonces los Jueces señalarán sus opiniones y el Árbitro dará las decisiones en las que concuerden dos o más Jueces.*
- II. *En el caso de que dos-o más- Jueces indiquen un punto, una advertencia o una penalización para ambos contendientes, los dos recibirán su correspondiente punto, advertencia o penalización.*
- III. *Si más de un Juez indica punto, advertencia o penalización para un contendiente y el punto, advertencia o penalización es diferente entre los Jueces, se aplicará el punto, advertencia o penalización más bajo caso de no haber mayoría para un determinado nivel de punto, advertencia o penalización.*
- IV. *Si hay mayoría, aunque disidente, entre los Jueces para un nivel de punto, advertencia o penalización, la opinión mayoritaria primará sobre el principio de aplicar el nivel más bajo de punto, advertencia o penalización.*

- V. *En el caso de HANTEI los cuatro Jueces y el Árbitro tendrán un voto cada uno.*
- VI. *El papel del Supervisor del Encuentro es asegurar que el 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. El Supervisor del Encuentro no rotará durante los encuentros del equipo.*
- VII. *En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el supervisor de puntuación hará sonar su silbato.*
- VIII. *Al explicar las bases para la decisión después del encuentro, los Jueces hablarán con el Tatami Manager, la Comisión de Arbitraje o el Jurado de Apelación. No lo explicarán personalmente a nadie más.*
- IX. *Un Árbitro podrá – en base a su propio juicio – expulsar del área de competición a cualquier entrenador que no tenga una conducta apropiada o que en opinión del Árbitro interfiera en el normal desarrollo del encuentro y podrá aplazar la reanudación del encuentro hasta que el entrenador se atenga. Esta misma autoridad del Árbitro podrá extenderse sobre otros miembros del entorno del contendiente presentes en el área de competición.*

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, colocados en la parte delantera de su tatamis correspondientes lo más cerca posible de su oponente; el Árbitro anunciará “SHOBU HAJIME” y comenzará el encuentro.
3. El Árbitro parará el encuentro anunciando “YAME”. En caso de ser necesario, el Árbitro ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones originales (MOTO NO ICHI).
4. Cuando el Árbitro vuelve a su posición, los Jueces indicarán entonces su opinión por medio de una señal. En el caso de otorgar un punto, el Árbitro identificará al contendiente (AKA o AO), la zona atacada, y después dará el punto utilizando el gesto prescrito. El Árbitro a continuación recomenzará el encuentro diciendo “TSUZUKETE HAJIME”.
5. Cuando un contendiente haya obtenido una diferencia de ocho puntos durante un encuentro, el Árbitro dirá “YAME” y ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones de salida, haciendo él lo mismo. Entonces anunciará al ganador levantando la mano hacia el lado de éste y diciendo “AO (AKA) NO KACHI”. En este momento finaliza el encuentro.
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 encuentro.
7. En el caso de empate a votos al final de un encuentro inconcluso, el Panel de Arbitraje (el Árbitro y los cuatro Jueces) decidirá el encuentro por HANTEI.

8. En las siguientes situaciones, el Árbitro anunciará “¡YAME!” y parará temporalmente el encuentro:
 - a. Cuando uno o los dos contendientes estén fuera del área de competición.
 - b. Cuando el Árbitro ordene a los contendientes ajustar su gi o su equipo de protección.
 - c. Cuando un contendiente ha infringido el reglamento.
 - d. Cuando el Árbitro considere que uno o ambos contendientes no pueden continuar el encuentro 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.
 - f. Cuando uno o los dos contendientes caiga o sea derribado y ninguno de los contendientes realice técnica efectiva alguna inmediatamente a continuación.
 - g. Cuando ambos contendientes se traben sin realizar técnica válida alguna inmediatamente a continuación.
 - h. Cuando ambos contendientes permanezcan pegados el uno al otro sin intentar un derribo o técnica alguna inmediatamente a continuación.
 - i. Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.
 - j. Cuando dos o más Jueces indiquen un punto o Jogai para el mismo contendiente.
 - k. Cuando en opinión del Árbitro se haya marcado un punto o se haya cometido una falta, o se deba parar el encuentro por motivos de seguridad.
 - l. Cuando sea requerido para ello por el Tatami Manager.

EXPLICACIÓN:

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

REGLAMENTO DE KATA

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA

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

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y los Jueces deben vestir el uniforme oficial según se define en el Artículo 2 del Reglamento de Kumite.
2. Todo aquel que no cumpla con esta regulación será descalificado.

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 femenino. La competición individual consiste en la ejecución individual en categorías separadas de hombres y mujeres.
2. Se aplicará el sistema de eliminación con repesca salvo que específicamente se indique lo contrario para una competición. Si se usa un sistema de turno rotatorio (round-robin) se seguirá la estructura que se indica en el APÉNDICE 14.
3. Se permiten ligeras variaciones de acuerdo con el estilo (ryu-ha) de Kárate del contendiente.
4. Antes de cada vuelta se notificará a la mesa de puntuación el Kata elegido.
5. Los contendientes deben ejecutar un Kata distinto en cada vuelta. Un Kata no se puede repetir una vez ejecutado.
6. En el caso de que un contendiente se retire una vez haya comenzado su ejecución el adversario, el contendiente podrá reutilizar el kata realizado en una ronda posterior, puesto que esta situación se considera ganada por Kiken.

7. Los contendientes individuales o equipos que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del contendiente en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.
8. En los encuentros para medallas de la competición de Kata por equipos, los equipos ejecutarán el Kata elegido en la forma usual. Después realizarán una demostración del significado del Kata (BUNKAI). El tiempo total permitido para el conjunto del KATA y el BUNKAI es de seis minutos. El cronometrador oficial comenzará la cuenta atrás del tiempo cuando los componentes del equipo saluden al comienzo del kata y detendrá el cronómetro cuando se produzca el saludo final después de la realización del BUNKAI. Será descalificado el equipo que no realice el saludo al principio y al final o que exceda el tiempo de seis minutos permitido. No está permitido el uso de armas tradicionales, equipo auxiliar o útiles o vestimenta suplementaria.

EXPLICACIÓN:

1. *El número de Katas requeridos depende del número de contendientes individuales o de equipos tal como se refleja en la siguiente tabla. Los byes se cuentan como contendientes o equipos.*

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

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES

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

sistema asignará aleatoriamente al panel de Jueces, que únicamente incluirá a 5 de los 8 oficiales de cada tatami.

4. También se nombrarán cronometradores, anotadores de puntuación 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 o, si se utilizan marcadores electrónicos, una terminal de entrada.*

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

Lista oficial de katas

Solamente se podrán realizar katas de la lista oficial:

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

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

Valoración

Al valorar a un contendiente o a un equipo los Jueces evaluarán su actuación en base a los dos criterios principales, con la misma ponderación (realización técnica y realización atlética).

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

Se debe dar la misma importancia a los dos criterios principales en la evaluación de la realización.

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

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

Descalificación

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

1. Ejecución del Kata equivocado o anuncio del Kata equivocado.
2. No saludar al comienzo y al finalizar la realización del kata.
3. Pausa inequívoca o detención en la ejecución.
4. Interferencia con la función de los Jueces (tal como que un Juez se tenga que mover por razones de seguridad o hacer contacto físico con un Juez).

5. Caída del cinturón durante la ejecución del Kata.
6. Exceder el tiempo total de seis minutos para Kata y Bunkai.
7. Realizar una técnica de derribo de tijera al área del cuello en Bunkai (Jodan Kani Basami).
8. Mala conducta o no seguir las instrucciones del Juez Jefe.

Faltas

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

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

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 encuentro y demostrar concentración, potencia e impacto potencial en sus técnicas. Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad así como gracia, ritmo y equilibrio.*
- II. *En Kata por equipos, los tres componentes del equipo 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. *Es responsabilidad exclusiva del entrenador o del contendiente de que el Kata, tal como ha sido comunicado a la mesa de puntuación, es el apropiado para la vuelta de la que se trate*

- V. *Aunque en la ejecución del Bunkai esté prohibida la técnica de tijera (Kani Basami) en el cuello para el derribo, sí se permitirá la técnica de tijera al cuerpo para el derribo.*

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Al comienzo de cada encuentro y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes o equipos, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez Jefe. Después de saludar al panel de Jueces y después el uno al otro, AO se retirará del área de competición. Después de dirigirse al punto de comienzo, AKA saludará y anunciará claramente el nombre del Kata que va a ejecutar y comenzará el kata. Al finalizar el Kata, y tras saludar al finalizar el kata, AKA abandonará el área y esperará la actuación de AO, quien seguirá el mismo procedimiento para la realización de su kata. Después de que AO haya completado su Kata, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.
2. Si el Juez Jefe opina que un contendiente debe ser descalificado, llamará a los otros Jueces para llegar a un veredicto.
3. Si un contendiente es descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruzará las banderas y levantará la bandera indicando el ganador.
4. Después de haber completado los dos Katas, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su decisión. En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo encuentro, el adversario previsto para la próxima ronda ganará por bye (y no se anunciará ningún resultado), a no ser que la doble descalificación tenga lugar en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei.
5. La decisión será para AKA o para AO. No puede haber empates. El contendiente que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador.
6. Los contendientes individuales o equipos que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del contendiente en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.
7. Al anunciar descalificación por KIKEN el Juez Jefe deberá indicarlo señalando con la bandera hacia la posición de comienzo del contendiente correspondiente y después señalando Kachi (ganador) para el contrario.
8. Los contendientes se saludarán entre sí, después al Panel de Jueces, y abandonarán el área.

EXPLICACIÓN:

- I. *El punto de comienzo de la ejecución del Kata debe estar dentro del perímetro del área de competición.*
- II. *El Juez Jefe pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán sus banderas de forma simultánea. Después de dar tiempo suficiente*

como para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) se bajarán las banderas después de un nuevo pitido corto con el silbato.

Caso de que un contendiente o un equipo no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente al oponente sin necesidad de ejecutar el Kata notificado previamente. En ese caso el contendiente o equipo podrá realizar el Kata anunciado en una ronda posterior.

ARTÍCULO 7: PROTESTA OFICIAL

Las protestas oficiales en la competición de Kata seguirán el mismo procedimiento que se indica en las Reglas de Kumite Artículo 10: Protesta Oficial.

APÉNDICE 1: LA TERMINOLOGÍA

SHOBU HAJIME	Comienzo del encuentro	Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.
ATO SHIBARAKU	Queda poco tiempo	El cronometrador dará una señal audible 15 segundos antes del final del encuentro, y el Árbitro anunciará “Ato Shibaraku”.
YAME	Parar	Interrupción o final del encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.
MOTO NO ICHI	Posición original	Los contendientes y el Árbitro vuelven a sus posiciones de partida.
TSUZUKETE	Combatir	Orden de proseguir el encuentro cuando hay una interrupción no autorizada.
TSUZUKETE HAJIME	Continuar el encuentro / Comenzar	El Árbitro se coloca con un pie adelantado. Cuando dice “TsuZukete” extiende sus brazos, con las palmas mirando a los contendientes. Cuando dice “Hajime” vuelve las palmas y las lleva rápidamente una hacia la otra, y al mismo tiempo da un paso atrás.
SHUGO	Llamada a los Jueces	El Árbitro llama a los Jueces al final del encuentro, o para recomendar SHIKKAKU.
HANTEI	Decisión	El Árbitro pide decisión al final de un encuentro inconcluso. Después de un pitido corto con el silbato, los Jueces dan su voto mediante las banderas y el Árbitro indica su propio voto levantando su brazo.
HIKIWAKE	Empate	En el caso de una decisión empatada en el Hantei, el Árbitro cruzará sus brazos, y después los extenderá con las palmas mirando al frente.
AKA (AO) NO KACHI	Rojo (Azul) gana	El Árbitro extiende su brazo de forma oblicua hacia el lado del ganador.
AKA (AO) IPPON	Rojo (azul) marca tres puntos	El Árbitro levanta su brazo hacia arriba a 45° por el lado del que ha puntuado.
AKA (AO) WAZA-ARI	Rojo (azul) marca dos puntos	El Árbitro extiende su brazo a la altura del hombro hacia el lado del que ha puntuado.
AKA (AO) YUKO	Rojo (azul) marca un punto	El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45° por el lado del que ha puntuado.

CHUKOKU	Advertencia	El Árbitro indica una falta de Categoría 1 ó 2.
KEIKOKU	Advertencia	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice 45° hacia abajo al infractor.
HANSOKU-CHUI	Advertencia de descalificación	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor.
HANSOKU	Descalificación	El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del oponente.
JOGAI	Salida del área de competición no causada por el oponente	El Árbitro señala con su dedo índice al infractor para indicar a los Jueces, que se ha salido del área de competición.
SENSHU	Primer punto de ventaja sin oposición	Una vez otorgado el punto de la manera habitual, el Arbitro anuncia “Aka (Ao) Senshu” mientras mantiene elevado su brazo doblado con la palma mirando a su propio rostro.
SHIKKAKU	Descalificación “Abandonar el Área”	El Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás y anuncia “¡AKA (AO) SHIKKAKU!”. Después anuncia la victoria del oponente.
TORIMASEN	Anulación	El punto o la decisión queda anulado. El Árbitro de Kumite o el Juez Jefe de Kata cruza sus manos en un movimiento hacia abajo.
KIKEN	Renuncia	En Kumite, el Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia abajo al lado del tatami de la del contendiente o equipo En Kata el Juez Jefe realiza el mismo gesto mediante la bandera.
MUBOBI	Ponerse uno mismo en peligro	El Árbitro toca su cara, después vuelve el borde de su mano hacia delante, y la mueve hacia atrás y hacia delante para indicar a los Jueces que el contendiente está poniéndose a sí mismo en peligro.

APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS

ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO

SHOMEN-NI-REI

El Árbitro extiende sus brazos con las palmas hacia delante.



OTAGAI-NI-REI

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



SHOBU HAJIME

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



YAME

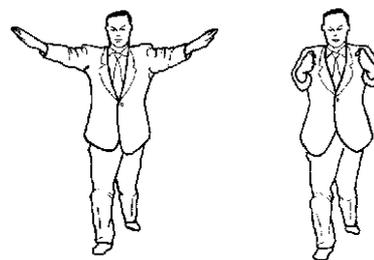
“Parar”
Interrupción o final del encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.



TSUZUKETE HAJIME

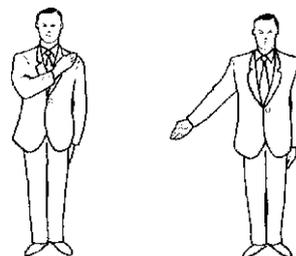
“Continuar el encuentro-Comenzar”

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



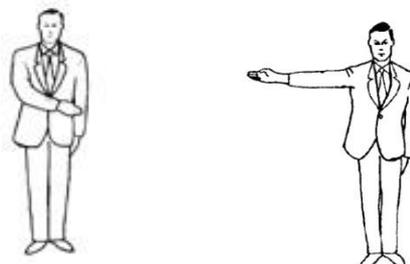
YUKO (Un punto)

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



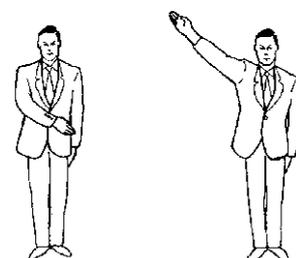
WAZA-ARI (Dos puntos)

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



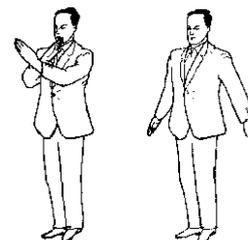
IPPON (Tres puntos)

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



TORIMASEN / ANULAR UNA DECISIÓN

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

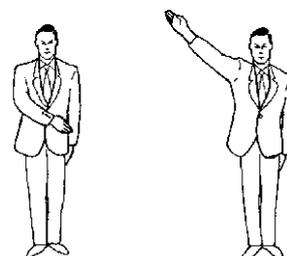


SENSHU (Primer punto de ventaja sin oposición)



NO KACHI (Victoria)

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



KIKEN

“Renuncia”

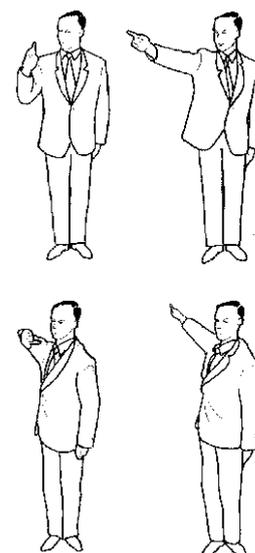
El Árbitro señala con el dedo índice a la posición inicial del contendiente que renuncia y después anuncia la victoria del contrario.



SHIKKAKU

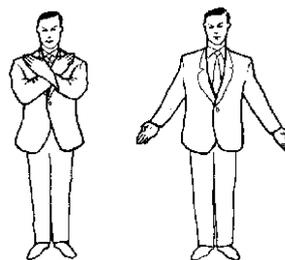
“Descalificación, Abandonar el Área”.

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



HIKIWAKE

“Empate” (solo aplicable en encuentros por equipos).
En el caso de puntuaciones iguales, o cuando no se haya puntuado al finalizar el tiempo. El Árbitro cruza los brazos y luego los extiende con las palmas mirando al frente.



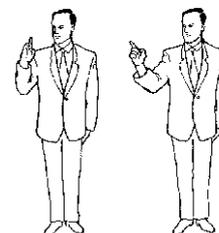
INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1 (usada sin señal para CHUKOKU)

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



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2 (usada sin señal para CHUKOKU)

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



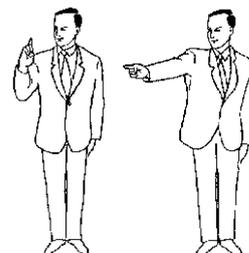
KEIKOKU

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



HANSOKU CHUI

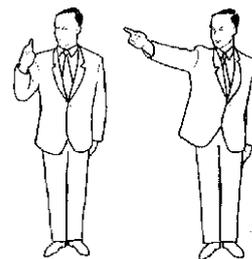
“Advertencia de descalificación”.
El Árbitro indica una infracción de Categoría 1 ó 2, después señala con su dedo índice horizontalmente al infractor.



HANSOKU

“Descalificación”

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



PASIVIDAD

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



CONTACTO EXCESIVO

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



SIMULAR O EXAGERAR UNA LESIÓN

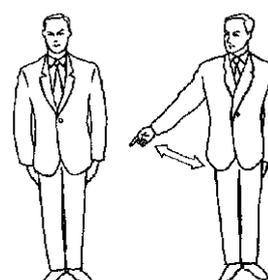
El Árbitro lleva ambas manos a la cara para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



JOGAI

“Salida del Área de Competición”

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



MUBOBI (Ponerse uno mismo en peligro)

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



EVITAR EL ENCUENTRO

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



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

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



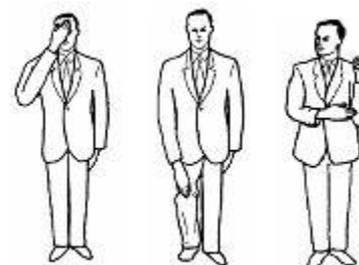
ATAQUES PELIGROSOS Y DESCONTROLADOS

El Árbitro 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**

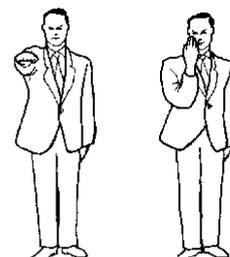
El Árbitro se lleva el dedo índice a los labios para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.



SHUGO

“Llamada a los Jueces”

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



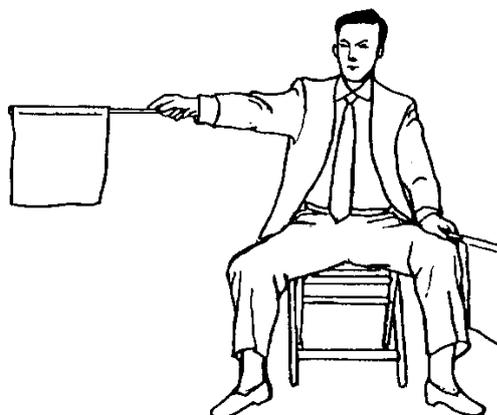
LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

El Juez N° 1 y el N° 4 sujetarán la bandera roja con la mano derecha y el Juez N° 2 y N° 3 sujetarán la bandera con la mano izquierda. Los Jueces de Kata N° 1, 2 y 5 tendrán la bandera roja en la mano derecha y el Juez N° 3 y N°4 en la izquierda.

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



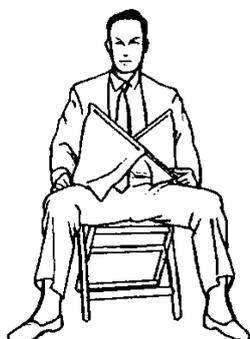
FALTA

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



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1

Se cruzan las banderas y se extienden con los brazos extendidos o hacia AKA (AO) dependiendo de quién sea el infractor.



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2

El Juez gira la bandera con el brazo doblado.



JOGAI

El Juez golpea el suelo con la bandera correspondiente.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



APÉNDICE 3: REFERENCIAS PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS Y JUECES

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

CONTACTO EXCESIVO

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

CONTACTO EXCESIVO Y EXAGERACIÓN

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

Cuando un contendiente simula haber recibido un contacto excesivo y el Panel de Arbitraje decide, en cambio, que la técnica en cuestión era controlada y cumplía con los seis criterios de puntuación, se puntuará y se dará una penalización de Categoría 2 por simular. La penalización correcta por simular una lesión cuando el Panel de Arbitraje haya determinado que la técnica de hecho era un punto es, como mínimo, Hansoku y en casos graves Shikkaku. No se deberá penalizar a un contendiente por quedarse sin aliento (dificultades respiratorias como consecuencia de la realización de una técnica) o simplemente por reaccionar a un impacto, incluso si la técnica merecía un punto por parte del oponente. Se deberá dejar a los contendientes que se queden sin aliento, como resultado de un impacto, tiempo para recobrar el aliento antes de reanudar el encuentro.

Se presentan situaciones más complejas cuando un contendiente 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 contendientes individuales que tienen incentivos económicos por ganar medallas, tanto mayor es la tentación de rebajarse a incurrir en un comportamiento poco ético. Es importante tener esto en cuenta y aplicar las advertencias o las penalizaciones adecuadas.

MUBOBI

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

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

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

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

ZANSHIN

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

AGARRAR UNA PATADA CHUDAN

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

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

DERRIBOS Y LESIONES

Está permitido agarrar al oponente y derribarlo bajo ciertas circunstancias, pero es indispensable para todos los entrenadores asegurarse de que sus contendientes 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. Se pueden producir lesiones por falta propia cuando un contendiente que es derribado cae encima de un brazo extendido o un codo, o se agarra al ofensor y lo tira encima de él.

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 derribarlo. El Artículo 8, *Explicaciones XI* indica "...y el oponente debe ser sujetado de manera que caiga de forma segura". Dado que resulta difícil garantizar una caída segura, los derribos como este se encuadran dentro de la categoría prohibida.

PUNTUAR SOBRE UN COMPETIDOR CAÍDO

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

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

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

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

PROCEDIMIENTOS DE VOTACIÓN

Cuando el Árbitro pare el encuentro dirá “YAME”, utilizando al mismo tiempo la señal manual requerida. Al regresar el Árbitro a su posición inicial, los Jueces señalarán sus opiniones respecto a los puntos y Jogai y, si el Árbitro lo requiere señalarán su opinión respecto al comportamiento prohibido. El Árbitro dará la decisión mayoritaria que corresponda. Dado que el Árbitro es el único que se puede desplazar por el área de competición, y aproximarse a los contendientes, y hablar con el médico, los Jueces deben considerar seriamente lo que el Árbitro les está comunicando antes de dar su decisión final.

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

Cuando se utilice el video review, el panel de video review solamente modificará una decisión si ambos miembros del panel están de acuerdo. Tras la revisión, se transmitirá inmediatamente su decisión al Árbitro, quien anunciará los posibles cambios con respecto a la decisión inicial, cuando corresponda.

JOGAI

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

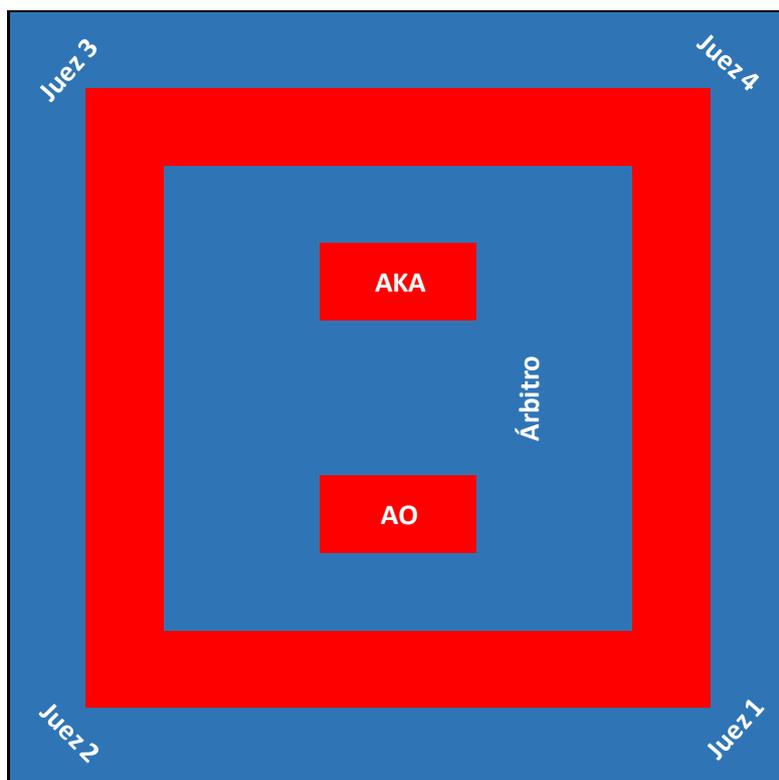
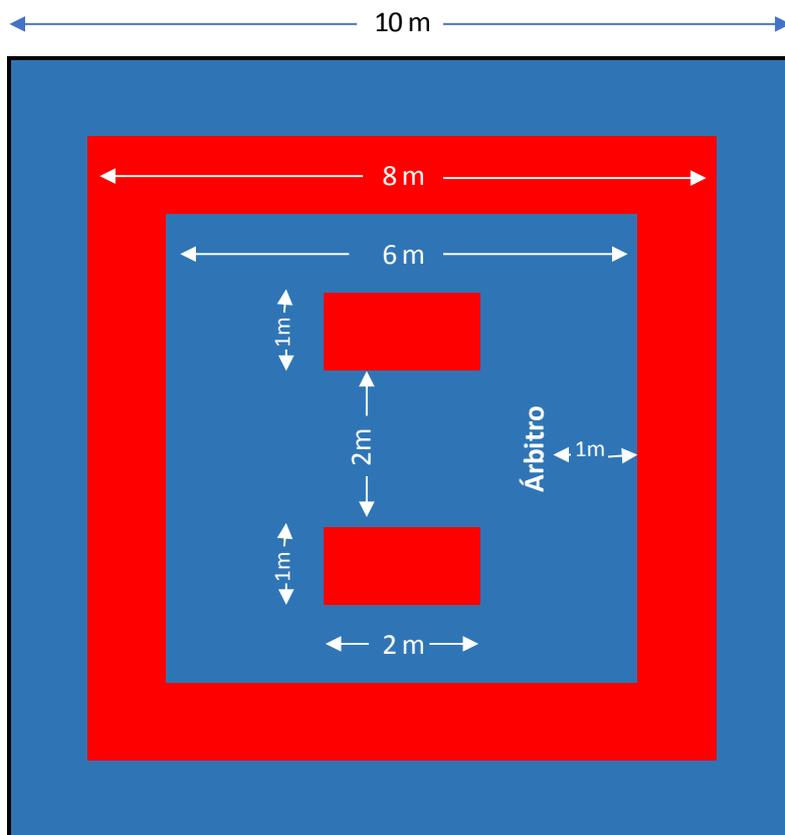
INDICACIÓN DE INFRACCIÓN DEL REGLAMENTO

Para infracciones de Categoría 1 los Jueces primero deberán extender las banderas cruzadas con la bandera roja delante para AKA y con la bandera azul delante para AO, siempre hacia el lado en el que se encuentre el contendiente en cuestión. Esto permitirá al Árbitro distinguir claramente cuál es el contendiente que es considerado infractor.

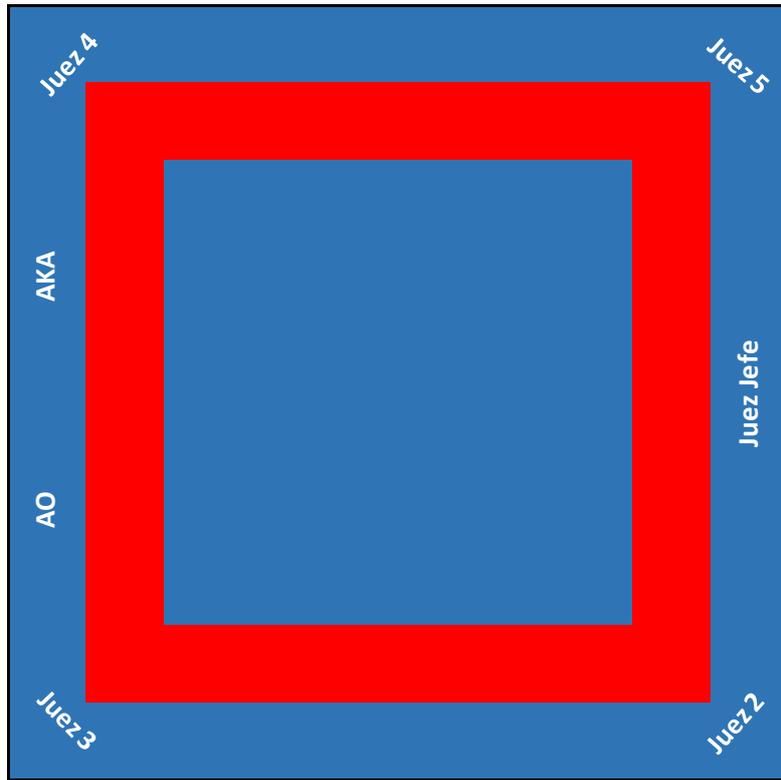
APÉNDICE 4: MARCAS DE LOS PUNTUADORES

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

APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE



APÉNDICE 6: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA



APÉNDICE 7: EL KÁRATE-GI



ESPACIO PUBLICITARIO PARA LA WKF DE 20 x 10 cm



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



PARTE TRASERA RESERVADA LA FEDERACIÓN ORGANIZADORA DE 30 x 30 cm
DORSAL DE TRES LETRAS CON EL CÓDIGO DEL PAÍS



EMBLEMA DE LA FEDERACIÓN NACIONAL DE 12 x 8 cm



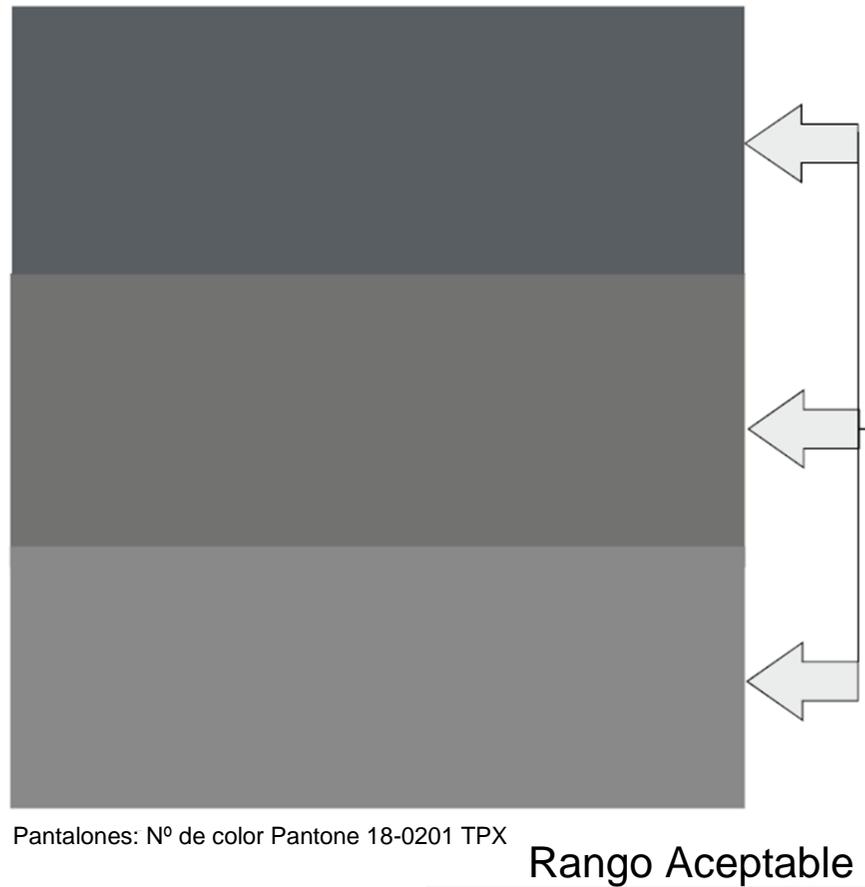
ESPACIOS PARA LA MARCA REGISTRADA DEL FABRICANTE DE 5 x 4 cm

APÉNDICE 8: CAMPEONATOS DEL MUNDO: CONDICIONES Y CATEGORÍAS

CAMPEONATOS DEL MUNDO CADETE, JUNIOR Y SUB-21				CAMPEONATOS DEL MUNDO SENIOR	
CONSIDERACIONES	CATEGORÍAS			CONSIDERACIONES	CATEGORÍAS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ La competición durará 5 días. ❖ Cada Federación Nacional puede inscribir un máximo de un (1) contendiente por categoría. ❖ En el sorteo se separarán lo más posible los cuatro finalistas de los Campeonatos inmediatamente anteriores. (En individual los contendientes y en equipos las Federaciones Nacionales). ❖ Los Campeonatos se podrán desarrollar en cinco (5) o seis (6) áreas de competición dependiendo de las características del estadio. ❖ La duración de los encuentros de Kumite será en todos los casos de 2 minutos para cadete y júnior y para femenino sub-21 y de 3 minutos para masculino sub-21. ❖ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en los encuentros para medallas. 	SUB-21	CADETE	JUNIOR	<ul style="list-style-type: none"> ❖ La competición durará 6 días. ❖ Las eliminatorias de las categorías de equipos se realizarán después de las de las categorías individuales. ❖ Cada Federación Nacional puede inscribir un (1) contendiente por categoría. ❖ En el sorteo se separarán lo más posible los cuatro finalistas del campeonato anterior (en individual los contendientes y en equipos las Federaciones Nacionales). ❖ Los Campeonatos se harán en cuatro (4) áreas de competición en línea (3 días) y en un (1) área elevada para los encuentros por medallas y las finales. ❖ Para la comida de Árbitros y oficiales, deberán organizarse zonas y horarios. ❖ La duración de los encuentros de Kumite será de 3 minutos para las categorías masculinas y de 2 minutos para las categorías femeninas. ❖ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en la final y en los encuentros en los que se decida una medalla. 	<i>Kata Individual (edad +16)</i>
	<i>Kata Individual (edad 18, 19, 20)</i>	<i>Kata Individual (edad 14/15)</i>	<i>Kata Individual (edad 16/17)</i>		Masculino Femenino
	Masculino Femenino	Masculino Femenino	Masculino Femenino		<i>Kumite Individual Masculino (edad +18)</i>
	<i>Kumite Individual Masculino (edad 18, 19, 20)</i>	<i>Kumite Individual Masculino (edad 14/15)</i>	<i>Kumite Individual Masculino (edad 16/17)</i>		-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg
	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg	-52 kg -57 kg -63 kg -70 kg +70 kg	-55 kg -61 kg -68 kg -76 kg +76 kg		<i>Kumite Individual Femenino (edad +18)</i>
	<i>Kumite Individual Femenino (edad 18, 19, 20)</i>	<i>Kumite Individual Femenino (edad 14/15)</i>	<i>Kumite Individual Femenino (edad 16/17)</i>		-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg
	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg	-47 kg -54 kg +54 kg	-48 kg -53 kg -59 kg +59 kg		<i>Kata Equipos (edad +16)</i>
	+68 kg	/	<i>Kata Equipos (edad 14/17)</i>		Masculino Femenino
	/	/	Masculino Femenino		<i>Kumite Equipos (edad +18)</i>
	/	/	Masculino Femenino		Masculino Femenino
Total	12	10	13	16	

Nota: La asignación a la categoría de edad queda determinada por la edad del contendiente el primer día del campeonato.

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



Pantalones: N° de color Pantone 18-0201 TPX

Rango Aceptable

Chaqueta: Color azul marino. N° de color 19-4023 TPX

APÉNDICE 10: COMPETICIÓN DE KÁRATE PARA LOS SUB-14 (MENORES DE 14 AÑOS)

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

Categorías usadas para los menores de 14 años

U12 Kumite masculino (10 y 11 años):	-30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg.
U12 Kumite femenino (10 y 11 años):	-30 kg, -35 kg, -40 kg, + 45 kg.
U12 Kata masculino (10 y 11 años)	
U12 Kata femenino (10 y 11 años)	
U14 Kumite masculino (12 y 13 años):	-40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg.
U14 Kumite femenino (12 y 13 años):	-42 kg, -47kg, +47kg
U14 Kata masculino (12 y 13 años)	
U14 Kata femenino (12 y 13 años)	

Modificaciones a las reglas de competición para los menores de 14 años

Kumite infantil entre 12 y 14 años:

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

Kumite infantil para los sub-12:

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

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

Competición de Kata para los sub-14

No hay variaciones específicas de las reglas generales, aunque se podrá limitar a una lista de Katas con Katas menos avanzados.

Competición de Kata para los sub-12

No hay variaciones específicas de las reglas generales, aunque se podrá limitar a una lista de Katas con Katas menos avanzados.

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

Normas de Video Review en las competiciones de Kumite de la WKF
(Individuales y por equipos)

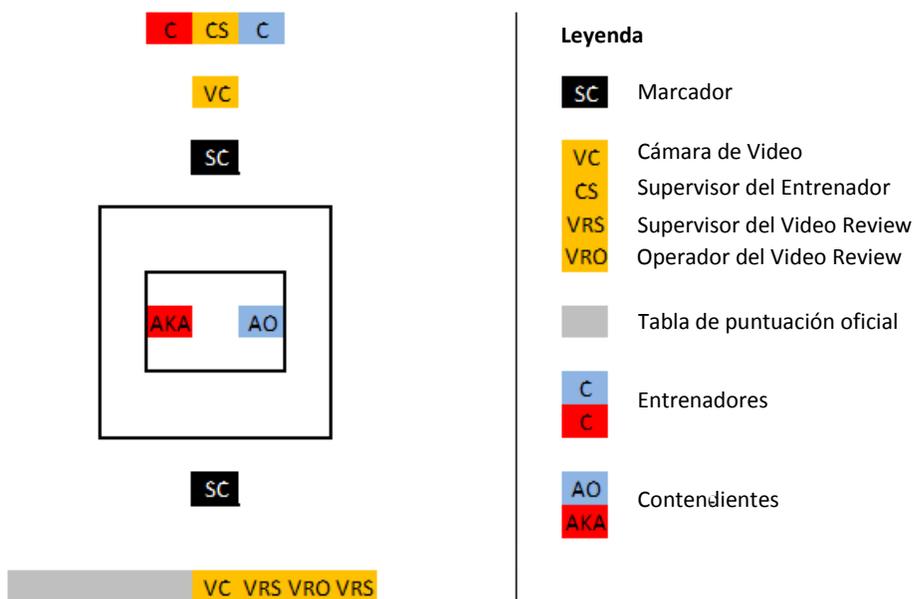
Equipo de Video Review

Definición	Abreviatura	Eliminaciones	Encuentros para medallas
Tabla de Video Review	VRT	3	3
Supervisor de Video Review	VRS	2	2
Operador de Video Review	VRO	1	1
Supervisor de Entrenador	CS	1	2

1. **Antes de empezar la competición**, los Tatami Managers designarán a 2 Árbitros para que actúen en calidad de Supervisores de Video Review (VRS) en cada tatami. Los miembros de los VRS se sentarán en una mesa con el Operador de Video Review (VRO) en el medio. El Equipo de Video Review (VRO + 2 VRS) estará equipado con una tarjeta roja (rechazado) y una tarjeta verde (aceptado). Únicamente los dos Supervisores y el operador pueden estar presentes en la mesa de Video Review (VR).
2. **Antes de cada encuentro**, el Supervisor del Entrenador (CS) le entregará a los entrenadores correspondientes un mando con un botón. El CS se sentará entre los dos entrenadores durante el encuentro. Durante las finales, la cantidad de CS se duplicará y asignará un CS a cada uno de los entrenadores, que se sentarán a su lado. En el marcador se podrá ver una tarjeta electrónica naranja con las iniciales "VR" en la parte izquierda de los puntos de los contendientes. El CS, VRO y los dos VRS estarán equipados con una radio bidireccional para comunicarse. Si el mando con botón presenta problemas de funcionamiento, se aplicará el sistema tradicional de tarjetas físicas rojas (AKA) y azules (AO) para los respectivos entrenadores.
3. El procedimiento para solicitar una VR se aplicará únicamente cuando el entrenador opine que la puntuación de su contendiente ha sido ignorada. Para que el encuentro no se retrase excesivamente, el VRS será responsable de garantizar que la protesta se realiza de forma eficaz.
4. Solo se pueden dar puntos si la(s) técnica(s) de uno o de los dos contendientes se hace(n) antes de que el Árbitro pare el encuentro "Yame".

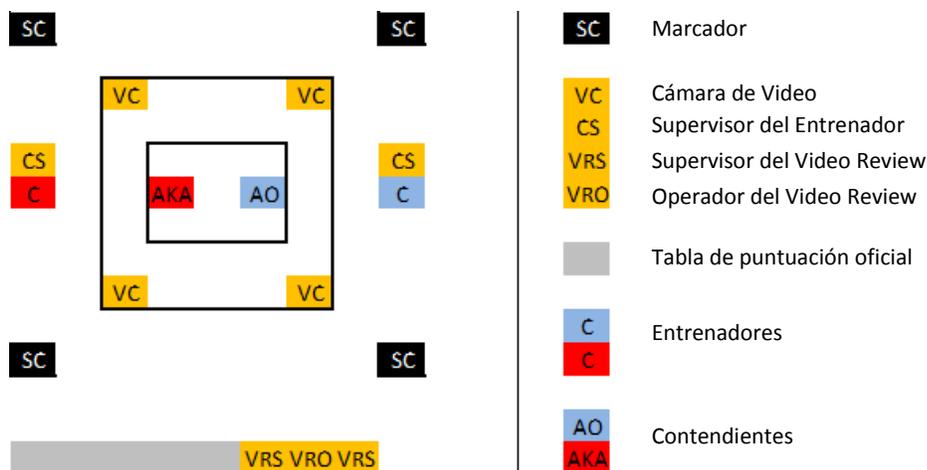
5. A efectos del video review, si se usa un VR para más de un tatami, solo se utilizarán 2 cámaras de vídeo en cada tatami (consultar la imagen para ver las posiciones de la cámara de vídeo).

Visualización de varios Tatamis



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

Visualización de un solo Tatami



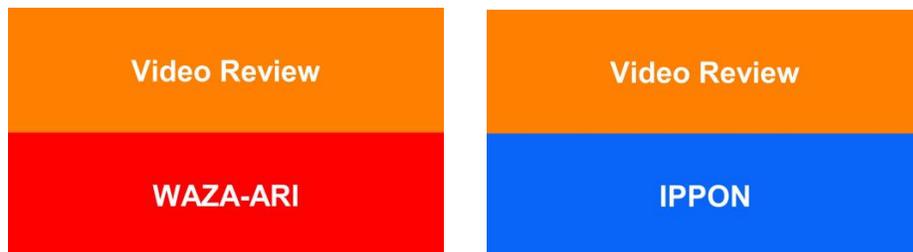
6. Secuencia de solicitud de Video Review

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



- Inmediatamente, el Árbitro parará el encuentro y el VRO dejará de filmar.

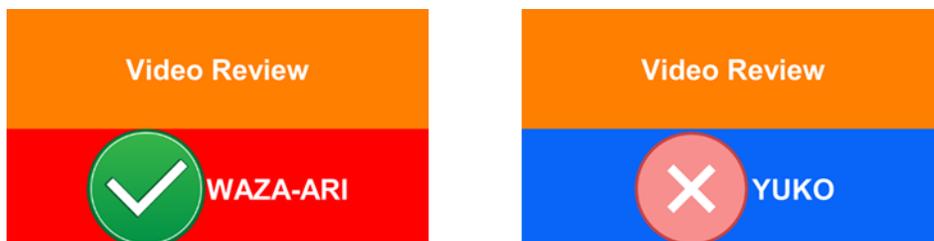
- El CS informará inmediatamente mediante la radio el objeto de la solicitud de VR del entrenador al VRO y a los dos VRS. Entonces el marcador mostrará la acción requerida y el contendiente correspondiente. Si hay una doble solicitud al mismo tiempo, el marcador mostrará las dos de forma simultánea.



- El VRO rebobinará la cinta hasta el principio de la secuencia controvertida.

- El VRS examinará, analizará y tomará una decisión lo antes posible.

- La decisión de conceder un punto deberá ser unánime, de lo contrario se considerará rechazada. La decisión será anunciada por uno de los VRS que se pondrá de pie y levantará la tarjeta verde (SÍ) o la roja (NO). Si levanta la tarjeta verde el VRS mostrará además, en la otra mano, el tipo de punto que el Árbitro debería conceder. Al mismo tiempo, en el marcador se mostrará la decisión.



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



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



- 13.** Si un entrenador solicita una VR, pero en opinión del panel de arbitraje, la técnica fue incontrolada o demasiado fuerte, se aplicará una advertencia o penalización de categoría 1; la tarjeta naranja electrónica del contendiente se retirará del marcador.

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

APÉNDICE 12: PROCEDIMIENTOS DE PESAJE

Prueba de pesaje

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

Pesaje oficial

Lugar:

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

Balanzas:

El anfitrión NF deberá facilitar la cantidad suficiente de balanzas electrónicas calibradas (como mínimo, 4 unidades) que muestren solo un decimal, por ejemplo, 51,9 kg, 154,6 kg. La balanza se colocará en un suelo sólido que no esté enmoquetado.

Hora:

La hora de pesaje oficial de los eventos de la WKF se anunciará a su debido tiempo en el boletín. En otros eventos, esta información se distribuirá con antelación a través de los canales de comunicación OC. Los contendientes serán responsables de estar al tanto de esta información. Los contendientes que no se presenten al periodo de pesaje, o no tengan un peso que se encuentre de los límites indicados para la categoría en la que se ha inscrito el contendiente, quedarán descalificados (KIKEN).

Tolerancia:

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

Procedimiento:

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

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

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

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

APÉNDICE 14: EJEMPLO DE TURNO ROTARIO (ROUND-ROBIN)

Normalmente, el turno rotatorio se utiliza para competiciones con una cantidad muy limitada de participantes.

Ejemplo de competición entre 8 contendientes por categoría:

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

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

Rondas eliminatorias

6 encuentros en cada grupo

Semifinales

2 encuentros

1^{er} Grupo A contra 2^o Grupo B

1^{er} Grupo B contra 2^o Grupo A

Encuentros para medallas

2 encuentros

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

Perdedores de la semifinal: encuentro por el bronce

Puntos para cada encuentro

1. CATEGORÍAS DE KUMITE

Se concederán 2 puntos a un contendiente que gane un encuentro

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

Se concederán 0 puntos al contendiente que pierda un encuentro

Desempates

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

1. Ganador(es) del/de los encuentro(s) entre los 2 o más contendientes correspondientes
2. Mayor cantidad de puntos totales obtenidos a favor en todos los encuentros
3. Menor cantidad de puntos totales obtenidos en contra en todos los encuentros
4. Mayor cantidad de Ippons a favor
5. Menor cantidad de Ippons en contra
6. Mayor cantidad de Waza-Aris a favor
7. Menor cantidad de Waza-Aris en contra
8. Mayor cantidad de Yukos a favor
9. Menor cantidad de Yukos en contra

- *Si todavía persiste el empate: se celebrará otro encuentro*

2. CATEGORÍAS DE KATA

Se concederá 1 punto a un contendiente que gane un encuentro.

Se concederán 0 puntos al contendiente que pierda un encuentro.

Desempates

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

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