

REGLAMENTO COMPETICIÓN KARATE

COMPENDIO

Víctor López Bondía

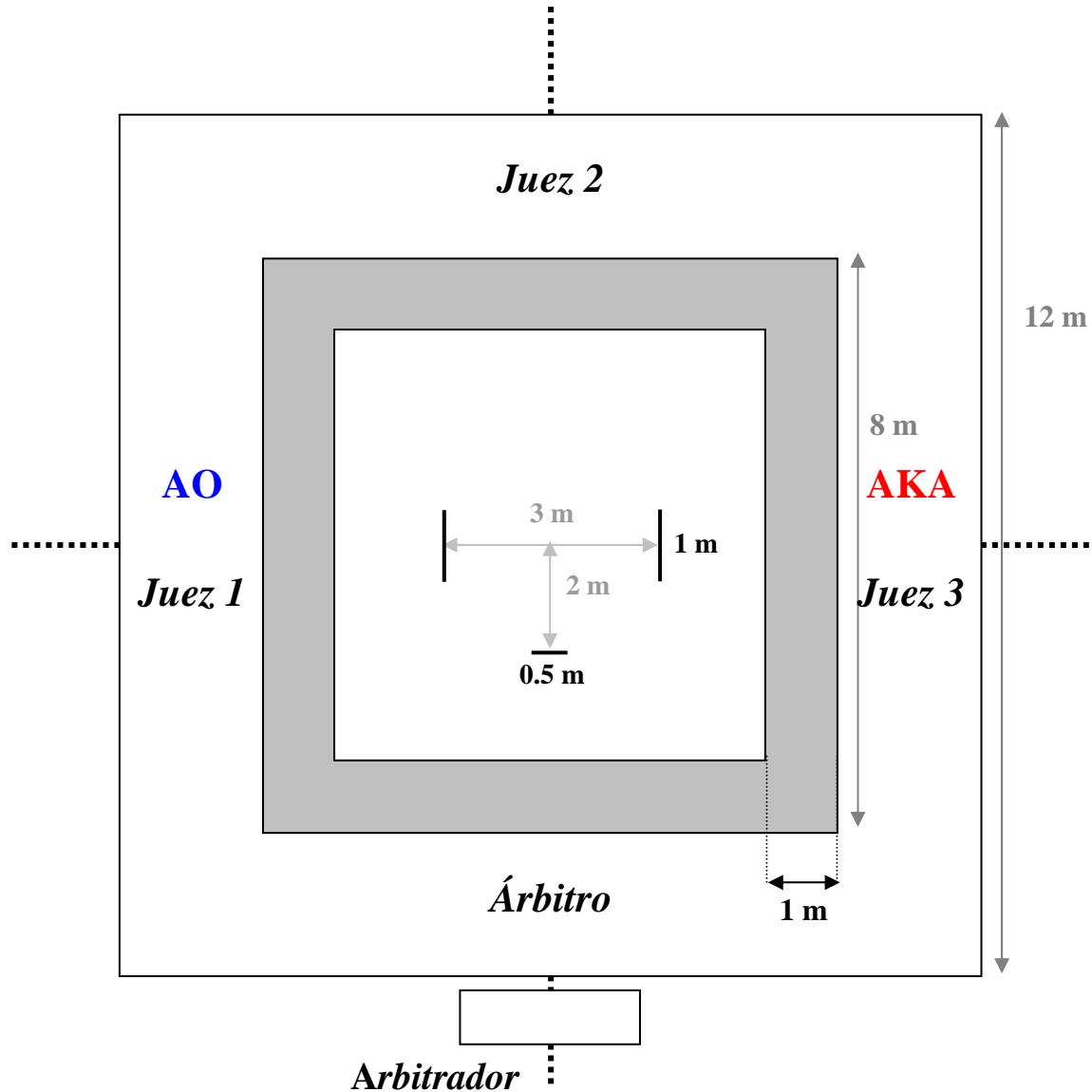
Última actualización: 23/02/07
Conforme a la última versión del Reglamento de Competición WKF/RFEK

ÍNDICE

EL ÁREA DE COMPETICIÓN	3
UNIFORME OFICIAL	5
CATEGORÍAS	6
KUMITE	7
PROTECCIONES	7
DURACIÓN DE LOS COMBATES	7
PUNTUACIÓN	8
COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	9
PENALIZACIONES	9
SALIDAS (JOGAI)	10
ENCUENTRO DE KUMITE	11
RESULTADO DE UN ENCUENTRO	12
EMPATE	12
RENUNCIA (KIKEN)	13
PODERES Y DEBERES	14
POSIBLES SITUACIONES	14
KATA	15
ENCUENTRO DE KATA	15
KATAS SEGÚN ENCUENTRO	17
LISTA DE KATAS OBLIGATORIOS (SHITEI)	17
COMPETICIÓN POR EQUIPOS	18
MARCAS DE LOS PUNTUADORES	19

EL ÁREA DE COMPETICIÓN

KUMITE



PANEL DE ÁRBITROS

Árbitro → *Shushin*

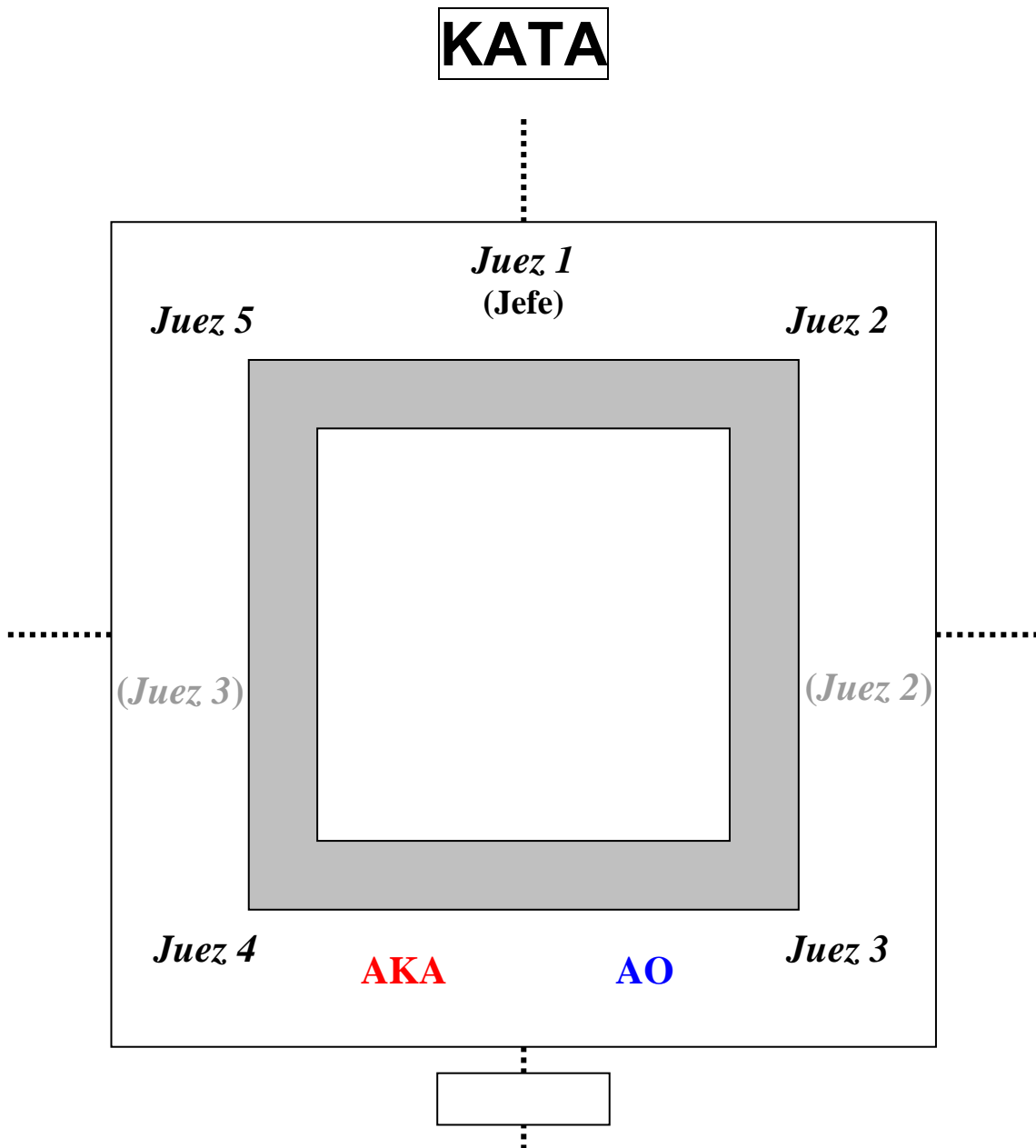
Jueces → *Fukushin* (Banderas: ROJA mano IZQUIERDA | AZUL mano DERECHA)

Arbitrador → *Kansa*

COMPETIDORES

AKA (ROJO) → Se colocará a la DERECHA del Árbitro/mesa *tatami*.

AO (AZUL) → Se colocará a la IZQUIERDA del Árbitro/mesa *tatami*.



PANEL DE ÁRBITROS

Se pueden utilizar 3 ó 5 Jueces cuando haya suficientes disponibles. Si se utilizan 5 Jueces, el Juez-Jefe se sentará en la posición central frente a los contendientes y los otros cuatro se sentarán en las esquinas del área de competición.

(pag. 27, 4.E.II)

Jueces → *Fukushin* (Banderas: ROJA mano DERECHA | AZUL mano IZQUIERDA)

COMPETIDORES

AKA (ROJO) → Se colocará a la DERECHA del Juez-Jefe (central).

AO (AZUL) → Se colocará a la IZQUIERDA del Juez-Jefe (central).

UNIFORME OFICIAL

UNIFORME DE ÁRBITROS

- Chaqueta azul marino no cruzada con dos botones plateados.
- Camisa blanca de manga corta.
- Corbata oficial sin sujetacorbata.
- Pantalón gris claro sin vueltas.
- Calcetines azul oscuro o negros y zapatillas negras para el *tatami*.

Si el Comité de Arbitraje lo acuerda así, los Árbitros se podrán quitar la chaqueta.

UNIFORME DE COMPETIDORES

KARATEGI

LOS COMPETIDORES DEBEN LLEVAR UN KARATEGI BLANCO.

- CHAQUETA

La chaqueta, al cogerse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y como máximo a tres cuartos de la longitud del muslo. 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. (pag. 5, 2.4)

Las competidoras femeninas deben llevar una camiseta blanca debajo de la chaqueta del *karategi*.

- PANTALÓN

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. (pag. 5, 2.5)

En el karategi sólo puede aparecer:

- *Emblema o bandera del país (en función del carácter del torneo), en la parte izquierda del pecho.*
- *Marca del fabricante: en los lugares generalmente aceptados, en la parte derecha del pecho y en el cuello.*

El Comité Director puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.

CINTURÓN

UN COMPETIDOR DEBE LLEVAR UN CINTURÓN ROJO (AKA) Y EL OTRO UNO AZUL (AO).

Los cinturones deben tener una anchura de unos 5cm y tener la longitud suficiente como para que sobren 15cm a cada lado del nudo.

La apariencia de los competidores debe ser limpia y aseada, y no debe interferir en el transcurso de la competición. Se podrá DESCALIFICAR (HANSOKU) a un competidor que lleve el pelo demasiado largo, sucio, que no lleve las uñas cortas, etc. (pag. 5, 2)

Si un competidor se presenta en el área de competición vestido inadecuadamente se le dará **1 MINUTO** para corregirlo. (pag. 6, 2.E.IV)

Los competidores no deben llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente.

No está permitida la banda para el pelo (hachimaki) ni pinzas metálicas para el pelo en kumite, aunque se podrán llevar en kata si son discretas. Cintas y demás adornos están prohibidos.

Están prohibidas las gafas. Se podrán llevar lentillas blandas bajo responsabilidad del propio competidor.

Los aparatos de ortodoncia deben estar autorizados por el Árbitro y el médico de la competición.

La utilización de vendajes o cualquier tipo de ayuda por lesión debe estar autorizada por el Árbitro y el médico de la competición. UN COMPETIDOR NO PUEDE LLEVAR VENDAJES EN EL PRIMER ENCUENTRO.

UNIFORME DE ENTRENADORES

El entrenador deberá vestir un CHÁNDAL y llevar visible su identificación oficial.

CATEGORÍAS

ALEVÍN	Hasta 10 años
INFANTIL	11, 12 y 13 años
JUVENIL	14 y 15 años
CADETE	16 y 17 años
JUNIOR	18, 19 y 20 años
SENIOR	21 años en adelante

LA EDAD MÍNIMA PARA PARTICIPAR EN LA MODALIDAD DE KUMITE SERÁ DE 12 AÑOS.

KUMITE

PROTECCIONES

Todas las protecciones deberán ser HOMOLOGADAS.

Para cualquier categoría las protecciones siempre obligatorias son:

PROTECCIONES OBLIGATORIAS	
-	PROTECTOR BUCAL
-	GUANTILLAS → Un competidor las llevará rojas (<i>Aka</i>) y el otro azules (<i>Ao</i>).
-	ESPINILLERAS CON PROTECTOR DE EMPEINE → Un competidor las llevará rojas (<i>Aka</i>) y el otro azules (<i>Ao</i>).
-	PROTECTOR DE PECHO → Para las mujeres. Obligatorio en España.

Otras protecciones según categorías:

CATEGORÍA	PROTECCIONES	
	OBLIGATORIAS	OPCIONALES
INFANTIL	PETO PROTECTOR DE ANTEBRAZOS COQUILLA	
JUVENIL	PETO COQUILLA (masculino)	
CADETE		
JUNIOR		COQUILLA (masculino)
SENIOR		

DURACIÓN DE LOS COMABATES

La duración de un combate es de:

- **3 MINUTOS** para SENIOR MASCULINO (individual o equipos).
- **2 MINUTOS** para el resto de las categorías.
- El tiempo del combate comienza a contar cuando el Árbitro da la señal de empezar (*HAJIME*) y se para cada vez que el Árbitro ordena parar (*YAME*).
- El cronometrador hará sonar un gong claramente audible indicando que faltan 30 SEGUNDOS (el Árbitro anunciará *ATOSHI BARAKU*) o que ha finalizado el tiempo (el Árbitro ordenará parar: *YAME*).

La señal de fin de tiempo marca el fin de las posibilidades de puntuar en el combate, aunque el Árbitro, inadvertidamente, no pare el combate inmediatamente. Dicha señal de fin de tiempo no quiere decir sin embargo que no se puedan imponer penalizaciones. Estas pueden ser impuestas por el Panel de Árbitros mientras los contendientes no hayan abandonado el área de competición, después de haber acabado el combate.

(pag. 11, 6.E.XIII)

PUNTUACIÓN

PUNTUACIÓN	MARCA	SE CONCEDE POR
SANBON (3 PUNTOS)	●—○	- Patadas <i>jodan</i> . - Derribo o barrido del oponente al suelo seguido de una técnica puntuable.
NIHON (2 PUNTOS)	●	- Patadas <i>chudan</i> . - Golpes de puño (<i>tsuki</i>) a la parte trasera. - Combinación de técnicas de mano, cada una de las cuales puntuarían por separado. - Desequilibrio del oponente seguido de técnica puntuable.
IPPON (1 PUNTO)	○	- <i>Chudan</i> o <i>jodan tsuki</i> . - <i>Uchi</i> .

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

- Buena forma
- Actitud deportiva
- Aplicación vigorosa
- *Zanshin*
- Tiempo apropiado (*timing*)
- Distancia correcta (*maai*)

Los ataques están limitados a las siguientes zonas:

- Cabeza
- Cara
- Cuello (La garganta es zona puntuable pero NO SE PUEDE TOCAR)
- Abdomen
- Pecho
- Zona trasera (cabeza, cuello, espalda u omoplatos)
- Zona lateral (costado)

A UN COMPETIDOR NO SE LE PUEDE CONCEDER PUNTUACIÓN Y SER TAMBIÉN AMONESTADO POR UNA MISMA SECUENCIA DE ACCIONES. (pag. 43)

Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor. (pag. 9, 6.7)



En el caso de tener que conceder puntuación a un competidor y amonestar al otro, el Árbitro concederá primero la puntuación a quien corresponda y penalizará después al contrincante.*

No se puntuarán técnicas eficaces realizadas simultáneamente por los dos competidores (AIUCHI).

* No aplicable al caso en el que se concede puntuación a un competidor por infracciones del contrario.

COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

Existen 2 CATEGORÍAS de COMPORTAMIENTO PROHIBIDO:

CATEGORÍA 1 	CATEGORÍA 2 
<ul style="list-style-type: none">- Técnicas a zonas puntuables con contacto excesivo.- Técnicas que contacten la garganta.- Ataques a zonas no puntuables (articulaciones, extremidades, etc.).- Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.- Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.	<ul style="list-style-type: none">- Simular o exagerar una lesión.- Salirse del área de competición (<i>JOGAI</i>).- Ponerse a uno mismo en peligro (<i>MUBOBI</i>).- Evitar el combate*.- Agarrar e intentar derribar al oponente sin antes realizar un ataque real.- Técnicas descontroladas.- Ataques con la cabeza, las rodillas o los codos.- Hablar o provocar al oponente, no obedecer al Árbitro, comportamiento descortés, etc.

Las penalizaciones de ambas categorías NO SON ACUMULABLES ENTRE SÍ. (pag. 16, 9.E.I)

Están prohibidos los derribos peligrosos o donde el punto de giro esté por encima del nivel de la cadera. Después de un derribo el Árbitro dejará dos o tres segundos para intentar una técnica puntuable. (pag. 10, 6.E.I)

PENALIZACIONES

De menor a mayor gravedad:

CHUKOKU → ADVERTENCIA.

KEIKOKU → Se añade *IPPON* a la puntuación del oponente.

HANSOKU-CHUI → Se añade *NIHON* a la puntuación del oponente.

HANSOKU → DESCALIFICACIÓN

SHIKAKU → DESCALIFICACIÓN DEL TORNEO

Una vez dado un grado de penalización se continuará ascendentemente con la escala de penalizaciones de esa categoría en caso de reincidencia. (pag. 16, 9.E.II)

* Si resta de combate:

- más de 10 segs. → *CHUKOKU*

- menos de 10 segs. → *KEIKOKU*

En caso de tener alguna advertencia o penalización previa de la categoría 2 habría que continuar la escala. (pag. 15, 8.E.XV)

Si un *coach* se comporta de forma inadecuada, el competidor al que asiste podrá ser DESCALIFICADO (SHIKAKU). (pag. 17, 9.E.VIII)

CONTACTO A LA CARA	
INFANTIL	El primer contacto del guante sobre el objetivo supondrá <i>KEIKOKU</i> .
JUVENIL	El primer contacto del guante sobre el objetivo supondrá <i>CHUKOKU</i> .
CADETE	Si el guante toca el objetivo no se otorgará punto alguno. Se permite que las técnicas de pierna hagan “contacto superficial”.
JUNIOR	Está permitido el contacto con “toque ligero”.
SENIOR	

Nunca podrá puntuarse una técnica que haya hecho contacto excesivo. (pag. 43)

SALIDAS (*JOGAI*)

***JOGAI* (SALIDA del área de competición) se produce cuando cualquier parte del cuerpo de un contendiente toca la parte exterior del área de competición.** (pag. 15, 8.E.XII)

Una excepción a esto es cuando el contendiente es físicamente empujado o lanzado fuera del área por el oponente. (pag. 15, 8.E.XII)

No se podrá puntuar nunca desde fuera del área de competición. (pag. 10, 6.8)

Jogai supone un ACTO PROHIBIDO correspondiente a la CATEGORÍA 2. (pag. 13, 8)

POSIBLES SITUACIONES

- Un competidor puntúa a la vez que el oponente se sale → Es punto y *jogai*.
- Un competidor es derribado por su oponente y cae fuera del *tatami* → NO es *jogai*.

El resto de situaciones vendrán determinadas por el momento en el que el Árbitro haya detenido el encuentro. (pag. 15, 8.E.XII / 8.E.XIV)

ENCUENTRO DE KUMITE

SALUDO DE INICIO

El Árbitro estará situado en el borde exterior del área de competición. A la izquierda del Árbitro se situarán los Jueces 1 y 2 y a la derecha el Arbitrador y el Juez 3.

Los competidores se situarán en los bordes laterales del área de competición (*AKA* (rojo) a la DERECHA y *AO* (azul) a la IZQUIERDA del Árbitro).

Se saludará primero a la presidencia (El Árbitro ordenará *SHOMEN NI REI*) y después Panel Arbitral y competidores se saludarán entre ellos (El Árbitro ordenará *OTAGAI NI REI*). Después el Árbitro dará un paso atrás, los Jueces y el Arbitrador se girarán hacia él y se saludarán. Todos ocuparán sus posiciones.

ENCUENTRO DE KUMITE

- El Árbitro llamará a los contendientes a sus líneas de salida y competidores y Árbitro se saludarán.
- El Árbitro comprobará que el estado de los competidores es el correcto (indumentaria, protecciones...).
- El Árbitro anunciará el comienzo del encuentro con la orden *SHOBU HAJIME*, y dará un paso atrás.
- Los Jueces asistirán al Árbitro con las banderas en todo momento siempre que sea necesario.
- El Árbitro detendrá el combate con un gesto descendente y cortante con la mano ordenando *YAME*. Árbitro y competidores volverán a sus posiciones.
 - o En el caso de otorgar puntuación, el Arbitro identificará al contendiente (*Aka* o *Ao*), la zona atacada (*Chudan* o *Jodan*), la técnica (*Tsuki*, *Uchi*, o *Keri*), y después dará el punto correspondiente utilizando el gesto prescrito.
 - o En el caso de otorgar advertencia o penalización, el Arbitro identificará al contendiente (*Aka* o *Ao*), el tipo de comportamiento prohibido (Categoría 1 ó 2), el grado de penalización (*Chukoku*, *Keikoku*, *Hansoku-chui*, *Hansoku* o *Shikaku*), y después y si procede dará el punto correspondiente al oponente utilizando el gesto prescrito.
 - o Si la técnica es inaceptable como técnica puntuable el Árbitro cruzará y descruzará los brazos con las palmas hacia abajo indicando *TORIMASEN*.
- El Árbitro reanudará el combate ordenando *TSUZUKETE HAJIME*. 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.
- El Árbitro anunciará *ATOSHI BARAKU* (queda poco tiempo) cuando el cronometrador indique con un gong que quedan 30 SEGUNDOS de combate.
- Al finalizar el combate el Árbitro anunciará el ganador extendiendo su brazo hacia arriba a 45° por el lado del ganador y diciendo *AKA/AO NO KACHI* (dependiendo del contendiente que haya ganado: *Aka* o *Ao*).
- Competidores y Árbitro se saludarán y abandonarán el *tatami*.

SALUDO FINAL

Panel Arbitral y competidores se colocarán en las posiciones descritas para el saludo inicial.

Primero Panel Arbitral y competidores se saludarán entre ellos (El Árbitro ordenará *OTAGAI NI REI*). Acto seguido se saludará a la presidencia (El Árbitro ordenará *SHOMEN NI REI*). Después el Árbitro dará un paso atrás, los Jueces y el Arbitrador se girarán hacia él y se saludarán.

RESULTADO DE UN ENCUENTRO

El resultado de un combate queda definido (pag. 11, 7):

- Antes e finalizar el tiempo cuando un contendiente:
 - o Contabiliza 6 PUNTOS → Categoría INFANTIL.
 - o Obtiene una VENTAJA de 6 PUNTOS → Categoría JUVENIL.
 - o Obtiene una VENTAJA de 8 PUNTOS → CADETE, JUNIOR y SENIOR.
- Al transcurrir el tiempo cuando un contendiente tenga ventaja de puntos.
- Por DECISIÓN (*HANTEI*).
- Cuando el oponente reciba *HANSOKU*, *SHIKAKU* o *KIKEN*.

EMPATE

***ENCHO-SEN* (el primero que marque gana)**

Si al finalizar un encuentro individual* los dos competidores tienen la misma puntuación el Árbitro anunciará *HIKIWAKE* (empate) y acto seguido *ENCHO-SEN*, y con la orden *SHOBU-HAJIME* comenzará una prolongación del combate de 1 MINUTO de duración en la que se declarará vencedor el primero que marque un punto. (pag. 12, 7.2)

A los 30 SEGUNDOS se anunciará *ATOSHI BARAKU*.

***Encho-Sen* empatado → DECISIÓN (*HANTEI*)**

Si al finalizar el *Encho-Sen* persiste el empate, el Árbitro pedirá decisión de los Jueces y ésta será OBLIGATORIA (no se podrá votar empate):

- El Árbitro retrocederá hasta el borde del *tatami* y anunciará *HANTEI* (decisión).
- El Árbitro pedirá opinión a los Jueces con un pitido de 2 tonos de su silbato.
- Los Jueces con las banderas y el Árbitro con los brazos expresarán sus opiniones (*Aka* (rojo) o *Ao* (azul)).
- Con un nuevo pitido el Árbitro ordenará que bajen las banderas.

* En la competición por equipos, no habrá extensión (*Encho-Sen*) en caso de combate empatado (pag. 12, 7.3). Una excepción a esto es cuando hay un combate decisivo en el caso de que dos equipos empaten en número de victorias y puntos, entonces habrá *Encho-Sen* y *Hantei* si fuera necesario (pag. 12, 7.5).

- El Árbitro entrará al tatami y desde su línea anunciará la decisión de la mayoría:
 - o Gana Rojo → *AKA NO KACHI*.
 - o Gana Azul → *AO NO KACHI*.

Decisión empatada → VOTO de CALIDAD

Si persiste el empate el Árbitro tendrá “voto de calidad” (lo indicará doblando el brazo que no está utilizando para dar su voto frente al pecho) y ganará entonces el competidor que haya contado con el voto del Árbitro. (pag. 12, 7.E.II)

RENUNCIA (KIKEN)

KIKEN (renuncia) es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por el Árbitro. (pag. 17, 10.1)

Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el doctor del torneo no podrá volver a competir en dicho torneo. (pag. 17, 10.3)

Un competidor podrá ganar como máximo 2 combates por descalificación del oponente debido a infracciones de éste de la Categoría 1. Si esto sucediese sería RETIRADO en el siguiente encuentro aunque estuviera en condiciones físicas de continuar. (pag. 18, 10.E.II)

Regla de los 10 segundos

Cualquier competidor que caiga, sea derribado o noqueado y no recupere totalmente su posición en 10 SEGUNDOS*, será considerado que no está en condiciones de seguir combatiendo y será RETIRADO de todos los eventos de *kumite* del torneo.

El Árbitro señalará al cronometrador el comienzo de la cuenta de 10 segundos mediante un pitido de su silbato, llamando al mismo tiempo al doctor si fuera necesario. El cronometrador parará el conteo cuando el árbitro levante su brazo. (pag. 18, 10.7) A los 7 segundos debe sonar una advertencia de aviso. (pag. 17, 10.E.V)

- Si el competidor no recupera su posición en el transcurso de los 10 segundos y la acción del oponente (si existiese) no ha sido proporcional al daño aparentemente causado, el competidor será retirado y su oponente será declarado vencedor.
- Si el competidor no recupera su posición en el transcurso de los 10 segundos debido a la acción descontrolada (y por tanto penable) del oponente, este último será DESCALIFICADO (HANSOKU) y su contrincante declarado vencedor, aunque será retirado (no podrá volver a competir en el torneo).

Si dos competidores se lesionan mutuamente o sufren los efectos de lesiones previas y son declarados por el doctor del torneo incapaces de continuar, será declarado vencedor el que tenga más puntos en ese instante, o por decisión (Hantei) si tienen los mismos puntos. (pag. 17, 10.2)

* La regla de los 10 segundos sólo se aplica en las categorías Cadete, Junior y Senior.

PODERES Y DEBERES

La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta.

Cuando los tres Jueces dan la misma señal (que no sea *mienai* o *torimasen*), el Árbitro parará el combate y dará la decisión de la mayoría. (pag. 21, 12.E.I)

Excepto en el caso de un *Encho Sen* empatado, la opinión del Árbitro tendrá el mismo valor que la de cualquier otro Juez, debiéndose acatar siempre la decisión de la mayoría.

El Árbitro podrá pedir a los Jueces que reconsideren cuando crea que están equivocados o cuando adoptar su decisión sería una violación del reglamento. (pag. 22, 12.E.VI)

Los Jueces sólo pueden juzgar lo que realmente ven, si no están seguros de una decisión señalarán que no vieron (*MIENAI*). (pag. 22, 12.E.IX)

El papel del Arbitrador es asegurar que el encuentro se conduzca de acuerdo al reglamento de competición. Advertirá al Jefe de Tapiz en caso de que las decisiones del Árbitro y/o los Jueces no estén de acuerdo con el reglamento de competición. (pag. 21, 12)

POSIBLES SITUACIONES

- Cuando un contendiente resbala, cae, o pierde el equilibrio por sí mismo y es marcado por su oponente, la puntuación se otorgará como si dicho contendiente hubiera estado de pie, dependiendo el grado de puntuación de la técnica ejecutada y la zona alcanzada. (pag. 10, 6.E.II)
- Si los contendientes se agarran después de un intercambio de técnicas el Árbitro dejará unos segundos para que se separen e intenten puntuar. Si esto no sucediese el Árbitro detendría el combate y lo reanudaría inmediatamente después.
- Si un competidor recibe un golpe con contacto excesivo por su propia falta o negligencia (*MUBOBI*), el Árbitro dará una advertencia o penalización de Categoría 2 al infractor y podrá no penalizar al oponente (pag. 15, 8.E.XVI) No obstante nunca podrá puntuarse una técnica que haya hecho contacto excesivo. (pag. 43)
- Se puntuarán patadas *chudan* que cumplan los 6 criterios de puntuación aunque el contendiente que la reciba agarre la pierna del adversario impidiéndole la recogida. (pag. 43)
- Si un competidor se lesiona al caer por un barrido o proyección legal (correcta ejecución y control de acuerdo a lo establecido en el reglamento) del adversario, el barrido no deberá ser penalizado. (pag. 44)

KATA

Se aplicará el SISTEMA DE ELIMINACIÓN CON REPESCA.

ENCUENTRO DE KATA

SALUDO DE INICIO

El Árbitro (Juez 1) estará situado en el borde exterior del área de competición. A su izquierda se situarán los Jueces 2 y 3, y a su derecha los Jueces 4 y 5.

Los competidores se situarán en el borde exterior opuesto del área de competición (*AKA* (rojo) a la DERECHA y *AO* (azul) a la IZQUIERDA del Juez Jefe).

Se saludará primero a la presidencia (el Juez Jefe ordenará *SHOMEN NI REI*) y después Panel Arbitral y competidores se saludarán entre ellos (el Juez Jefe ordenará *OTAGAI NI REI*). Después el Juez Jefe dará un paso atrás, los Jueces se girarán hacia él y se saludarán. Todos ocuparán sus posiciones.

ENCUENTRO DE KATA

- Los dos contendientes, uno con cinturón rojo (*Aka*) y el otro con cinturón azul (*Ao*), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez Jefe (*Aka* estará a su derecha y *Ao* a su izquierda).
- Los competidores saludarán al Panel Arbitral y después se saludarán entre ellos.
- *AKA* se dirigirá al punto de comienzo donde empezará su actuación. Al finalizar la ejecución del *kata* retornará al perímetro del área de competición y esperará la actuación de *Ao*.
- *AO* procederá de la misma manera que lo hizo *Aka* con anterioridad. Cuando la actuación de *Ao* haya sido completada retornará al perímetro del área de competición y esperará junto con *Aka* la decisión del Panel Arbitral.
- El Juez Jefe pedirá decisión (*HANTEI*) haciendo sonar un pitido de 2 tonos con su silbato. En ese instante los tres Jueces manifestarán su veredicto levantando las banderas. La decisión será obligatoria (NO SE PODRÁ DAR EMPATE). (pag. 28, 6.5)
- EL COMPETIDOR QUE HAYA RECIBIDO MÁS VOTOS SERÁ EL GANADOR.
- El Juez Jefe dará un pitido corto con su silbato tras el cual se bajarán las banderas.
- Los competidores se saludarán entre ellos y después saludarán al Panel Arbitral.

SALUDO FINAL

Panel Arbitral y competidores se colocarán en las posiciones descritas para el saludo inicial.

Primero Panel Arbitral y competidores se saludarán entre ellos (el Juez Jefe ordenará *OTAGAI NI REI*). Acto seguido se saludará a la presidencia (el Juez Jefe ordenará *SHOMEN NI REI*). Después el Juez Jefe dará un paso atrás, los Jueces se girarán hacia él y se saludarán.

SERÁ DESCALIFICADO:

- El contendiente que VARÍE el *kata SHITEI*. (pag. 27, 5.2)
- El contendiente que INTERRUMPA la realización del *kata*. (pag. 27, 5.3)
- El contendiente que haga un *kata* DIFERENTE del ANUNCIADO. (pag. 27, 5.2)
- El contendiente que haga un *kata* INELIGIBLE. (pag. 27, 5.4)
- El contendiente que REPITA un *kata*. * (pag. 27, 5.4)

Si un contendiente de *kata* debe ser descalificado, el Juez Jefe cruzará y descruzará las banderas (como la señal de *TORIMASEN* en *kumite*) hacia el competidor en cuestión y acto seguido declarará vencedor al otro. No se pedirá decisión (*HANTEI*). (pag. 28, 6.3)

Si al finalizar *Aka* su ejecución debe ser descalificado, *Ao* será declarado vencedor directamente, tras la descalificación *Aka*, sin necesidad de realizar su *kata*.

Si un competidor no se presenta al ser llamado o se retira (*KIKEN*) la decisión se otorgará automáticamente a su oponente sin necesidad de realizar el *kata* previamente anunciado. (pag. 28, 6.E.III)

Si existe alguna irregularidad el Juez Jefe podrá llamar a los demás Jueces para llegar a un veredicto. (pag. 28, 6.2)

* Nunca se podrá repetir *kata* en las categorías Cadete, Junior y Senior.

KATAS SEGÚN ENCUENTRO

ALEVÍN	<p>KATA BÁSICO:</p> <p>El primero no podrá volver a ejecutarse. En el resto de encuentros no podrá repetirse el <i>kata</i> del encuentro anterior.</p>
INFANTIL	<p>Primer <i>kata</i> básico y no podrá volver a ejecutarse. En el resto de encuentros <i>kata</i> básico y no podrá repetirse el <i>kata</i> del encuentro anterior. En la final se realizará un <i>kata</i> de libre elección de la lista oficial Infantil/Juvenil.</p>
JUVENIL	<p>Primer <i>kata</i> básico y no podrá volver a ejecutarse. En el resto de encuentros <i>kata</i> de la lista oficial Infantil/Juvenil y no podrá repetirse el <i>kata</i> del encuentro anterior.</p>
CADETE	<p>En las dos primeras vueltas (dependiendo del número de competidores*), los contendientes sólo pueden elegir <i>kata</i> de la lista de <i>katas</i> obligatorios (<i>SHITEI</i>). No se permitirán variaciones de escuela. En las siguientes vueltas, los contendientes pueden elegir <i>kata</i> de la lista de <i>katas</i> de libre elección (<i>TOKUI</i>). Los contendientes deben realizar un <i>kata</i> diferente en cada vuelta: NO SE PUEDE REPETIR KATA.</p>
JUNIOR	
SENIOR	

LISTA DE KATAS OBLIGATORIOS (*SHITEI*)

Goju-Ryu	Seipai	Saifa
Shotokan	Jion	Kanku Dai
Shito-Ryu	Bassai Dai	Seienchin
Wado-Ryu	Seishan	Chinto
Renbukai	Matsumura no Rohai	Matsumura no Chintei
Kyokushinkai	Tsuki no kata	Seienchin
Gensei-Ryu	Bassai Sho	Ananku

* El tipo de *kata* (*Shitei* o *Tokui*) que se podrá realizar en las dos primeras vueltas dependerá del número de competidores (pag. 26, 3.E.I):

- Más de 16 competidores → en las 2 primeras vueltas se realizará *kata SHITEI*.
- Entre 9 y 16 competidores → sólo en la primera vuelta se realizará *kata SHITEI*.
- Menos de 9 competidores → todos los *katas* a realizar serán *TOKUI*.

COMPETICIÓN POR EQUIPOS

KUMITE

*Los equipos masculinos se compondrán de 7 miembros de los cuales competirán 5 en cada eliminatoria. Los equipos femeninos se compondrán de 4 miembros de los cuales competirán 3 en cada eliminatoria.**

Sólo formarán para el saludo los miembros del equipo que van a competir. Los competidores formarán en orden de salida, el competidor número 1 será el que ocupe la posición para el saludo más alejada del Árbitro.

Los competidores son todos miembros del equipo. No hay reservas fijas.

Antes de cada encuentro, un representante del equipo presentará en la mesa oficial un escrito definiendo los nombres y el orden de combate de los miembros competidores del equipo. Los participantes seleccionados de entre los miembros del equipo y el orden de combate se pueden cambiar en cada vuelta, pero una vez comunicado no se podrá cambiar hasta que la vuelta esté completada.

Si debido a un error compete el competidor erróneo el combate será declarado nulo independientemente del resultado.

Un equipo será DESCALIFICADO si uno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o el orden de combate sin notificación por escrito antes de la eliminatoria de la que se trate.

En la competición por equipos, no habrá extensión (*Encho Sen*) en el caso de combate empatado. (pag. 12, 7.3)

EQUIPO GANADOR: (pag. 12, 7.4)

- Aquel que obtenga MÁS VICTORIAS.

En caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias

- Aquel que tenga MÁS PUNTOS (sumando los obtenidos tanto en los combates perdidos como ganados).

Si los equipos tienen el mismo número de victorias y puntos:

- Se celebrará un COMBATE DECISORIO. Si este combate finaliza en empate, habrá una extensión (*Encho Sen*) de un minuto en la que se declarará vencedor el primero que obtenga un punto. Si el empate persiste al transcurso de ese tiempo se decidirá el resultado por decisión (*Hantei*). (pag. 12, 7.5)

Cuando un equipo obtenga victorias suficientes en los combates u obtenga suficientes puntos como para resultar vencedor, se dará por finalizada la competición y no habrá más combates. (pag. 12, 7.6)

Si un contendiente es DESCALIFICADO o RETIRADO, su puntuación se pondrá a 0 y la de su oponente a 8 puntos. (pag. 16, 9 / pag. 18, 10.E.VII)

* Para poder competir, los equipos masculinos deben presentar al menos 3 competidores y los femeninos al menos 2. Un equipo con menos competidores de los requeridos será excluido del encuentro (*KIKEN*). (pag. 7, 3.E.IV)

KATA

Los equipos se compondrán de 3 miembros del mismo sexo. (pag. 25, 3.1)

Los tres componentes deben empezar el *kata* en la misma dirección y hacia el Juez Jefe. (pag. 27, 5.E.II)

En las finales los dos equipos finalistas elegirán su *kata* de la lista de *kata* de libre elección (*Tokui*). Después de la ejecución del *kata* demostrarán la aplicación de su contenido (*BUNKAI*) empleando para ello un tiempo máximo de 5 minutos. El equipo que exceda los 5 minutos autorizados será DESCALIFICADO. El uso de armas tradicionales y de útiles o vestimenta suplementaria no está permitido. (pag. 26, 3.9)

MARCAS DE LOS PUNTUADORES

●-○	SANBON	3 puntos
●	NIHON	2 puntos
○	IPPON	1 punto
□	Kachi	Ganador
X	Make	Perdedor
▲	Hikiwake	Empate
C1W	Falta de Categoría 1 - Advertencia	Advertencia sin penalización
C1K	Falta de Categoría 1 - Keikoku	Un punto al oponente
C1HC	Falta de Categoría 1 - Hansoku Chui	Dos puntos al Oponente
C1H	Falta de Categoría 1 - Hansoku	Descalificación del combate
C2W	Falta de Categoría 2 - Advertencia	Advertencia sin penalización
C2K	Falta de Categoría 2 - Keikoku	Un punto al oponente
C2HC	Falta de Categoría 2 - Hansoku Chui	Dos puntos al oponente
C2H	Falta de Categoría 2 - Hansoku	Descalificación del combate
KK	Kiken	Renuncia
S	Shikaku	Descalificación del torneo