



REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

NORMATIVA DE COMPETICIÓN KATA

CONTENIDOS

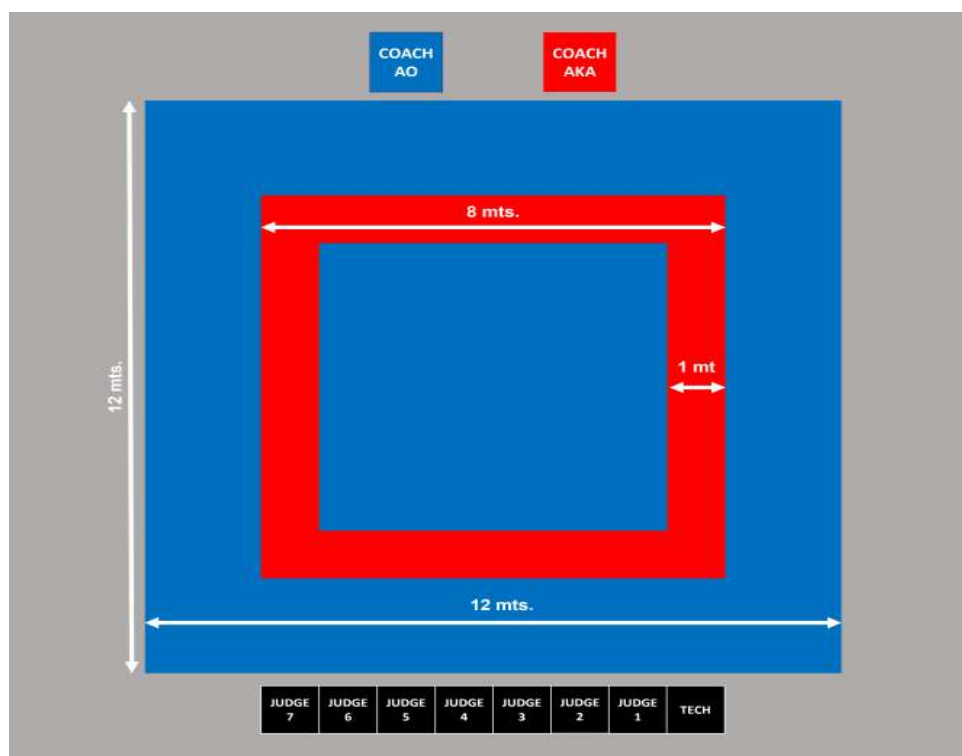
ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA	3
ARTÍCULO 2: VESTIMENTA OFICIAL	4
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KATA	6
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE	13
ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN	14
ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUNTROS	17
ARTÍCULO 7: RECLAMACIÓN OFIAL	17
ARTÍCULO 8: ADAPTACIÓN DE LASM REGLAS EN OTROS EVENTOS	20

APÉNDICES

APÉNDICE 1: LISTA OFICIAL DE KATAS	21
APÉNDICE 2: GATEGORIAS EN LA COMPETICIÓN DE KATA	22
APÉNDICE 2: FORMULARIO RECLAMACIÓN OFICIAL DE KATA	23

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA

- 1.1 El área de competición será un cuadrado acolchado aprobado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde el exterior). Habrá una zona despejada de seguridad de dos metros a cada lado. Cuando se utilice un área de competición elevada, el área de seguridad debe tener un (1) metro adicional en cada lado.
- 1.2 Los jueces y el técnico de software se colocan uno al lado del otro en una mesa fuera del área de competición . frente a los Competidores con el Juez Jefe (Juez n.º 1) más cercano al Técnico de Software que se sienta en el extremo de la mesa.
- 1.3 Todos los Jueces y el Técnico de Software se colocan en línea frente a la mesa oficial, preferiblemente detrás de una única mesa.
- 1.4 No debe haber vallas publicitarias, paredes, pilares, etc. dentro de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.
- 1.5 Los entrenadores se sentarán fuera del área de seguridad, en sus respectivos lados del TATAMI hacia la mesa oficial. Cuando el área de TATAMI esté elevada, los Entrenadores se colocarán fuera del área elevada detrás de sus respectivos Competidores.



ARTÍCULO 2: VESTIMENTA OFICIAL

2.1 Árbitros y Jueces

2.1.1 El uniforme oficial será el siguiente:

- a) Chaqueta azul marino de botonadura sencilla (código de color 19-4023 TPX).
- b) Pantalón gris claro liso sin dobladillo (código de color 18-0201 TPX).
- c) Camisa blanca de manga corta.
- d) Calcetines lisos de color azul oscuro o negro y zapatos negros sin cordones para usar en el área de competición.
- e) Corbata oficial sin pasador.
- f) Silbato negro con un discreto cordón blanco.

2.1.2 Se permiten las siguientes adiciones a la vestimenta:

- a) Una alianza sencilla.
- b) Prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobadas por la WKF.
- c) Una horquilla y unos pendientes discretos.
- d) **El cabello debe estar retirado de los hombros y el maquillaje debe ser discreto.**
- e) **No se pueden usar tacones de más de 4 cm con el uniforme.**

2.1.3 Los árbitros y jueces deben usar el uniforme oficial en todos los torneos, sesiones informativas y cursos.

2.1.4 Para eventos multideportivos en los que se proporcione ropa deportiva como uniforme para los árbitros y a coste del LOC, este será acorde al evento específico, en este caso el uniforme oficial de los Jueces puede ser sustituido por ese uniforme ordinario, siempre que se solicite por escrito a la WKF por el organizador del evento y aprobado formalmente por la WKF.

2.1.5 Si el Director de Arbitraje así lo autoriza, puede permitir que Jueces se quiten la chaqueta.

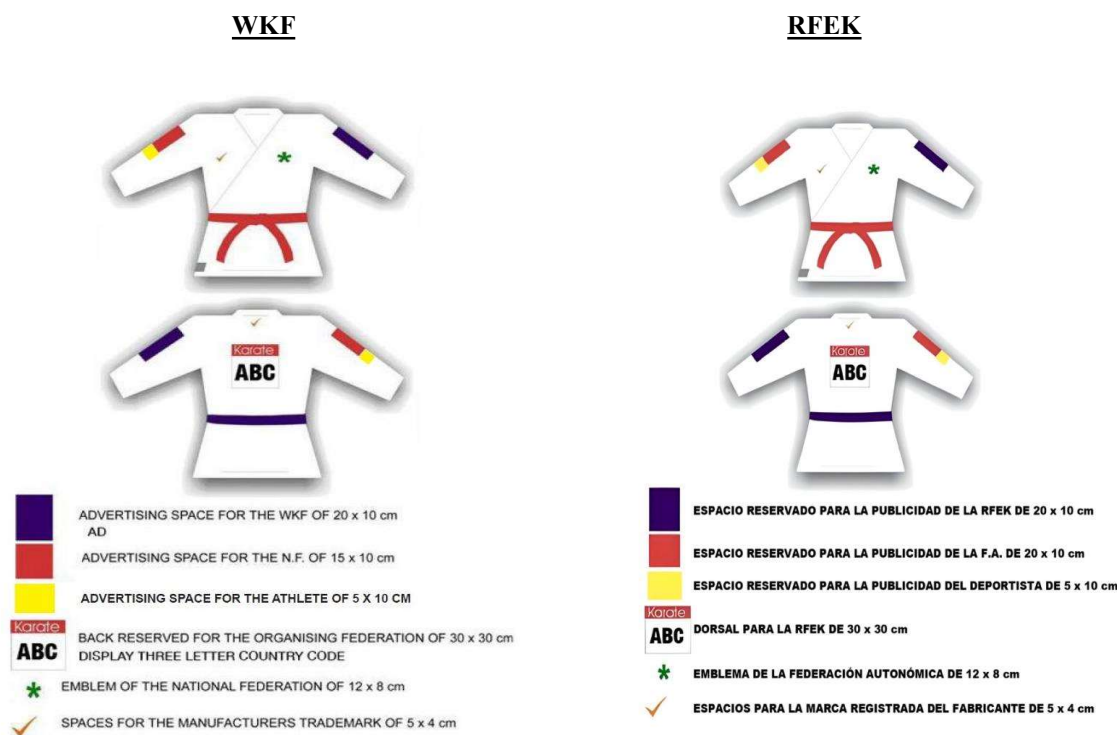
2.1.6 La Comisión de Arbitraje o el Árbitro Principal pueden rechazar la participación de cualquier oficial que no cumple con este reglamento.

2.2 Competidores

2.2.1 Los competidores deben usar un Karategi blanco aprobado por la WKF/RFEK sin rayas, ribetes o bordados personales además de lo específicamente permitido por la WKF/RFEK y que se precisará en el boletín de la Competición:

- a) Para todos los eventos oficiales de la WKF (Campeonatos del Mundo y Karate 1 - Premier League, Serie A y Liga Juvenil), **el Karategi debe tener la marca bordada en los hombros, respectivamente en rojo o en azul según dibujo**. Las excepciones son los actuales Campeones Mundiales Sénior y los Gran Winners de la Premier League, que en lugar del rojo o el azul deben llevar el bordado en oro.
Nota (RFEK): se podrá usar con las hombreras blancas o las especificadas por la WKF.
- b) El escudo nacional o bandera del país se llevará en el lado izquierdo del pecho sobre la chaqueta y no puede exceder del tamaño total de 12 cm por 8 cm.
- c) Solo pueden llevarse en el Karategi las etiquetas originales del fabricante.
- d) Además, se llevará en la espalda una identificación facilitada por el Comité Organizador.

- e) Los competidores o equipos deben usar un cinturón rojo (AKA) o un cinturón azul (AO) aprobado por la WKF, según se le asigne. por sorteo, sin bordados personales ni publicidad ni marcas distintas de las etiqueta habitual del fabricante (WKF). No se pueden usar cinturones de grado durante el actuación.
RFEK: Estará permitido el cinturón con o sin bordados personales.
- f) Los cinturones rojo y azul deben tener unos cinco centímetros de ancho y una longitud suficiente para deje quince centímetros libres a cada lado del nudo pero no debe pasar de tres cuartos de la longitud del muslo.
- g) La chaqueta, cuando se ajusta a la cintura con el cinturón, debe tener una longitud mínima que cubra las caderas, pero no debe tener más de tres cuartos de la longitud del muslo.
- h) Las competidoras femeninas deben usar una camiseta blanca debajo de la chaqueta de Karategi.
- i) No se pueden usar chaquetas sin lazos. Los lazos de la chaqueta deben estar anudados desde el comienzo del encuentro.
- j) La longitud máxima de las mangas de la chaqueta no debe pasar de la muñeca y no debe ser más corta que la mitad del antebrazo.
- k) Las mangas de la chaqueta no se pueden remangar.
- l) Los pantalones deben ser lo suficientemente largos para cubrir al menos dos tercios de la espinilla y no deben cubrir el tobillo. Los pantalones no se pueden remangar.



2.2.2 Todos los miembros del equipo de Kata deben utilizar el mismo tipo de Karategi. Cuando se usen rayas estas deben ser iguales para todos los miembros del equipo en eventos WKF.

2.2.3 El Comité Ejecutivo de la WKF puede autorizar la exhibición de etiquetas especiales o marcas registradas de patrocinadores aprobados.

2.2.4 Los contendientes podrán usar una prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobada por la WKF: un pañuelo negro liso que cubra el cabello, dejando la zona de la garganta al descubierto.

- 2.2.5 Las gafas están prohibidas. Los lentes de contacto blandos se pueden usar por cuenta y riesgo del competidor.
- 2.2.6 Los competidores deben mantener su cabello limpio y cortado a una longitud que no perturbe la marcha de los encuentros. No está autorizado el Hachimaki (diadema).
- 2.2.7 Están prohibidos los pasadores o pinzas metálicas para el caabello. Cintas, abalorios y otros adornos están prohibidos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas para sujetar el pelo en una única coleta.
- 2.2.8 Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.
- 2.2.9 El Árbitro debe aprobar el uso de vendajes, almohadillas o soportes debido a una lesión, siguiendo el consejo del Doctor del Torneo.
- 2.2.10 Los contendientes que se presenten al área de competición con equipo no autorizado o Karategi tendrán **un minuto para corregirlo, y el Entrenador perderá el derecho a dirigirlos en ese encuentro.**

2.3 Entrenadores

- 2.3.1 Los entrenadores deben, en todo momento durante el torneo, usar el chándal oficial de su Federación Nacional y exhibir su identificación oficial con excepción de los encuentros para medallas de eventos oficiales de la WKF, donde los entrenadores masculinos deben usar traje oscuro, camisa y corbata, mientras las entrenadoras pueden optar por usar un vestido, un traje pantalón o una combinación de chaqueta y falda en colores oscuros.
- 2.3.2 Se permiten las siguientes atuendos adicionales:
 - a) **Una alianza sencilla.**
 - b) Prenda de cabeza (voluntaria) por mandato religioso, aprobada por la WKF.
- 2.3.3 El Supervisor de la Competición de la WKF, o la Comisión Organizadora, puede permitir a los Entrenadores, en vez de la parte superior del chándal, **podrán usar una camiseta oficial del equipo de su federación o una camiseta de color liso sin logotipos.**

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KATA

3.1 Generalidades:

- 3.1.1 El Kata no es una danza o una representación teatral. Debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en términos de combate y mostrar concentración, energía e impacto potencial en sus técnicas. Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad, así como armonía, ritmo y equilibrio.
- 3.1.2 Los competidores deben seguir en todo momento las instrucciones dadas por el Juez Jefe.

3.2 Definiciones

- 3.2.1 Una “ejecución” se refiere a la realización de un kata en individual o de un equipo.
- 3.2.2 Una “ronda” es una etapa separada en una competición que conduce a la eventual identificación de los los clasificados y, posteriormente, en rondas siguientes a los finalistas. En una competición de eliminación de Kata, será cuando se complete la realización de todos los competidores dentro de ella. En una competición de

todos contra todos o “Round-robin”, una ronda permite a todos los competidores de un grupo una actuación contra cada uno de los demás Competidores.

3.2.3 El término “grupo” se usa aquí para referirse hasta cuatro competidores que participan en uno de los ocho grupos que se utilizan en la fase de eliminación de todos contra todos (Round Robin) para la competición individual de la Premier League.

3.2.4 El término “pool” se utiliza para cada mitad de los competidores agrupados en la fase de eliminación.

3.3 Formatos de competición

3.3.1 La competición de Kata se puede organizar en varios formatos:

- a) Sistema de eliminación de grupos de 8 competidores (utilizado para todas las competiciones con la excepción de kata individual en la Premier League y eventos multideportivos)
- b) Sistema de Eliminación Round-robin de Grupos de 4 competidores (usado en la competición individual de la Premier League).
- c) Sistema Round-robin de dos grupos (utilizado para Juegos de múltiples deportes)

Si se va a aplicar una variación del formato de competición diferente a la descrita en estas reglas para un torneo en particular, esto debe anunciarse claramente en el boletín del torneo.

3.3.2 La competición de Kata toma la forma de encuentros por equipos y encuentros individuales. Los encuentros por equipos consisten en la competición entre equipos de 3 o 4 competidores de los cuales 3 compiten a la vez. Cada equipo es exclusivamente masculino, o exclusivamente femenino. La competición de Kata Individual consiste en actuaciones individuales en divisiones masculinas y femeninas separadas. La lista de categorías oficiales se encuentra en el APÉNDICE 2.

3.3 Cabezas de serie y orden de actuación

3.3.1 Para Campeonatos Mundiales y Continentales y Karate 1- Premier League, los ocho primeros competidores clasificados en el Ranking Mundial de la WKF presentes según el día de la competición serán separados según el ranking.

3.3.2 El sistema electrónico de evaluación de Kata debe determinar aleatoriamente el orden de actuación dentro del grupo después de la ronda inicial hasta los encuentros de medalla, pero excluyendo estos.

RFEK: El orden de actuación después de la ronda inicial será en orden inverso a la puntuación obtenida .

3.4 Informar de kata a realizar

3.4.1 Es responsabilidad exclusiva del Entrenador, o en ausencia del Entrenador, el Competidor o el Equipo, debe asegurarse de que el Kata notificado al Enlace sea el apropiado para esa ronda en particular.

3.4.2 Si hubiera alguna discrepancia entre el número y el nombre del kata registrado para su realización, prevalecerá el número, según la lista oficial de Kata de la WKF.

3.5 No presentarse a tiempo

3.5.1 Los competidores en individual o los equipos que no se presenten a la convocatoria o decidan no continuar serán descalificados (KIKEN) de esa categoría. La descalificación por KIKEN significa que los competidores quedan descalificados de esa categoría, aunque no afecta la participación en otra categoría.

3.6 Kata por equipos

- 3.6.1 Los equipos de Kata consisten en 3 o 4 Competidores, de los cuales 3 compiten en cada ronda. Cuando un equipo tiene 4 competidores, cualquiera de los 3 puede utilizarse para cualquier ronda.
- 3.6.2 En Kata Equipos, los tres miembros del equipo deben comenzar el Kata mirando en la misma dirección y hacia los Jueces. En caso de lesión o enfermedad, un equipo de Kata puede tener un reserva para reemplazar a la persona lesionada o enferma.
- 3.6.3 Los miembros del equipo deben demostrar competencia en todos los aspectos de la ejecución de Kata, así como sincronización.
- 3.6.4 En los encuentros por medallas de la Competición de Kata por Equipos, los Equipos realizarán su Kata elegido de la forma habitual. Luego realizarán una demostración del significado del Kata (Bunkai).
- 3.6.5 No hay saludo entre el Kata y el Bunkai. Ambos elementos forman parte de una misma actuación.
- 3.6.6 El tiempo total permitido para la demostración combinada de Kata y Bunkai es de 5 minutos.
- 3.6.7 El cronometrador oficial iniciará la cuenta regresiva cuando los miembros del equipo realicen el saludo al comenzar el Kata y detendrá el reloj en el saludo final después de la ejecución del Bunkai.
- 3.6.8 Quedar como inconsciente mientras se realiza Bunkai es inapropiado: después de ser derribado, el competidor debe levantar una rodilla o ponerse de pie.
- 3.6.9 Aunque realizar una técnica de derribo de tijera en el área del cuello (Kani Basami) durante BUNKAI está prohibido, se permite un derribo de tijera al cuerpo o las piernas.

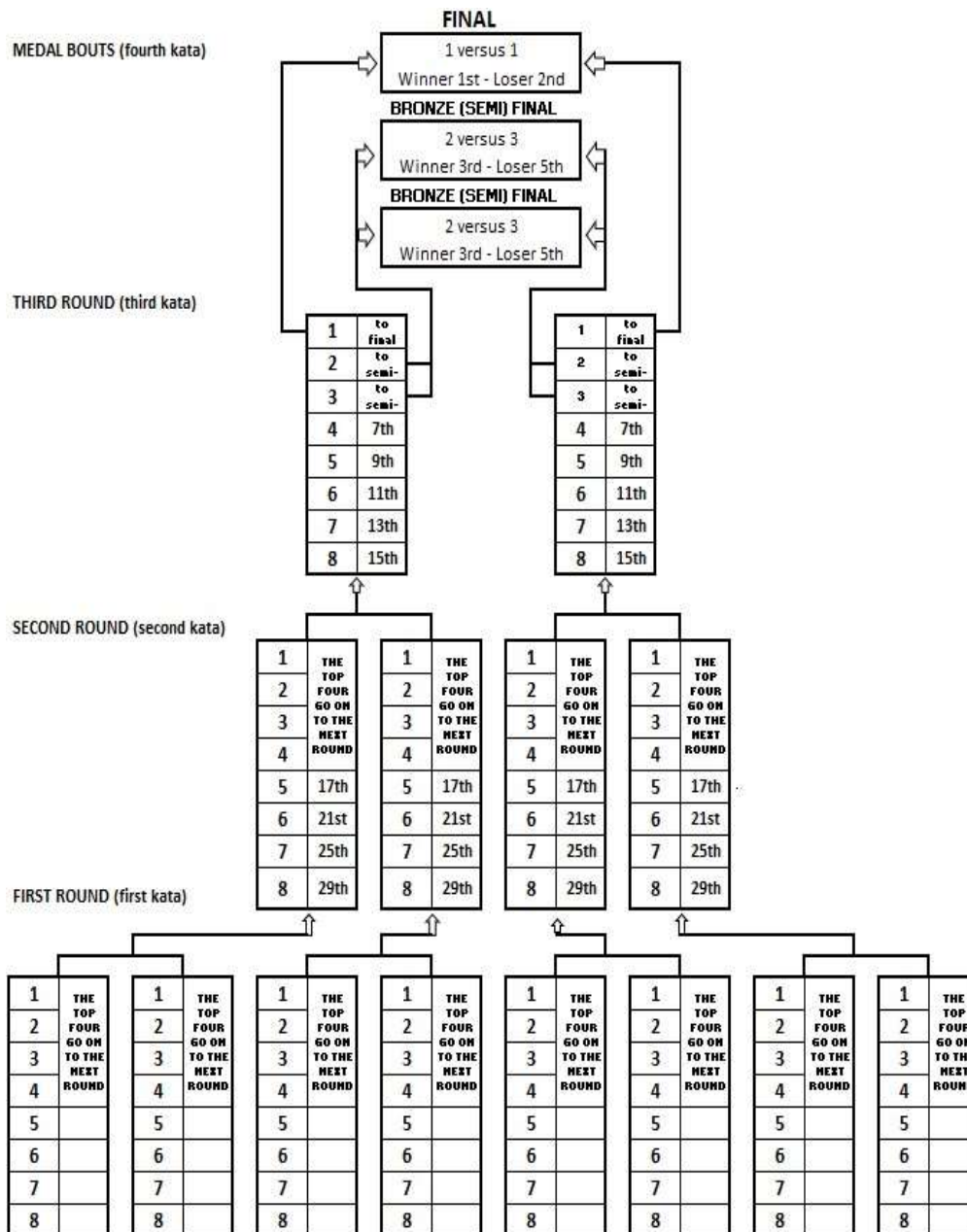
3.7 Sistema de Eliminación de Grupos con 8 Competidores

- 3.7.1 Cuando se menciona más adelante la palabra "Competidor", como se menciona a continuación, se refiere tanto a individual como a equipos.
- 3.7.2 El número de Competidores determinará el número de grupos para facilitar las rondas eliminatorias. La siguiente tabla resume el número de grupos, número de katas a realizar según el número de Competidores:

Número de contendientes	Número de grupos	Número de Katas realizadas para la victoria	Contendientes en la segunda vuelta
2	1	1	Cero (no hay segunda vuelta)
3	1	1	Cero (no hay segunda vuelta)
4	2	2	Encuentro para medalla (solo para oro)
5 a 6	2	2	Encuentro para medalla
7 a 10	2	3	7-8 contendientes
11 a 24	2	3	8 contendientes
25 a 48	4	4	16 contendientes
49 a 96	8	4	32 contendientes
97 a 192	16	5	64 contendientes
193 o más	32	6	128 contendientes

El Competidor tiene que hacer un Kata diferente en cada Ronda.

- 3.7.3 Competirán grupos de ocho (con las excepciones explicadas para menos de 11 o más de 96) y para cada ronda se reducirá el número de Competidores por grupo a 4 que pasarán a la siguiente ronda - hasta que solo queden dos grupos de Competidores (individuales o equipos), tras lo cual los Competidores con la puntuación más alta en cada uno de los dos grupos respectivos se enfrentarán entre sí compitiendo por el 1er lugar (el perdedor ocupa el 2do lugar) y los Competidores con la segunda puntuación más alta en cada uno de los dos grupos se enfrentará al que haya tenido la terdera puntuación más alta del otro grupo para competir por los dos terceros puestos (medallas de bronce).
- 3.7.4 En el caso de que haya 3 Competidores o menos, se realiza un único Kata para determinar el 1er. hasta el 3er puesto.
- 3.7.5 Cuando hay 4 competidores, se forman dos grupos de dos para la primera ronda y los dos ganadores de cada grupo compiten entre sí por el 1er puesto, mientras que los dos perdedores se posicionarán en el 3º.
- 3.7.6 Con 5-10 competidores, dos grupos y los tres con la puntuación más alta de cada grupo pasan a los encuentros por medallas. Luego, el grupo seguirá el procedimiento normal en el que el competidor con la puntuación más alta de cada grupo competirá por el 1er y 2do lugar, y el número 2 se encontrará con el número 3 del otro grupo y viceversa, a menos que solo haya 5 competidores en total, en cuyo caso el competidor número 2 en el grupo de tres (el grupo más grande) ganará su 3er lugar por bye (walk-over).
- 3.7.7 Si el número de competidores es de 11 a 24, se forman dos grupos. Después del primer Kata, los 4 mejores competidores forman dos grupos de cuatro, tras lo cual el segundo Kata determinará la clasificación de los 6 competidores (3 de cada grupo) que procederán a competir en la tercera ronda por las medallas de manera normal.
- 3.7.8 Si el número de competidores es de 25 a 48, se forman cuatro grupos. Después del primer Kata, los 4 mejores competidores de cada grupo pasarán a la segunda ronda. En la segunda ronda (16). Los competidores se dividen en 2 grupos en 2 Tatami (8 Competidores para cada grupo) y se realizará el segundo Kata. Después de la segunda ronda, los 4 mejores competidores de cada grupo (ocho en total) pasarán a la tercera ronda. En la tercera ronda, estos 8 competidores se dividen en 2 grupos (4 participantes para cada grupo) y realizan el tercer Kata. Después de la tercera ronda, los 3 mejores competidores de cada grupo pasarán a los encuentros de medallas, realizando el cuarto Kata.
- 3.7.9 El número básico de Competidores por grupo es de 8, pero cuando el número de Competidores supere los 64, pero sea inferior a 97, estos se distribuirán entre los 8 grupos con un máximo de 12 por grupo.
- 3.7.10 Si el número de Competidores es de 97 a 192, el número de grupos se duplica a 16, dando un número reducido de Competidores por grupo, pero aún seleccionando los primeros cuatro de cada grupo, dejando 8 grupos de 8 Competidores (un total de 64 Competidores) para la siguiente ronda.
- 3.7.11 Si el número de Competidores es de 193 o más, el número de grupos se vuelve a duplicar a 32 para reducir el número de competidores por grupo, aún seleccionando los primeros cuatro de cada grupo, dejando 16 grupos de un total de 128 Competidores para la siguiente. ronda.
- 3.7.12 La siguiente tabla ilustra el formato de la competición:



3.7.13 Resultados de medallas: Los ganadores de los dos grupos compiten por el oro y la plata. El número 2 en uno de los dos últimos grupos se enfrentará al número 3 en el otro de los dos últimos grupos para competir por las dos medallas de bronce.

3.7.14 Los perdedores de la final de bronce quedarán en quinto lugar.

3.8 Grupos con 4 Competidores Sistema de Eliminación Round-robin

- 3.8.1 Los Competidores se enfrentarán realizando un Kata de su elección.
- El ganador de cada actuación será definido por la puntuación más alta.
 - **El ganador de cada actuación recibirá 3 puntos.**
 - No es posible repetir un Kata durante la fase de eliminación.
 - Los competidores que se clasifiquen a través de la fase de eliminación podrán repetir un Kata que hayan realizado durante la fase de eliminación. No se permitirá hacer el mismo Kata dos veces seguidas.
 - El Competidor con el mayor número de puntos, cuando el grupo concluya, será el ganador del grupo **(3 puntos por actuación ganada).**

Es posible repetir un kata del Round-robin en las actuaciones posteriores, pero nunca se puede realizar el mismo kata dos veces seguidas.

- 3.8.2 En caso de empate entre dos o más competidores, el ganador del grupo se definirá según la Sección 5.5.
- 3.8.3 En torneos que utilizan grupos de 4 Competidores eliminación de todos contra todos, el máximo de participantes es 32, se dividen en 8 grupos de 4 competidores. El ganador de cada uno de los ocho grupos pasa a cuartos de final, semifinales y final, de manera habitual. Los perdedores ante los finalistas en los cuartos y semifinales compiten por las medallas de bronce.
- 3.8.4 En caso de que haya un número impar de participantes (debido a abandono o lesión), ese lugar se considerará como una victoria para los Competidores por las actuaciones que no se realicen. Si esto sucediera durante la competición en sí, cualquier actuación ya realizada contra el competidor que no complete el Round-robin no debe contarse para los oponentes anteriores.
- 3.8.5 El ganador y los subcampeones de cada grupo se determinan por la mayor cantidad de actuaciones ganadas. Si el número de victorias fuera igual, el empate se resolverá de acuerdo con el punto 5.5.
- 3.8.6 Los ganadores de las semifinales luego irán a la final donde competirán por el oro y la plata.
- 3.8.7 Los que hayan perdido ante los finalistas en cuartos de final y semifinales competirán por las medallas de bronce (una para el grupo 1-4 y otra para el grupo 5-8).
- 3.8.8 Es posible que un competidor sea descalificado de un encuentro y continúe la competición en otra categoría. En este caso, su oponente gana esa actuación y los demás resultados permanecen.
- 3.8.9 Si un Competidor ya clasificado es descalificado por mala conducta al final de la Ronda todos contra todos (SHIKKAKU):
- a) El adversario de semifinales accederá a la final por bye ("walkover")
 - b) Los otros dos Competidores competirán en la otra Semifinal
 - c) Solo se otorgará una medalla de bronce.
- 3.8.10 La siguiente tabla muestra la asignación a grupos desde 32 a 3 Competidores y la determinación de la clasificación del Round-robin de acuerdo con la siguiente ronda:

Número de Competidores / Grupos	Competidores por Grupos								Observaciones
8 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 24-32 Competidores
Ranking	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	Se clasifica el primero de cada grupo
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 18-23 Competidores
Ranking	6	3		2	5	4		1	
23	4	4		4	4	4		3	
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	Se clasifica el primero de cada grupo y los dos mejores segundos
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 17 Competidores
Ranking		3		2	5	4		1	
17		3		3	4	4		3	Se clasifica el primero de cada grupo y los 3 mejores segundos
4 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 12-16 Competidores
Ranking		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	
15		4		4		4		3	
14		3		4		4		3	Se clasifican el primero y el segundo de cada grupo
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 9-11 Competidores
Ranking		3		2				1	
11		4		4				3	Se clasifican el primero y el segundo de cada grupo,
10		4		3				3	asi como los dos mejores terceros
9		3		3				3	
2 Grupos	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 6-8 Competidores
Ranking				2				1	
8				4				4	
7				4				3	El primero y el segundo de cada grupo harán directamente semifinales
6				3				3	
1 Grupo	1	2	3	4	5	6	7	8	Participación 6-8 Competidores
Ranking								1	
5								5	Final entre el primero y el segundo del grupo y solo un encuentro
4								4	para medalla de bronce
3								3	

3.9 Competición de todos contra todos en dos grupos

- 3.9.1 Para Juegos Multideportivos, tales como juegos continentales, Juegos Olímpicos u otros eventos multideportivos, el formato de competición será determinado para cada evento dependiendo de las modalidades incluidas y la restricción en la participación.
- 3.9.2 El formato utilizado es normalmente un sistema de dos grupos donde los ganadores de los grupos pasan a la final, mientras que el número 2 de un grupo se enfrentará al número 3 del otro grupo y viceversa para enfrentarse por las dos medallas de bronce.

3.10 Competición de Kata para menores de 14 años

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

3.11 Competición de Kata para menores de 12 años

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

ARTÍCULO 4: PANEL DE JUECES

- 4.1 Para todas las competiciones oficiales de la WKF, el panel de siete Jueces para cada ronda será designado por selección aleatoria implementado en un programa informático.
- 4.2 Sin embargo, para las competiciones que no cuenten para la clasificación mundial de la WKF o la clasificación olímpica, el número de jueces puede reducirse a 5, eliminando aún la puntuación más alta y la más baja.
- 4.3 Se debe desplegar el mismo panel de Jueces para todos los Competidores en un grupo para cualquier ronda Individual - o grupo en Round-robin.
- 4.4 Para los encuentros de medalla, ninguno de los Jueces puede tener la misma nacionalidad que los competidores o tener cualquier otro tipo de conflicto de intereses, como el mismo país de residencia, lazos familiares, incluidos familia política o una relación atleta/entrenador.
- 4.5 Para cada tatami, se designa un Juez como Juez Jefe y asumirá el liderazgo en la conducción de cualquier comunicación requerida con el técnico de Software y manejará cualquier problema imprevisto entre los Jueces.
- 4.6 Despliegue de Jueces y asignación de paneles para las rondas eliminatorias: El Secretario de la Comisión de Arbitraje facilitará al técnico de Software que maneja el sistema de sorteo electrónico una lista con los Jueces disponibles por Tatami. Esta lista la realiza el Secretario del R.C. una vez finalizado el sorteo de competidores y al final del briefing de los Árbitros. Esta lista solo debe contener Jueces presentes en la sesión informativa y debe cumplir con los criterios antes mencionados. Luego, para el sorteo de los Jueces, el Técnico de Software introducirá la lista en el sistema y siete Jueces de cada despliegue de Tatami serán seleccionados al azar como Panel de Jueces.
- 4.7 Para las actuaciones de medallas, los Jefes de Tatami proporcionarán al Presidente de la RC y al Secretario de la RC una lista que contenga los oficiales disponibles de su propio Tatami después de que finalice la última actuación de la ronda eliminatoria. Una vez aprobada la lista por el Presidente del RC, se le entregará al Técnico de Software para que la incorpore al sistema. Luego, el sistema asignará aleatoriamente el Panel de Jueces, que solo contendrá los siete jueces.
- 4.8 Además del técnico de software y el Anunciador de resultados, para las competiciones por equipos, el panel de rondas de medallas también cuenta con la asistencia de un cronometrador que realiza un seguimiento del tiempo máximo de la ejecución.
- 4.9 Según se considere conveniente, el Anunciador y el Técnico de software que opera el sistema de evaluación electrónica pueden ser la misma persona.

- 4.10 Además, los organizadores deben proporcionar Enlaces para cada área de competición que estén familiarizados con la lista de Kata de la WKF para recopilar y registrar los Katas elegidos por los competidores antes de cada ronda y llevar la lista al técnico de Software. El Jefe de Tatami es responsable de supervisar el funcionamiento de los Enlaces.

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

5.1 Lista oficial de katas

- 5.1.1 Solo se pueden realizar Kata de la lista oficial de Kata de la WKF. La lista oficial de katas se encuentra en APÉNDICE 1.
- 5.1.2 Los nombres de algunos Katas están duplicados debido a las variaciones habituales en la ortografía en la romanización. En varios casos, un Kata puede ser conocido con un nombre diferente según el estilo (Ryu-ha) y, en casos excepcionales, un nombre idéntico puede ser, de hecho, un Kata diferente según el estilo.

5.2 Evaluación

- 5.2.1 La actuación se evalúa desde el saludo inicial del Kata hasta el saludo que finaliza el Kata, excepto en las competiciones de medalla por equipos, donde la actuación, así como el cronometraje, comienza con el saludo inicial del Kata y finaliza cuando los ejecutantes realizan el saludo después de completar el Bunkai.
- 5.2.2 Se permitirá una ligera variación según lo enseñado por el estilo del competidor (Ryu-Ha) de Karate.

5.3 Sistema de Puntuación

- 5.3.1 Las actuaciones reciben una puntuación utilizando una escala de 5,0 a 10,0 en incrementos de 0,1, donde 5,0 representa la puntuación más baja posible para un Kata que se acepta como realizado, y 10,0 representa una actuación perfecta. Una descalificación se indica con una puntuación de 0.0.
- 5.3.2 El sistema eliminará las puntuaciones más alta y más baja.

JUEZ-1	JUEZ-2	JUEZ-3	JUEZ-4	JUEZ-5	JUEZ-6	JUEZ-7	TOTAL
7.6	7.5	7.8	8.3	7.7	7.4	8.0	38.6

- 5.3.3 Al Bunkai se les debe dar la misma importancia que al propio Kata.

5.4 Baremo de Puntuación

- 5.4.1 A los efectos de la aplicación uniforme de la escala utilizada en la puntuación, se aplica la siguiente directriz:
- 10 Perfecto Ejecución perfecta.
 - 9 - 9.9 Excelente Competición de medallas de categoría mundial
 - 8 - 8.9 Muy bueno Competición internacional de alto nivel
 - 7 - 7.9 Buen Nivel Nivel esperado para competición internacional
 - 6 - 6.9 Aceptable Realizado sin distinción
 - 5-5.9 Insuficiente Realizado con discrepancias
 - 0 Descalificación

5.5 Resolución de empates

5.5.1 Sistema de Eliminación de Grupos con 8 Competidores

Los empates se resuelven mediante los siguientes pasos para determinar el ganador:

1. Puntuación mínima más alta de las eliminadas.
2. Puntuación máxima más alta de las eliminadas.
3. Se sumará la puntuación más baja de las puntuaciones válidas
4. Se sumara la puntuación más alta de las puntuaciones válidas.
5. Ranking absoluto de la RFEK (WKF: Ranking mundial) más alto a la fecha de la competición.

5.5.2 Grupos con 4 Competidores Sistema de Eliminación Round-robin

1. Resultado de la actuación entre la pareja de Competidores.
2. Número de puntos totales por victorias (cada una 3 puntos) Incluyendo todos los encuentros del grupo.
3. Puntuación mínima más alta de las eliminadas.
4. Puntuación máxima más alta de las eliminadas.
5. Se sumará la puntuación más baja de las puntuaciones válidas
6. Se sumara la puntuación más alta de las puntuaciones válidas.
7. Ranking absoluto de la RFEK (WKF: Ranking mundial) más alto a la fecha de la competición.

5.5.3 Sistema Round-robin de dos grupos:

De acuerdo con las reglas para el evento individual.

5.5.4 Cuando se decide los empates, se conserva la puntuación original de los Competidores. Las consideraciones de otras puntuaciones para determinar el ganador entre Competidores con puntuaciones iguales no cambian la puntuación oficial.

5.6 Criterios de evaluación

REALIZACIÓN DEL KATA	REALIZACION DEL BUNKAI (Aplidcable en la realización de Equipos para Medallas)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Posiciones' 2. Técnicas 3. Movimientos de Transición 4. Timing y Sincronización 5. Respiración Correcta 6. Concentración (KIME) 7. CONFORMIDAD: Consistencia en la realización del KIHON del estilo (Ryu-ha) en el Kata. 8. Fuerza 9. Velocidad 10. Equilibrio 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Posiciones 2. Técnicas 3. Movimientos de Transición 4. Timing y distancia (Ma-Ai) 5. Control 6. Concentración (KIME) 7. Conformidad con el Kata. Utilizar los movimientos reales que se realizan en el Kata. 8. Fuerza 9. Velocidad 10. Equilibrio

5.7 Faltas

Las siguientes faltas, si son evidentes, deben ser consideradas:

1. Pérdida menor de equilibrio.
2. 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.
3. Movimiento no sincronizado, tal como realizar una técnica antes de que se complete la transición del cuerpo, o en el caso de Kata por equipos; no hacer un movimiento al unísono.
4. La utilización de comandos acústicos (de cualquier otra persona, incluidos otros miembros del equipo) o acciones tales como golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos o el karategi, o una respiración inadecuada, se considerarán faltas muy graves por los Jueces en su evaluación de la realización del kata, en el mismo nivel que se penalizaría una pérdida de equilibrio temporal.
5. El cinturón se afloja hasta el punto de que se suelta de la cintura durante la actuación.
6. Pérdida de tiempo, incluyendo prolongar la marcha, saludos excesivos o pausa prolongada antes de comenzar la realización.
7. Causar lesión por no controlar las técnicas durante el Bunkai.
8. **Simular quedar inconsciente por más de 2 segundos en ese momento como parte del Bunkai.**

5.8 Descalificación

Un Competidor o un Equipo puede ser descalificado por cualquiera de las siguientes razones:

1. No anunciar el kata, anunciar el kata incorrecto o realizar otro kata diferente al anunciado previamente en la mesa oficial.
2. No hacer el saludo al comienzo o a la finalización de la ejecución de Kata.
3. **No iniciar el Kata de cara a los Jueces.**
4. Una clara pausa o parada en la actuación.
5. **Omitir o agregar movimientos, o cambiar sustancialmente la interpretación de su forma original.**
6. **Una clara pérdida de equilibrio que provoque una caída o un paso de recuperación.**
7. Caída del cinturón durante la actuación.
8. Exceder el límite de tiempo total de 5 minutos de duración para Kata y Bunkai.
9. Realizar una técnica de derribo de tijera en el área del cuello en Bunkai (Jodan Kani Basami)
10. No seguir las instrucciones del Juez Jefe u otra mala conducta (SHIKKAKU).

5.9 Celebración excesiva y manifestaciones políticas o religiosas

- 5.9.1 Se espera que los competidores respeten la ceremonia de saludos antes y después de la actuación. Cualquier celebración excesiva, como arrodillarse, etc., o expresiones políticas o religiosas, durante o inmediatamente después de la realización están prohibida y será sancionada con una multa equivalente a la cantidad determinada por la C.E. para la tasa de protesta. El Jefe de Tatami o Árbitro Principal lo notificará a la mesa oficial.

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

- 6.1 Al implementar el Sistema de Eliminación de competidores por Grupos, los competidores, o equipos, se asignan en grupos de ocho (o un máximo de 12) por área de competición dividida en dos pools.
- 6.2 Cuando se utiliza el Sistema de Eliminación Round Robin de Ocho Grupos, los competidores, o equipos, se asignan en grupos de cuatro por área de competición divididos en dos pools.
- 6.3 Antes de cada ronda, los competidores o equipos deben enviar su Kata elegido a los enlaces asignados, quienes transmitirán la información al técnico de software del sistema de evaluación electrónica. El orden de realización dentro de un grupo se determina aleatoriamente con la excepción de cualquier clasificación aplicable en la primera ronda de la eliminatoria.
- 6.4 Al comienzo de cada ronda, los competidores o equipos se alinearán en el perímetro del área de competición de cara a los Jueces. (Una ronda debe entenderse como una actuación de todos los competidores de un grupo). Una vez realizados los saludos, inicialmente “SHOMEN NI REI” - y posteriormente; “OTAGAI NI REI”, los competidores retrocederán y abandonarán el Área de Competición.
- 6.5 Cuando sean llamados, cada competidor, o equipo, se acercará al punto de partida para la realización del Kata frente a los jueces.
- 6.6 El punto de partida de la realización es cualquier lugar dentro del perímetro del área de competición.
- 6.7 Después del saludo, el competidor debe anunciar claramente el nombre del Kata que se va a realizar y posteriormente comenzar la ejecución.
- 6.8 Al final de la realización, que se define como el saludo al final en el Kata, el(los) Competidor(es) deben esperar el anuncio de la evaluación, hacer un saludo y luego abandonar el Tatami.
- 6.9 Cuando se utilice el Sistema de Eliminación de 8 competidores por Grupo, al final de cada grupo todos los competidores de ese grupo se alinearán y el operador (orador) anunciará los mejores competidores que pasarán a la siguiente ronda. El nombre de los cuatro primeros se mostrará en el monitor. Los competidores entonces saludarán y abandonarán el tapiz.

ARTÍCULO 7: RECLAMACIÓN OFICIAL

7.1 Disposiciones generales

- 7.1.1 *Nadie puede reclamar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.*
- 7.1.2 Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el Representante Oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.
- 7.1.3 La reclamación tomará la forma de un informe escrito enviado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la reclamación. La única excepción es cuando la reclamación se refiere a un mal funcionamiento administrativo.

- 7.1.4 Cualquier reclamación sobre la aplicación de las reglas no debe impedir necesariamente la progresión de la competición y la intención de reclamar debe ser anunciada por el entrenador o representante de la Federación inmediatamente después del final del encuentro.
- 7.1.5 El entrenador/representante de la F.N. solicitará el formulario oficial de reclamación [APÉNDICE 3] al Jefe de Tatami y se espera que lo complete, firme y se lo entregue con la tasa correspondiente dentro de los 5 minutos posteriores al anuncio de la intención de realizar la reclamación.
- 7.1.6 **El hecho de que un Entrenador/Representante de la F.N. no entregue una reclamación de manera oportuna, puede llevar a su rechazo si dicha demora, en opinión del Comité de Competición, no tiene una justificación razonable e impide la progresión de la competición.**
- 7.1.7 El Jefe de Tatami completará cualquier información sobre los oficiales implicados e inmediatamente entregará el formulario de Reclamación a un representante del Comité de Competición. El Comité de Competición revisará sin demora las circunstancias que conducen a la decisión protestada. Habiendo considerado todos los hechos disponibles, producirán un informe y estarán autorizados a tomar las medidas que puedan ser requeridas. La Reclamación será revisada por el Comité de Competición como parte de esta revisión, el jurado estudiará la evidencia disponible en apoyo de la reclamación.
- 7.1.8 La reclamación también puede ser directamente decidida y anunciada al Comité de Competición por el Director de Arbitraje o el Árbitro Jefe del evento, en cuyo caso no se aplicará el pago de una tasa de protesta.
- 7.1.9 En caso de un mal funcionamiento administrativo durante una actuación en curso, el Entrenador puede notificar directamente al Jefe de Tatami. A su vez, el Jefe de Tatami notificará al Juez Jefe.
- 7.1.10 La reclamación debe incluir el nombre y país de los competidores, los Jueces que offician y los detalles precisos de lo que se protesta. No se aceptarán reclamos generales sobre los estándares generales como una protesta legítima. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la reclamación. La reclamación debe ser presentada a un representante del Comité de Competición por el Jefe de Tatami. Oportunamente el Jurado revisará las circunstancias que motivaron la decisión protestada.
- 7.1.11 El Reclamante debe depositar una cantidad económica por la reclamación, establecida por las normas del Comité de Competición de la RFEK y DA. que junto con el formulario de la reclamación será entregado por el Jefe de Tatami al Presidente del Comité de Competición.
- 7.1.12 **Cualquier reclamación debe ser anunciada por el Entrenador o representante de la F.N. inmediatamente después del final de la actuación.**
- 7.1.13 **La decisión del Comité de Competición es definitiva y solo puede ser anulada por una decisión de la Junta Directiva a solicitud del Presidente de RFEK Y DA.**
- 7.1.14 El Comité de Competición no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar reclamaciones e instar a la Comisión de Arbitraje y la Dirección de Organización a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.
- 7.1.15 Si la reclamación involucra a competidores en una categoría en curso, entonces la siguiente ronda que podría involucrar al competidor debe posponerse hasta que se decida la apelación.

7.2 Composición del Comité de Competición:

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

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

7.3 Proceso de evaluación de apelaciones

7.3.1 Es responsabilidad del Jefe de Tatami que recibe la reclamación por remitir al Comité de Competición depositar la suma correspondiente por cualquier protesta rechazada.

7.3.2 El Comité de Competición hará de inmediato tales consultas e investigaciones, como consideran necesario para evaluar la reclamación.

7.3.3 Cada uno de los miembros del Comité de Competición está obligado a dar su veredicto sobre la validez de la reclamación. No es posible abstenerse.

7.4.1 Reclamaciones rechazadas y aceptadas

7.4.1 Si se determina que una reclamación es inválida, el Comité de Competición designará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que la protesta ha sido rechazada, marque el documento original con la palabra "RECHAZADA" y haga que lo firmen cada uno de los miembros del Comité de Competición, e informar al Reclamante de la decisión.

7.4.2 Si la Reclamación es Aceptada, el Comité de Competición se pondrá en contacto con la Comisión de Organización (OC) y con la Comisión de Arbitraje para tomar las medidas que se puedan realizar prácticamente para remediar la situación incluyendo las posibilidades de:

- Cambiar decisiones previas que infringen el Reglamento
- Anular los resultados de los encuentros afectados desde el momento antes del incidente
- Repetir los encuentros afectados por el incidente
- Recomendar a la Comisión de Arbitraje que se considere la sanción de los Árbitros implicados

7.4.3 La responsabilidad recae en el Comité de Competición para ejercer la moderación y el buen juicio al tomar acciones que puedan perturbar el programa del evento de manera significativa. Revertir el proceso de las eliminaciones es la última opción para asegurar un resultado justo.

7.4.4 Si se acepta la reclamación, el Comité de Competición nombrará a uno de sus miembros que verbalmente notifique al reclamante que la protesta ha sido aceptada, marcará el documento original con la palabra "ACEPTADA", y que la firmen cada uno de los miembros del Comité. Se le devolverá la tarifa de protesta al Reclamante.

7.5 Informe de incidentes

7.5.1 Después de manejar el incidente de la manera prescrita anteriormente, el Comité de Competición se reunirá nuevamente y elaborará un simple informe de incidente de protesta, describiendo sus hallazgos y exponiendo sus razones para aceptar o rechazar la reclamación.

- 7.5.2 El informe debe ser firmado por los miembros del Comité de Competición y presentado al Jefe de Árbitros y la Comisión de Organización.

ARTÍCULO 8: ADAPTACIÓN LOCAL DE LAS NORMAS

- 8.1 Las adaptaciones locales de las reglas de Kata están permitidas para competiciones nacionales siempre que estas adaptaciones no proporcionen ventajas o desventajas para estilos particulares de karate.

APÉNDICE 1: LISTA OFICIAL DE KATAS

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

Al informar sobre el kata a realizar, use el número designado. En caso de discrepancia entre el número y el nombre del kata, el número se considerará como el kata informado a realizar.

APÉNDICE 2: CATEGORÍAS EN LA COMPETICIÓN DE KATA

Equipos Kata Sénior Masculino
Equipos Kata Sénior Femenino

Equipos Kata Cadete y Junior Masculino
Equipos Kata Cadete y Junior Femenino

Kata individual Sénior masculino
Kata Individual Sénior Femenino

Kata Individual Junior Masculino
Kata Individual Junior Femenino

Kata Individual Cadete Kata Masculino
Kata Individual Cadete Kata Femenino

