World Karate Federation

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE KÁRATE

EN VIGOR A PARTIR DEL 1.1.2020

CONTENIDOS

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE - 5 -

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL - 6 -

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE - 8 -

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE - 10 -

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS - 11 -

ARTÍCULO 6: PUNTUACIÓN - 12 -

ARTÍCULO 7: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN - 15 -

ARTÍCULO 8: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO - 16 -

ARTÍCULO 9: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES - 20 -

ARTÍCULO 10: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN - 22 -

ARTÍCULO 11: PROTESTA OFICIAL - 23 -

ARTÍCULO 12: PODERES Y DEBERES DE LOS OFICIALES - 26 -

ARTÍCULO 13: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS - 30 -

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA - 32 -

ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL - 32 -

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA - 34 -

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES - 37 -

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN - 39 -

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS - 43 -

ARTÍCULO 7: PROTESTA OFICIAL - 44 -

APÉNDICE 1: LA TERMINOLOGÍA - 48 -

APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS - 50 -

ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO - *50* -

LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS - *57* -

APÉNDICE 3: REFERENCIAS PRÁCTICAS PARA ÁRBITROS Y JUECES - 60 -

APÉNDICE 4: MARCAS DE LOS ANOTADORES DE PUNTUACIÓN - 63 -

APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE - 64 -

APÉNDICE 6: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA - 65 -

APÉNDICE 7: EL KÁRATE-GI - 66 -

APÉNDICE 8: CAMPEONATOS DEL MUNDO: CONDICIONES Y CATEGORÍAS - 67 -

APÉNDICE 9: GUÍA PARA EL COLOR DEL PANTALÓN DE ÁRBITROS Y JUECES - 68 -

APÉNDICE 10: COMPETICIÓN DE KÁRATE PARA LOS SUB 14 (MENORES DE 14 AÑOS) - 69 -

APÉNDICE 11: VIDEO REVIEW - 71 -

APÉNDICE 12: FORMULARIO DE PROTESTA OFICIAL - 77 -

APÉNDICE 13: PROCEDIMIENTOS DE PESAJE - 79 -

APÉNDICE 14: COMPETICIÓN DE TURNO ROTATORIO (KUMITE) - 81 -

APÉNDICE 15: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN OLÍMPICA DE KATA - 84 -

APÉNDICE 16: COMPETICIÓN PREMIER LEAGUE KATA - 94 -

REGLAMENTO DE KUMITE

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE

1. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami homologado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con un metro adicional en todo el perímetro hasta la zona de seguridad. Habrá una zona de seguridad de dos metros despejada de todo obstáculo alrededor. Cuando el área de competición esté elevada, el área de seguridad deberá tener un (1) metro adicional en cada lado.

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

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

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

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

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

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

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

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

EXPLICACIÓN:

I. *No debe haber muretes, vallas ni carteles publicitarios a menos de un metro del perímetro exterior del 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. Las piezas del tatami 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, sesiones informativas y cursos.

2. El uniforme oficial será el siguiente:
   Una chaqueta de hilera sencilla azul marino (código de color 19-4023 **TPX**).
   Una camisa blanca de manga corta.
   Una corbata oficial sin sujeta corbata.
   Un silbato negro.
   Un cordón blanco discreto para el silbato.
   Pantalón gris claro sin dobladillo. (Apéndice 9).
   Calcetines azul oscuro o negro, sin estampados, y zapatos negros sin cordones para el tatami.
   Prenda de carácter religioso aprobada por la WKF
   Los Árbitros y los Jueces pueden llevar una alianza sencilla.
   Si se trata de una Árbitra o una Jueza, éstas pueden llevar horquillas/pinzas y una y unos pendientes discretos.

3. En el caso de Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, Torneos Continentales u otros eventos con múltiples deportes, en los que se facilite a los Árbitros un uniforme especial con coste a cargo del comité local de organización que represente el evento en cuestión, 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 aquellos que permita el Comité Ejecutivo de la WKF de forma específica. El emblema o bandera del país debe encontrarse en el pectoral izquierdo y su tamaño no puede exceder 12 cm por 8 cm (consultar Apéndice 7). En el Kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además, se llevará un dorsal identificativo suministrado por el Comité de Organización. Uno de los contendientes llevará 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 y que caigan 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 no 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 anudarse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y que, como máximo, llegue a tres cuartos de la longitud de muslo. Si las contendientes son mujeres, deben llevar una camiseta blanca sin estampados debajo de la chaqueta del Kárate-gi. Los cordones de la chaqueta deben ir atados. No se permite el uso de chaquetas sin cordones laterales.

4. La longitud máxima de las mangas debe ser tal que no sobrepase la articulación de la muñeca, y la mínima no más corta que la mitad del antebrazo. Las mangas de la chaqueta no deben estar remangadas. Los cordones laterales que atan la chaqueta deben estar atados al comenzar el 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 estar 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. Está prohibido utilizar pasadores o pinzas para el pelo metálicas. Están prohibidas las cintas, los abalorios y otros adornos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas para sujetar el pelo en una única coleta.

7. Los contendientes podrán usar una prenda de carácter religioso aprobada por la WKF: un pañuelo negro liso que cubra el pelo, dejando la zona de la garganta al descubierto.

8. Los contendientes deben llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al adversario. 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 lo llevará de color rojo y el otro de color azul.
   9.5. El protector de pie aprobado por la WKF, un contendiente lo 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. Todas las protecciones deberán ser las homologadas por la WKF.

13. Es obligación del Supervisor del Encuentro revisar antes de cada encuentro individual o por equipos que los contendientes llevan el equipo homologado. (En el caso de Torneos 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 aprobada por el Árbitro según la recomendación del médico del torneo.

ENTRENADORES

1. El entrenador deberá vestir durante todo el torneo el chándal oficial de su Federación Nacional y llevar visible su identificación oficial, con excepción de los encuentros para medalla de los eventos oficiales de la WKF, en los que, si el entrenador es un hombre, deberá llevar un traje de chaqueta oscuro, con camisa y corbata y, si la entrenadora es una mujer, podrá elegir entre llevar un vestido, traje de chaqueta y pantalón o una combinación de chaqueta y falda en tonos oscuros. Además, el entrenador (hombre o mujer) podrá 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 Kárate 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. En los Campeonatos del Mundo y Torneos Continentales de la WKF, los cuatro ganadores de medallas (oro, plata y dos bronces) del evento anterior se separan para el sorteo. En la Karate 1 Premier League, se separan para el sorteo los ocho primeros contendientes que encabezan la clasificación mundial de la WKF según lo estipulado el día anterior a la competición. El derecho a la separación en el sorteo no se extiende a puestos inferiores a falta de contendientes aptos para la separación en el sorteo.

3. Se aplicará el sistema de eliminación con repesca salvo que se indique otro sistema específico para una competición. Si se usa un sistema de turno rotatorio (round-robin) se seguirá la estructura que se indica en el APÉNDICE 14: COMPETICIÓN DE TURNO ROTATORIO (KUMITE).

4. Los procedimientos de pesaje se pueden consultar en el APÉNDICE 13: PROCEDIMIENTOS DE PESAJE.

5. En la competición individual, ningún contendiente puede ser remplazado por otro una vez se haya realizado el sorteo.

6. Los contendientes individuales o equipos que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. 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 la descalificación del contendiente en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.

7. Los equipos masculinos se compondrán de siete miembros de los cuales competirán cinco en cada vuelta. Los equipos femeninos se compondrán de cuatro miembros de los cuales competirán tres en cada vuelta.

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

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

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 las exenciones 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 vuelta. Los contendientes que no vayan a participar 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 adversario.*

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 individual o por equipos será declarado nulo independientemente del resultado. Para reducir este tipo de errores el ganador de cada encuentro individual o por equipos 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 de la Comisión de Arbitraje 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 de la Comisión de Arbitraje cuando haya terminado el sorteo de los contendientes y cuando se haya terminado la sesión informativa para los Árbitros. Este listado únicamente deberá incluir a los Árbitros presentes en la sesión informativa y deberá cumplir los criterios mencionados anteriormente. Después, para el sorteo de los Árbitros, el técnico introducirá el listado en el sistema y 4 Jueces, 1 Árbitro y 1 Supervisor del Encuentro (KANSA) de cada despliegue de Tatami se asignarán aleatoriamente como Panel de Arbitraje de cada encuentro.

- En el caso de los encuentros para medalla, los Tatami Managers facilitarán al Presidente y al Secretario de la Comisión de Arbitraje un listado que incluya a 8 oficiales de su propio tatami una vez haya acabado el último encuentro de las rondas eliminatorias. El listado se le entregará al Técnico de Software para que lo introduzca en el sistema tras haber sido aprobado por el Presidente de la Comisión de Arbitraje. 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 individuales o por equipos, se nombrarán 2 Tatami Managers, 1 Asistente del Tatami Manager, 1 Supervisor de Puntuación y 1 Anotador 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 Árbitro 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 enfrentarán y se saludarán. Después todos ocuparán sus posiciones.

III. Cuando se cambian los Jueces, los Oficiales salientes, salvo el Supervisor del Encuentro, se posicionarán como al comienzo del encuentro, se saludarán entre sí y, a continuación, abandonarán juntos el área.

IV. Si únicamente cambian algunos Jueces, 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 3 minutos para senior masculino y femenino, tanto individual como por equipos. Los encuentros Sub 21 serán de 3 minutos tanto para la categoría masculina como para la categoría femenina. Para Junior y Cadete la duración de los encuentros será de 2 minutos para ambas categorías.

2. El tiempo del encuentro comienza a contar cuando el Árbitro da la señal de empezar y se para cada vez que el Árbitro dice "YAME".

3. El Cronometrador hará sonar una señal 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 sobre una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

a) Buena forma
b) Actitud deportiva
c) Aplicación vigorosa
d) Concentración (ZANSHIN)
e) Buen timing
f) Distancia correcta

3. **IPPON** se concede por:

a) Patadas Jodan.
b) Cualquier técnica válida que se realice sobre un adversario caído.

4. **WAZA-ARI** se concede por:

a) Patadas Chudan.

5. **YUKO** se concede por:

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

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

8. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz

mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el Árbitro diga "YAME", dicha técnica será puntuada.

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

I. *Por razones de seguridad, están prohibidos, y recibirán advertencia o penalización, los derribos en los cuales el adversario 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 adversario sea sujetado mientras se ejecuta el barrido, tales como ashi-barai, ko uchi gari, kani waza, etc. Después de un derribo, el contendiente deberá intentar una técnica válida de inmediato para que la puntuación sea válida.*

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 adversario, 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 Kárate tradicional.*

IV. ***Actitud Deportiva*** *es un componente de la buena forma y se refiere a una clara actitud no malintencionada de gran concentración durante la realización de la técnica válida.*

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 conciencia plena de la potencialidad del adversario para contraatacar. Por ej.: El contendiente no vuelve la cara durante la realización de la técnica, y continúa haciendo frente al adversario 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 adversario 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, las técnicas Jodan que lleguen a una distancia de 5 cm del objetivo y en los cuales el adversario no hace intento alguno de esquivar o bloquear deben ser puntuadas, siempre que la técnica cumpla los otros criterios. En la competición Cadete y Junior no se permite contacto alguno en cara, cabeza y cuello, salvo un contacto muy superficial (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 una técnica adecuadamente controlada que no toque pueda puntuar.

XII. Podrán puntuarse técnicas a los omóplatos. La parte no válida de los hombros es la unión del hueso superior del brazo con omóplato y clavícula.

XIII. La señal de fin de tiempo marca el final 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 Legal y Disciplinaria.

XIV. Si dos contendientes se golpean el uno al otro simultáneamente, y por definición no se cumple el criterio de puntuación de Buen Timing, la decisión correcta es no dar puntos. 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 válido, puntuará 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

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

2. En principio, no puede haber empate en un encuentro individual. Tan solo en la competición por equipos, o en la competición de "turno rotatorio" (round-robin), cuando un encuentro finaliza con puntuaciones iguales, o sin puntuaciones, o ninguno de los contendientes haya obtenido SENSHU, el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE).

3. 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 el 'primer punto marcado sin oposición', se decidirá por una votación final con los votos de los cuatro Jueces y el Árbitro. Es obligatorio decidir a favor de uno u otro contendiente, lo cual se hará en base a los siguientes criterios:

   a) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
   b) La superioridad de las técnicas y tácticas exhibidas.
   c) Cuál de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.

4. Si un contendiente que haya obtenido SENSHU recibe una advertencia de Categoría 2 por evitar el combate por los incidentes que se indican a continuación: Jogai, huir, agarrar, empujar o permanecer pegados el uno al otro cuando queden menos de 15 segundos para que termine el encuentro, el contendiente perderá automáticamente esa ventaja. En ese caso, el Árbitro mostrará primero el tipo de infracción que el contendiente cometió para pedir el apoyo de los Jueces. Si el Árbitro recibe el apoyo de un mínimo de dos banderas, mostrará la correspondiente señal de advertencia de Categoría 2, seguida por la señal de SENSHU y, finalmente, la señal de anulación (TORIMASEN) anunciando, al mismo tiempo, AKA/AO SENSHU TORIMASEN.

   Si se retira SENSHU cuando quedan menos de 15 segundos para que termine el encuentro, *no* se puede volver a conceder SENSHU a ninguno de los contendientes.

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

   El equipo ganador es aquel que obtenga más victorias individuales, incluidas las ganadas por SENSU. En caso de que ambos equipos tengan el mismo número de victorias por encuentros, entonces el equipo vencedor será aquel que tenga más puntos, sumando los obtenidos tanto en los encuentros perdidos como ganados. El encuentro se detiene cuando la diferencia de puntos es igual o superior a ocho.

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

6. En el caso de encuentros por equipos, si un equipo obtiene victorias suficientes en los encuentros individuales u obtiene suficientes puntos como para resultar vencedor, se dará por finalizado el encuentro y no habrá más encuentros individuales.

7. En aquellos casos en que tanto AKA como AO estén descalificados en el mismo encuentro individual por Hansoku, los adversarios previstos en la siguiente vuelta ganarán por exención (y no se anunciará ningún resultado), a no ser que la doble descalificación tenga lugar en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por HANTEI, a menos que uno de los contendientes tenga SENSHU.

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 indicará su voto con el brazo. El Árbitro dará entonces un pitido de 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 adversario haya marcado también antes de la señal. En los casos en que ambos contendientes marquen antes de la señal, no se otorgará el "primer punto marcado sin oposición" y ambos contendientes continuarán teniendo la posibilidad de marcar SENSHU más adelante durante el encuentro.*

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 la zona puntuable atacada, y técnicas que tocan 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) que no se deben al adversario.
3. Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento deliberado que expone al contendiente a una lesión por el adversario, o por no tomar las medidas de protección personal adecuadas (MUBOBI).
4. Evitar el combate con el fin de que el adversario no tenga la oportunidad de marcar.
5. Pasividad -no intentar entrar en combate. (No se puede dar cuando queden menos de 15 segundos para finalizar el encuentro).
6. Agarrar o empujar, o permanecer pegados el uno al otro, sin intentar una técnica válida o un derribo.
7. Agarrar al adversario con ambas manos sin que se trate de un derribo en el que se agarra la pierna del adversario cuando está realizando una patada.
8. Agarrar el brazo o el Kárate-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 adversario y ataques peligrosos y descontrolados.
10. Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
11. Hablar o provocar al adversario, no obedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas de protocolo.

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 adultos 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 una advertencia o una penalización. Debe tenerse especial cuidado en la competición Cadete y Junior.

*II. **CONTACTO A LA CARA — SENIOR:** En Senior, está permitido el contacto con "toque" superficial, controlado, que no cause lesión a la cara, a la cabeza y al cuello, pero no a la garganta. Cuando el Árbitro considere que el contacto ha sido demasiado fuerte, pero que no disminuye la capacidad del contendiente para ganar, podrá dar una advertencia (CHUKOKU). Un segundo contacto bajo las mismas circunstancias resultará en KEIKOKU. Una nueva infracción supondrá HANSOKU CHUI. Cualquier contacto adicional, aunque no sea lo suficientemente fuerte como para reducir las posibilidades del adversario para ganar, supondrá HANSOKU.*

*III. **CONTACTO A LA CARA — CADETE Y JUNIOR:** Para contendientes Cadete y Junior no está permitido el contacto a cara, cabeza ni cuello con técnicas de mano. Se advertirá o penalizará cualquier contacto, sin importar lo superficial que este sea, como en el párrafo II anterior, a menos que sea causado por el receptor (MUBOBI). Las patadas Jodan podrán hacer un contacto muy superficial (skin touch) y puntuar. Cualquier 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 demora en la toma de una decisión 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. *Las lesiones preexistentes pueden causar síntomas desproporcionados al nivel de contacto producido, y los Árbitros deben tener esto en cuenta al considerar las penalizaciones por un contacto excesivo aparente. Por ejemplo, lo que parece un contacto relativamente superficial podría resultar en que el contendiente no esté en condiciones de continuar a causa del efecto acumulado de una lesión producida en un encuentro previo. Antes del comienzo de un encuentro individual o por equipos, 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 de si un contendiente ha sido tratado previamente por lesión.*

VI. *Serán inmediatamente penalizados los contendientes que exageren su reacción a contactos superficiales, como sujetarse la cara o tambalearse, con la intención de que el Árbitro penalice a su adversario.*

VII. *Le penalización correcta en caso de simular una lesión cuando el Panel de Arbitraje ha determinado que la técnica efectivamente ha puntuado, será como mínimo HANSOKU CHUI y en casos más severos HANSOKU o SHIKKAKU. Simular una lesión inexistente es una infracción grave del reglamento. Al contendiente que simula una lesión, es decir, cuando caer y rodar por el suelo no deriva de lesiones probadas y dictaminadas por un médico neutral, se le debe dar SHIKKAKU.*

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, tirarse al suelo, levantarse y caerse de nuevo, etc., podrán recibir directamente HANSOKU dependiendo de la gravedad de la infracción.*

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 al Comité Ejecutivo, 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 adversario es desequilibrado o derribado sin ser agarrado previamente, y aquellos derribos que para su ejecución requieren que el adversario sea agarrado con una mano o sujetado. El único caso en el que está permitido agarrar al adversario con ambas manos es al agarrar 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 adversario 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 adversario por debajo de la cintura y levantarle y tirarle, o agacharse y tirarle de las piernas hacia arriba. Si un contendiente se lesiona como consecuencia de una técnica de derribo, los Jueces decidirán si hay que advertir o penalizar.

El contendiente puede agarrar el brazo o el Kárate-gi del adversario con una mano para realizar una técnica válida o un derribo –sin embargo, no podrá continuar agarrándolo para técnicas consecutivas. Agarrar con una mano e inmediatamente realizar una técnica válida o para evitar una caída. Agarrar 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 adversario.

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 adversario. Téngase en cuenta que al primer JOGAI se le debe dar una advertencia. La definición de JOGAI pasa a ser "salidas no causadas por el adversario" 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 válida 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 adversario no tenga la oportunidad de marcarle. El contendiente que retroceda constantemente sin hacer frente al adversario, 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 varias 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 adversario. No obstante, el Árbitro debe asegurarse de que el comportamiento del contendiente no es una técnica defensiva debida a que su adversario 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 sus adversarios de forma

que son incapaces de bloquear una contra. Estos ataques abiertos son un ejemplo de MUBOBI y no pueden puntuar. Algunos contendientes, de forma táctico/teatral, se dan la vuelta rápidamente para intentar exhibir su superioridad y hacer ver que han puntuado. Bajan la guardia e interrumpen la concentración del adversario. 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 adversario.

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 cuando se produce una infracción leve por primera vez en la categoría aplicable.

KEIKOKU: Es una advertencia impuesta por la segunda infracción leve de la misma categoría, o por infracciones que no son 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 a 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 infrinjan el reglamento y el espíritu del torneo. En encuentros por equipos, la puntuación del contendiente penalizado se pondrá a cero y la del otro contendiente a ocho puntos.

Para facilitar el desarrollo fluido del encuentro y en caso de que queden más de 15 segundos del encuentro, los Árbitros podrán instar informalmente a los competidores que inicien la actividad a través de un gesto (el mismo que se utiliza para que los competidores suban al tatami o se desplacen hacia delante sobre el mismo), en combinación con la orden “TSUZUKETE” y deshacer el agarre (utilizando el gesto habitual para que los competidores retrocedan sobre el tatami) junto con la orden de “WAKARETE”, ambas cosas sin detener el tiempo.

Estas medidas no sustituirán las advertencias para infracciones evidentes, o bien si los competidores no responden de inmediatos a las órdenes.

EXPLICACIÓN:

I. Hay tres grados de advertencia: CHUKOKU, KEIKOKU y HANSOKU CHUI. Una advertencia sirve para que un contendiente sepa que ha infringido el reglamento de competición, pero sin imponerle una penalización inmediata.

II. Hay dos grados de penalizaciones: HANSOKU y SHIKKAKU. Ambas causan la descalificación del contendiente i) del 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 la primera vez que se produce una infracción que no ha disminuido el potencial del contendiente para ganar debido a la falta del adversario.

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 adversario.

VII. Un HANSOKU CHUI se puede imponer directamente o después de 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 adversario.

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 adversario.

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 reanudará 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 reanudará 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 afectará a este encuentro individual o por equipos.

XII. SHIKKAKU debe anunciarse 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 lesiones no atribuibles a las acciones del adversario. 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 votación (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 individual adicional para decidir un encuentro por equipos, entonces determinará el resultado una votación (HANTEI), 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. Se considerará que cualquier contendiente que caiga, sea derribado, o noqueado, y no recupere totalmente su posición en diez segundos no está en condiciones de seguir combatiendo y éste 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 médico 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 adversario por la acumulación de infracciones leves 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 y diciendo "doctor".

IV. En caso de que pueda hacerlo físicamente, el contendiente lesionado debe salir del tatami para ser tratado por el médico.

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 HANSOKU, KIKEN 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 de ese encuentro individual se pondrá a cero y la del adversario en ocho puntos.

ARTÍCULO 11: PROTESTA OFICIAL

1. Nadie puede recurrir una decisión de 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 entregada 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 máximo 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 Comité Ejecutivo de la WKF, que, junto con la protesta, deben ser entregadas a un representante del Jurado de Apelación.

7. **Composición del Jurado 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 consanguinidad o parentesco político 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 la idoneidad 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 considera 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 Jefe de Árbitros.

10. **Protestas Aceptadas**
    Si se acepta una protesta, el Jurado de Apelación contactará con la Comisión de Organización y con la Comisión de Arbitraje para tomar las medidas prácticas posibles para remediar la situación, tales como:

    - Cambiar decisiones previas que infringen el Reglamento
    - Anular los resultados de los encuentros afectados en el grupo anteriores al incidente
    - Repetir los encuentros afectados por el incidente
    - Recomendar a la a Comisión de Arbitraje 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 Jefe de Árbitros.

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 a la Comisión de Arbitraje y a la Comisión de Organización a tomar las medidas correctivas para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.

13. **Disposición especial sobre la 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 Senior de la WKF, en los Juegos Olímpicos, en los Juegos Olímpicos de la Juventud, en los Torneos Continentales, en los Mundiales y en juegos con múltiples deportes de esta naturaleza, se requerirá el uso de la video review en los encuentros. El uso de la video review se recomienda asimismo para otras competiciones siempre que sea posible.
El procedimiento de la video review se adjunta en el APÉNDICE 11.

EXPLICACIÓN:

*I. La protesta debe incluir los nombres de los contendientes, de los Jueces actuantes, y los **detalles precisos de qué es de lo que se protesta**. No se aceptarán como protesta válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la protesta.*

II. La protesta será revisada por el Jurado de Apelación y como parte de esta revisión el Jurado estudiará la evidencia proporcionada en apoyo de la protesta. El Jurado podrá estudiar también vídeos y preguntar a Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la protesta.

III. Si el Jurado de Apelación considera que la protesta es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. La Tesorería devolverá la tasa de protesta depositada.

IV. Si el Jurado de Apelación considera que la protesta no es válida, ésta será rechazada y el depósito se quedará en posesión de la WKF.

V. No se demorarán los encuentros subsiguientes, aun cuando se esté preparando una protesta oficial. Es la responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurar que el encuentro ha tenido lugar de acuerdo a el reglamento de competición.

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 notificará al Árbitro.

ARTÍCULO 12: PODERES Y DEBERES DE LOS OFICIALES

COMISIÓN DE ARBITRAJE

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

1. Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con la Comisión de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros individuales o por equipos, medidas de seguridad, etc.
2. Nombrar y desplegar a los Tatami Managers (Jefes de Árbitros) y los Asistentes 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 desempeño general de los Árbitros.
4. Nombrar oficiales sustitutos cuando 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 ASISTENTES 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 individuales y por equipos 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 del reglamento de competición.
4. Preparar un informe diario por escrito sobre el desempeño de cada oficial bajo su supervisión, junto con las recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.
5. Designar a dos Árbitros con cualificación de **Árbitro A** de la WKF para que actúen en calidad de Supervisores de la 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 individuales o por equipos, 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, indisposición o impedimento del contendiente para continuar.

4. Detener el encuentro cuando en la opinión del Árbitro ha habido 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 adicional cuando se requiera en encuentros por equipos.
12. Dirigir las 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 iniciativa propia.
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 sean de acuerdo al 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 individual o por equipos, el Supervisor del Encuentro garantizará que el equipamiento de los contendientes y el Kárate-gi cumplen el reglamento 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 por equipos.

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 se olvida de retirar Senshu.*
- *El Árbitro puntúa al contendiente equivocado.*
- *El Árbitro advierte/penaliza 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 decisiones 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 al Cronometrador y al Anotador de Puntuación.

EXPLICACIÓN:

I. Cuando varios 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 y hará sonar su silbato. Cuando el Árbitro decida parar el encuentro por una causa distinta a una señal dada por varios Jueces, dirá "YAME" y hará la señal con la mano que corresponda. A continuación, los Jueces señalarán sus opiniones y el Árbitro dará las decisiones en las que concuerden varios Jueces.

II. En el caso de que varios Jueces indiquen un punto, una advertencia o una penalización para ambos contendientes, los dos recibirán su correspondiente punto, advertencia o penalización.

III. Si varios Jueces indican 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 tenga lugar de acuerdo al reglamento de competición. No es un Juez más. No tiene voto ni autoridad alguna en decisiones 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 por equipos.

VII. En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin de tiempo, el Supervisor de la Puntuación hará sonar su silbato.

VIII. Al explicar las bases para la decisión después del encuentro individual o por equipos, 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 comporte. 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 consultar los términos y los gestos que utilizarán el Árbitro y los Jueces durante los encuentros individuales o por equipos.

2. El Árbitro y los Jueces ocuparán sus posiciones reglamentarias y, siguiendo un intercambio de saludos entre los contendientes colocados en la parte delantera de su tatamis correspondientes lo más cerca posible de su adversario, 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 reglamentario. El Árbitro, a continuación, reanudará 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 iniciales, haciendo él lo mismo. Entonces anunciará el 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 votación por empate 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 Kárate-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 médico del torneo, el Árbitro decidirá si continuar o no el encuentro.
   e. Cuando un contendiente agarre a su adversario y no realice inmediatamente técnica o derribo alguno.
   f. Cuando uno o los dos contendientes caigan o sean derribados y ninguno de los contendientes realice técnica válida alguna inmediatamente a continuación.
   g. Cuando ambos contendientes se agarren o 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 cometido una falta, o se deba parar el encuentro por motivos de seguridad.

l. Cuando se lo requiera el Tatami Manager.

EXPLICACIÓN:

I. Antes de comenzar un encuentro, el Árbitro llamará a los contendientes a sus posiciones iniciales. 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, si éste no se produce, moviéndose de la forma indicada en el Apéndice 2 del reglamento.

II. Al reanudar el encuentro, el Árbitro debe cerciorarse de que ambos contendientes están en sus posiciones y en la postura adecuada. Si los contendientes están saltando o moviéndose deben pararse antes de que el encuentro se reanude. El Árbitro debe reanudar el encuentro con la mínima demora posible.

Los contendientes se saludarán al comienzo y al final de cada encuentro.

REGLAMENTO DE KATA

ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA

1. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami homologado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con un metro adicional en todo el perímetro hasta la zona de seguridad. Habrá una zona de seguridad de dos metros despejada de todo obstáculo alrededor. Cuando el área de competición esté elevada, el área de seguridad deberá tener un (1) metro adicional en cada lado.

2. Las piezas de tatami deben ser de color uniforme, exceptuando el metro exterior a los 8 x 8 metros, que deberá ser de un color distinto.

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

EXPLICACIÓN:

I. No debe haber muretes, vallas, carteles publicitarios, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del 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 Tatami Manager debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Las piezas del tatami deben estar homologadas por la WKF.

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.

JUECES

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

2. El uniforme oficial será el siguiente:
   Una chaqueta de hilera sencilla azul marino (código de color 19-4023 **TPX**).
   Una camisa blanca de manga corta.
   Una corbata oficial sin sujeta corbata.

Un silbato negro.
Un cordón blanco discreto para el silbato.
Pantalón gris claro sin dobladillo. (Apéndice 9).
Calcetines azul oscuro o negro, sin estampados, y zapatos negros sin cordones para el tatami.
Prenda de carácter religioso aprobada por la WKF
Los Jueces pueden llevar una alianza sencilla.
Las Juezas pueden llevar horquillas/pinzas y una y unos pendientes discretos.

3. En el caso de Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, Torneos Continentales u otros eventos con múltiples deportes, se facilita a los Jueces un uniforme especial con coste a cargo del comité local de organización que represente el evento en cuestión. El uniforme oficial de los Jueces será sustituido por ese uniforme especial, siempre y cuando el organizador del evento así lo solicite por escrito a la WKF y la WKF lo autorice formalmente.

CONTENDIENTES

1. Los contendientes deben llevar un Kárate-gi blanco sin franjas, ribetes ni bordados, salvo aquellos que permita el Comité Ejecutivo de la WKF de forma específica. El emblema o bandera del país debe encontrarse en el pectoral izquierdo y su tamaño no puede exceder 12 cm por 8 cm (consultar Apéndice 7). En el Kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además, se llevará un dorsal identificativo suministrado por el Comité de Organización. Los contendientes deben llevar un cinturón azul o rojo liso, dependiendo del grupo de competidores al que hayan sido designado. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5 cm y tener la longitud suficiente para que sobren 15 cm a cada lado del nudo y que caigan máximo a tres cuartos de la longitud del muslo. Los cinturones no deben tener bordado alguno o marcas que no 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 anudarse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y que, como máximo, llegue a tres cuartos de la longitud de muslo. Si las contendientes son mujeres, deben llevar una camiseta blanca sin estampados debajo de la chaqueta del Kárate-gi. Los cordones de la chaqueta deben ir atados. No se permite el uso de chaquetas sin cordones laterales.

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

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 estar doblados.

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

7. Los contendientes podrán usar una prenda de carácter religioso aprobada por la WKF: un pañuelo negro liso que cubra el pelo, dejando la zona de la garganta al descubierto.

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

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

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

11. Es obligación del Supervisor del Encuentro revisar antes de cada ejecución que los contendientes visten el uniforme homologado. (En el caso de Torneos Continentales, Internacionales o Nacionales el uniforme aprobado por la WKF debe ser aceptado y no puede ser rechazado).

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

ENTRENADORES

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

EXPLICACIÓN:

I) 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.

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

III) No se puede quitar la chaqueta del Kárate-gi durante la realización del Kata.

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA

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

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

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

3. El sistema electrónico de evaluación de Kata determinará de forma aleatoria el orden de las ejecuciones dentro del grupo desde la primera ronda hasta los encuentros de medalla (estos últimos quedan excluidos).

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

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

   - En caso de que el número de contendientes sea igual o inferior a 3, se lleva a cabo un solo Kata para determinar del 1er al 3er puesto. (En estos casos se les asignara bien el cinturón azul o rojo a todos los competidores).
   - Cuando hay 4 contendientes, se forman dos grupos de dos para la primera vuelta y los dos ganadores de cada grupo compiten entre sí por el 1er puesto, mientras que los dos perdedores se posicionan 3^{eros}.
   - Cuando hay de 5 a 10 contendientes, se forman dos grupos y los tres con mayor puntuación de cada grupo participan en los encuentros para medalla. A continuación, el grupo seguirá el procedimiento normal por el que los contendientes con mayor puntuación de cada grupo competirán entre sí por el 1er y 2^{o} puesto, y el número 2 se enfrentará al número 3 del otro grupo y viceversa. A menos que solo haya 5 contendientes en total, en cuyo caso, el contendiente número 2 del grupo de tres (el grupo más grande) ganará su 3er puesto por walk-over.
   - Si el número de contendientes es de 11 a 24, se crean dos grupos. Después del primer Kata, los 4 mejores contendientes forman dos grupos de cuatro. Mediante el segundo Kata, se determinará la clasificación de los 6 contendientes (3 de cada grupo), quienes continuarán compitiendo en la tercera vuelta para medallas de la forma habitual.
   - Si el número de contendientes es de 25 a 48, se crean cuatro grupos. Después del primer Kata, los 4 mejores contendientes de cada grupo pasan a la segunda ronda. En la segunda ronda, 16 contendientes forman 2 grupos en 2 Tatamis (8 contendientes para cada grupo) y realizan el segundo Kata. Después de la segunda ronda, los 4 mejores contendientes de cada grupo (8 en total) pasan a la tercera ronda. En la tercera ronda estos 8 contendientes forman 2 grupos (4 contendientes para cada grupo) y realizan el tercer Kata. Después de la tercera ronda, los 3 mejores contendientes de cada grupo pasan a las rondas de medallas y realizan el cuarto Kata.

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

7. Si el número de contendientes es de 97 a 192, el número de grupos se dobla a 16; reduciendo así el número de contendientes por grupo, pero seleccionando todavía a los cuatro primeros de cada grupo, dejando 8 grupos de 8 contendientes (un total de 64 contendientes) para la siguiente vuelta.

8. Si el número de contendientes es superior a 193, el número de grupos se doblará nuevamente a 32, reduciendo así el número de contendientes por grupo, pero seleccionando todavía a los cuatro primeros de cada grupo, dejando 16 grupos de un total de 128 competidores para la ronda siguiente.

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

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

11. 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.

12. En los encuentros para medalla de la competición de Kata por equipos, los equipos ejecutarán el Kata elegido en la forma usual. Después realizarán una demostración del significado del Kata (BUNKAI). El tiempo total permitido para el conjunto del KATA y el BUNKAI es de 5 minutos. El Cronometrador oficial comenzará la cuenta atrás del tiempo cuando los componentes del equipo saluden al comienzo del Kata y detendrá el cronómetro cuando se produzca el saludo final después de la realización del BUNKAI. Será descalificado el equipo que no realice el saludo al principio y al final o que exceda el tiempo de cinco minutos permitido. No está permitido el uso de armas tradicionales, equipo auxiliar o útiles o vestimenta suplementaria.

EXPLICACIÓN:

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

Número de contendientes	Número de grupos	Número de Katas realizadas para la victoria	Contendientes en la segunda vuelta
2	1	1	Cero (no hay segunda vuelta)
3	1	1	Cero (no hay segunda vuelta)
4	2	2	Encuentro para medalla (solo para oro)
5 a 10	2	2	Encuentro para medallas
11 a 24	2	3	8 contendientes

25 a 48	4	4	16 contendientes
49 a 96	8	4	32 contendientes
97 a 192	16	5	64 contendientes
193 o más	32	6	128 contendientes

ADAPTACIÓN MANUAL DEL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LOS KATAS

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

Asimismo, sujeto a que se indique en la convocatoria de la competición, el organizador podrá elegir proporcionar sólo una puntuación, la cual incluye tanto el nivel técnico como el atlético. En estos casos, los Jueces deben tener en cuenta que la ejecución debe ponderarse un 70 % por el nivel técnico y un 30 % por el atlético.

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

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES

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

2. En los encuentros de medallas, ninguno de los Jueces podrá tener la misma nacionalidad que los competidores.

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

4. Despliegue de Jueces y asignación del Panel en las vueltas eliminatorias: El Secretario de la Comisión de Arbitraje facilitará al Técnico de Software que maneja el sistema de sorteo electrónico un listado que incluya a los Jueces disponibles por tatami. Este listado lo realizará el Secretario de la Comisión de Arbitraje cuando haya terminado el sorteo de los contendientes y cuando se haya terminado la sesión informativa para los Árbitros. Este listado únicamente deberá incluir a los Jueces presentes en la sesión informativa y deberá cumplir los criterios mencionados anteriormente. Después, para el sorteo de los Jueces, el Técnico de Software introducirá el listado en el sistema y siete Jueces de cada despliegue de Tatami se seleccionarán aleatoriamente como Panel de Jueces asignado.

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

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

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

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

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

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

EXPLICACIÓN:

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

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

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

5.1 Lista oficial de Katas

Solamente se podrán realizar Katas de la lista oficial:

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

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

5.2 Valoración

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

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

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

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

5.3 Sistema de puntuación

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

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

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

5.4 Resolver empates

En el caso de que un contendiente obtenga el mismo número de puntos, el empate se debe determinar de acuerdo al procedimiento siguiente, incorporado en el sistema electrónico de evaluación de Kata:

Paso 1	Comparar la puntuación TÉCNICA antes del factor de multiplicación (70%). La puntuación más alta gana.
Paso 2	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más baja no excluida. La puntuación más alta gana.
Paso 3	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más alta no excluida. La puntuación más alta gana.
Paso 4	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más baja no excluida. La puntuación más alta gana.
Paso 5	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más alta no excluida. La puntuación más alta gana.

Paso 6	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más alta entre las puntuaciones más bajas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 7	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más baja entre las puntuaciones más altas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 8	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más baja entre las puntuaciones más bajas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 9	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más alta entre las puntuaciones más bajas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 10	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más baja entre las puntuaciones más altas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 11	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más baja entre las puntuaciones más bajas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 12	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más alta entre las puntuaciones más altas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 13	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más alta entre las puntuaciones más altas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 14	Si todos los criterios considerados en los casos anteriores no resuelven el ganador, se resolverá el empate lanzando una moneda electrónica.

5.5 Criterios para la evaluación

Kata	**Bunkai** (solo en encuentros para medalla)
1. Nivel Técnico a. Posiciones b. Técnicas c. Movimientos de transición d. Timing e. Respiración correcta f. Concentración (KIME) g. Conformidad: Consistencia en la realización del KIHON del estilo (Ryu-Ha) en el Kata.	**1. Nivel Técnico** a. Posiciones b. Técnicas c. Movimientos de transición d. Timing e. Control f. Concentración (KIME) g. Conformidad (con el Kata): Utilizar los movimientos reales que se realizan en el Kata.
2. Nivel Atlético a. Fuerza	**2. Nivel Atlético** a. Fuerza

b. Rapidez c. Equilibrio	b. Rapidez c. Equilibrio

5.6 Descalificación

Un contendiente o un equipo puede ser descalificado 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 ejecución 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 5 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.

5.7 Faltas

De producirse, 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 Kárate-gi, o una respiración inadecuada, se considerarán faltas muy graves por los Jueces en la evaluación de la ejecución del Kata, en el mismo nivel que se penalizaría una pérdida de equilibro temporal.

e) El cinturón va soltándose hasta el punto de que se suelta de la cintura durante la realización.

f) Pérdida de tiempo, incluyendo prolongar la marcha, demasiados saludos o una pausa prolongada antes de empezar la ejecución.

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

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

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

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

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

VI. *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.*

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

VIII. *Ejemplo del resultado de la valoración:*

	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL	FACTOR	RESULT
Technical performance	8.0	8.2	~~7.8~~	~~7.8~~	~~8.4~~	~~8.4~~	8.2	24.4	0.7	**17.10**
Athletic performance	~~7.8~~	8.2	~~7.8~~	8.2	8.2	~~8.4~~	~~8.4~~	24.6	0.3	**7.38**
										TOTAL: 24.48

`

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

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

1. Los contendientes o los equipos se reparten en grupos de ocho (o máximo 12) por cada área de competición.

2. Antes de cada vuelta, los contendientes o equipos deben presentar el Kata escogido a los mensajeros designados, quienes transmitirán la información al Operador de Software del sistema electrónico de evaluación. La secuencia del orden de ejecución dentro de un grupo se determinará de forma aleatoria, a excepción de cualquier separación por clasificación en la primera ronda de las eliminatorias.

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

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

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

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

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

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

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

EXPLICACIÓN:

I. La posición de inicio de la ejecución del Kata debe estar dentro del perímetro del área de competición.

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

ARTÍCULO 7: PROTESTA OFICIAL

1. Nadie puede protestar sobre una decisión a los miembros del Panel de Jueces.

2. Si un Juicio 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 entregada 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 en menos de un minuto tras finalizar la ejecución. 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 Comité Ejecutivo de la WKF, que, junto con la protesta, deben ser entregadas a un representante del Jurado de Apelación.

7. Composición del Jurado de Apelación

El Jurado de Apelación está compuesto por tres Árbitros Senior de la WKF 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 consanguinidad o parentesco político con alguna de las partes implicadas en el incidente de que se trate, incluyendo a todos los miembros del Panel de Jueces 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 la idoneidad 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 considera 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 se acepta una protesta, el Jurado de Apelación contactará con la Comisión de Organización y con la Comisión de Arbitraje para tomar las medidas prácticas posibles para remediar la situación, tales como:

- Cambiar decisiones previas que infringen el Reglamento
- Recomendar a la Comisión de Arbitraje que se considere la sanción de los Jueces implicados

El 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 Jefe de Árbitros.

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 Jefe de Árbitros.

12. Poderes y Limitaciones

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

13. El Jurado de Apelación no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar protestas e instar a la Comisión de Arbitraje y a la Comisión de Organización a tomar las medidas correctivas para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.

EXPLICACIÓN:

*I) La protesta debe incluir los nombres de los contendientes, de los Jueces actuantes, y los **detalles precisos de qué es de lo que se protesta**. No se aceptarán como protesta válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la protesta.*

II) La protesta será revisada por el Jurado de Apelación y como parte de esta revisión el Jurado estudiará la evidencia proporcionada en apoyo de la protesta. El Jurado podrá estudiar también vídeos y preguntar a Oficiales en un esfuerzo por examinar de forma objetiva la validez de la protesta.

III) Si el Jurado de Apelación considera que la protesta es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. La Tesorería devolverá la tasa de protesta depositada.

IV) Si el Jurado de Apelación considera que la protesta no es válida, ésta será rechazada y el depósito se quedará en posesión de la WKF.

V) Aunque se esté preparando una protesta oficial, el resto de vueltas no sufrirán retrasos. Es la responsabilidad del Juez Jefe asegurar que la vuelta se ha realizado de acuerdo al reglamento de competición.

VI) En el caso de una falta administrativa en el transcurso de una vuelta, el entrenador puede notificarlo directamente al Tatami Manager. A su vez, el Tatami Manager se lo notificará al Juez Jefe.

APÉNDICE 1: LA TERMINOLOGÍA

SHOBU HAJIME	Comienzo del encuentro individual o por equipos	Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.
ATO SHIBARAKU	Queda poco tiempo	El Cronometrador indicará con una señal audible que quedan 15 segundos para el final del encuentro, y el Árbitro anunciará "Ato Shibaraku".
YAME	Parar	Interrupción o final del encuentro. Al hacer el anuncio, el Árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.
MOTO NO ICHI	Posición original	Los contendientes y el Árbitro vuelven a sus posiciones de inicio.
TSUZUKETE	Combatir	Orden de proseguir el encuentro cuando hay una interrupción no autorizada o cuando el Árbitro da la orden informal para comenzar el combate por falta de actividad.
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 individual o por equipos, o para recomendar SHIKKAKU.
HANTEI	Decisión	El Árbitro pide una decisión al final de un encuentro inconcluso. Después de un pitido corto con el silbato, los Jueces dan su voto mediante las banderas y el Árbitro indica su propio voto levantando su brazo.
HIKIWAKE	Empate	En el caso de un empate en el encuentro, el Árbitro cruzará sus brazos, y después los extenderá con las palmas mirando al frente.
AKA (AO) NO KACHI	Rojo (Azul) gana	El Árbitro alza su brazo de forma oblicua hacia el lado del ganador.
AKA (AO) IPPON	Rojo (azul) marca tres puntos	El Árbitro levanta su brazo hacia arriba a 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 por el lado de quien ha puntuado.

AKA (AO) YUKO	Rojo (azul) marca un punto	El Árbitro extiende su brazo hacia abajo a 45º por el lado de quien 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 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 índica una infracción de Categoría 1 ó 2 después señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor y anuncia la victoria del adversario.
JOGAI	Salida del área de competición no causada por el adversario	El Árbitro señala con su dedo índice por el lado del infractor para indicar a los Jueces, que se ha salido del área de competición.
SENSHU	Primer punto de ventaja sin oposición	Una vez otorgado el punto de la manera habitual, el 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 con el anuncio "¡AKA (AO) SHIKKAKU!". Después anuncia la victoria del adversario.
TORIMASEN	Anulación	El punto o la decisión queda anulado. El Árbitro de Kumite o Juez Jefe de Kata cruza sus manos en un movimiento hacia abajo.
KIKEN	Renuncia	El Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia abajo el lado del tatami del contendiente o del equipo.
MUBOBI	Ponerse uno mismo en peligro	El Árbitro toca su cara, después gira la mano hacia fuera, y la mueve hacia atrás y hacia delante para indicar a los Jueces que el contendiente está poniéndose a sí mismo en peligro.
WAKARETE	"Separar"	El Árbitro hace la señal para que los contendientes deshagan un agarre o cuando estén pecho con pecho, haciendo un gesto separando sus manos con las palmas hacia afuera, mientras da la orden verbal.

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 unos a otros.

SHOBU HAJIME

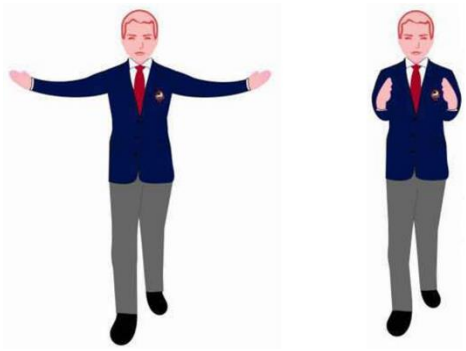
"Comienzo del encuentro"
Después del anuncio, el Árbitro da un paso atrás.

YAME

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

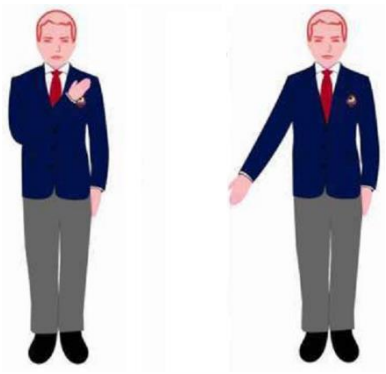
TSUZUKETE HAJIME

"Continuar el encuentro / Comenzar"
Al decir "Tsuzukete", con un pie adelantado, el Árbitro extiende sus brazos hacia fuera con las palmas mirando a los contendientes. Al decir "Hajime" vuelve las palmas y las lleva rápidamente la una hacia la otra al tiempo que da un paso atrás. La orden "Tsuzukete" combinada con el mismo gesto de manos, se utilizará también para urgir de manera informal a la actividad, mientras que el Árbitro sigue moviéndose.



YUKO (Un punto)

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



WAZA-ARI (Dos puntos)

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

IPPON (Tres puntos)

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

TORIMASEN / ANULAR UNA DECISIÓN

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

SENSHU (Primer punto de ventaja sin oposición)

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

NO KACHI (Victoria)

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

KIKEN

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

SHIKKAKU

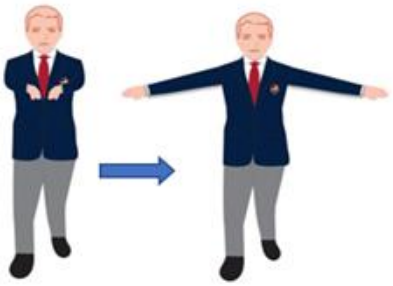
"Descalificación, Abandonar el Área".
El Árbitro señala con su dedo índice 45° hacia arriba al infractor, lo dirige hacia fuera y atrás con el anuncio "¡AKA (AO) SHIKKAKU!". Después anuncia la victoria del adversario.

HIKIWAKE

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

WAKARETE

El Árbitro hace un gesto para que los contendientes deshagan un agarre o se separen cuando estén pecho con pecho. (El gesto es el mismo que se utiliza para que los contendientes vuelvan al punto de comienzo sobre el tatami).



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1
(usada sin señal para CHUKOKU)

El Árbitro cruza sus manos abiertas con una muñeca sobre otra a la altura del pecho.

INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2
(usada sin señal para CHUKOKU)

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

KEIKOKU

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

HANSOKU CHUI

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

HANSOKU

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

PASIVIDAD

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

CONTACTO EXCESIVO

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

EXAGERAR UNA LESIÓN

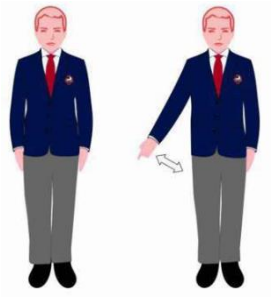
El Árbitro lleva ambas manos a la cara para indicar a los Jueces una infracción de Categoría 2.

SIMULAR UNA LESIÓN

El Árbitro pone ambas manos a un lado de la cara para indicar una infracción de Categoría 2.

JOGAI

"Salida del Área de Competición"
El Árbitro indica una salida a los Jueces, señalando con el dedo índice hacia el borde del área de competición en el lado del infractor.



MUBOBI (Ponerse uno mismo en peligro)

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

EVITAR EL ENCUENTRO

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

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

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

ATAQUES PELIGROSOS Y DESCONTROLADOS

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

ATAQUES SIMULADOS CON LA CABEZA, LAS RODILLAS O LOS CODOS

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

HABLAR O PROVOCAR AL ADVERSARIO Y COMPORTAMIENTO DESCORTÉS

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

SHUGO

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

LAS SEÑALES DE LOS JUECES CON LAS BANDERAS

El Juez Nº 1 y el Nº 4 sujetarán la bandera roja con la mano derecha y el Juez Nº 2 y Nº 3 sujetarán la bandera con la mano izquierda. Los Jueces de Kata Nº 1, 2 y 5 tendrán la bandera roja en la mano derecha y el Juez Nº 3 y Nº 4 en la izquierda.

YUKO

WAZA-ARI

IPPON

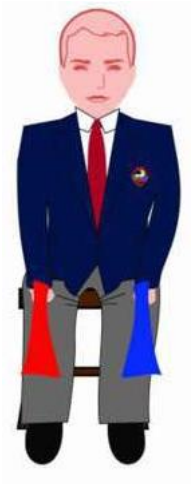
FALTA

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

INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 1

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

POSICIÓN DE ASIENTO DE JUECES



INFRACCIÓN DE CATEGORÍA 2

El Juez gira la bandera con el brazo doblado.

JOGAI

El Juez golpea el suelo con la bandera correspondiente.

KEIKOKU

HANSOKU CHUI

HANSOKU

APÉNDICE 3: 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 válida seguida inmediatamente de otra que hace contacto excesivo, los Jueces no indicarán el punto y en su lugar dictarán una advertencia o penalización de Categoría 1 (excepto si es falta propia del receptor).

CONTACTO EXCESIVO Y EXAGERACIÓN

El Kárate es un arte marcial y los 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 adversario. 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 CHUI y en casos graves HANSOKU o 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 adversario. Se deberá dejar tiempo a los contendientes que se queden sin aliento, como resultado de un impacto, 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 advertirá o penalizará con Mubobi a un contendiente si **recibe un golpe o se lesiona por su propia falta o negligencia**. Esto puede ocurrir si se da la espalda al adversario, al atacar con un Gyaku Tsuki chudan largo y bajo sin prever el contraataque Jodan del adversario, dejar de combatir antes de que el Árbitro diga "Yame", bajar la guardia o reducir la concentración y si se falla repetidamente o se dejan de bloquear los ataques del adversario. La *Explicación XVIII* del Artículo 8 dice:

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

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 plena de la potencialidad del adversario para contraatacar. Algunos contendientes girarán su cuerpo parcialmente hacia el lado opuesto del adversario 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 por lo que no se encuentra combatiendo.

AGARRAR UNA PATADA CHUDAN

¿Deberían los Jueces puntuar a un contendiente que realice una patada Chudan y al que el adversario 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 adversario 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 adversario 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 adversario cumpliendo plenamente los requerimientos exigidos y se produce una lesión por incapacidad del adversario 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, en lugar de caer adecuadamente, cae encima de un brazo extendido o un codo, o se agarra al que derriba y lo tira encima de él.

Se produce una situación potencialmente peligrosa cuando un contendiente agarra las dos piernas del adversario para lanzarlo hacia atrás o cuando un contendiente se agacha y levanta el cuerpo de su adversario antes de derribarle. El Artículo 8, *Explicaciones XI* indica *"...y el adversario 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 está cayendo los Jueces tendrán en cuenta hacia dónde está cayendo pues si se está alejando de su adversario 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 válida, 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, ya que no está permitido repetir el proceso de consideración.

En situaciones donde hay más de una razón para detener el encuentro el Árbitro tratará cada una de forma individual. 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 la 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.

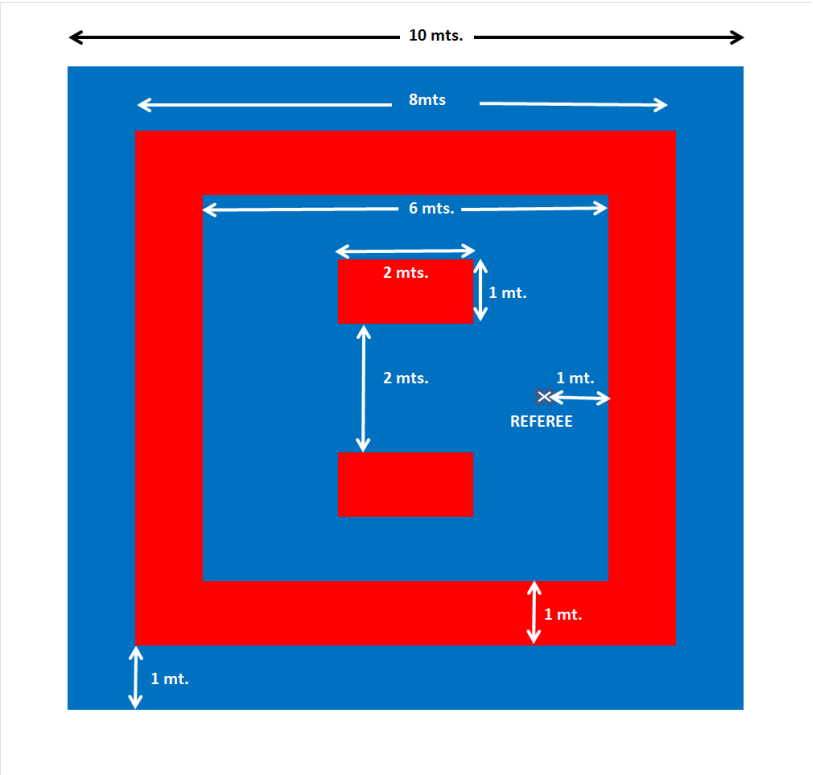
INDICACIÓN DE INFRACCIÓN DEL REGLAMENTO

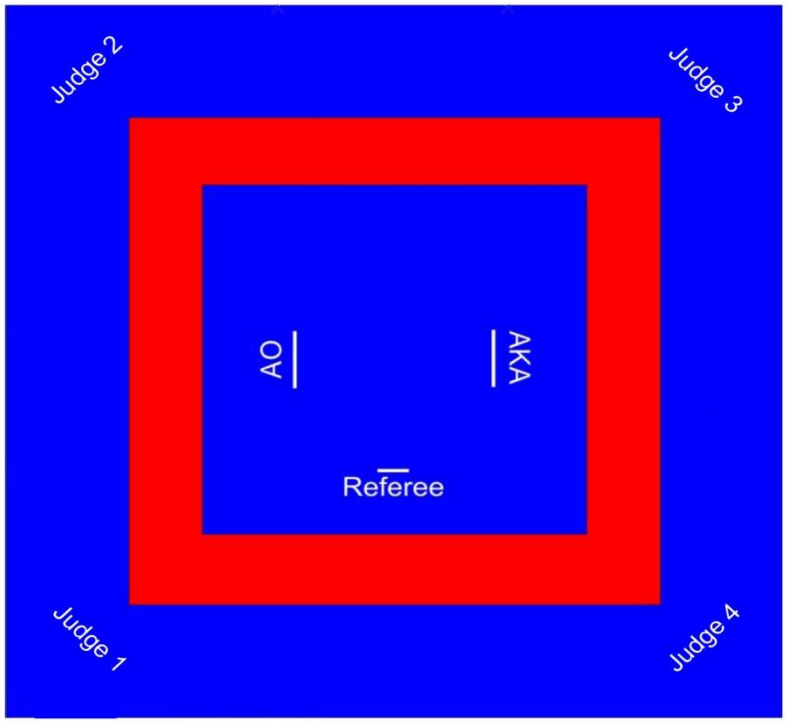
Para infracciones de Categoría 1 los Jueces primero deberán extender las banderas cruzadas con la bandera roja delante para AKA y con la bandera azul delante para AO. Esto permitirá al Árbitro distinguir claramente cuál es el contendiente que es considerado infractor.

APÉNDICE 4: MARCAS DE LOS ANOTADORES DE PUNTUACIÓN

●—○	**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**

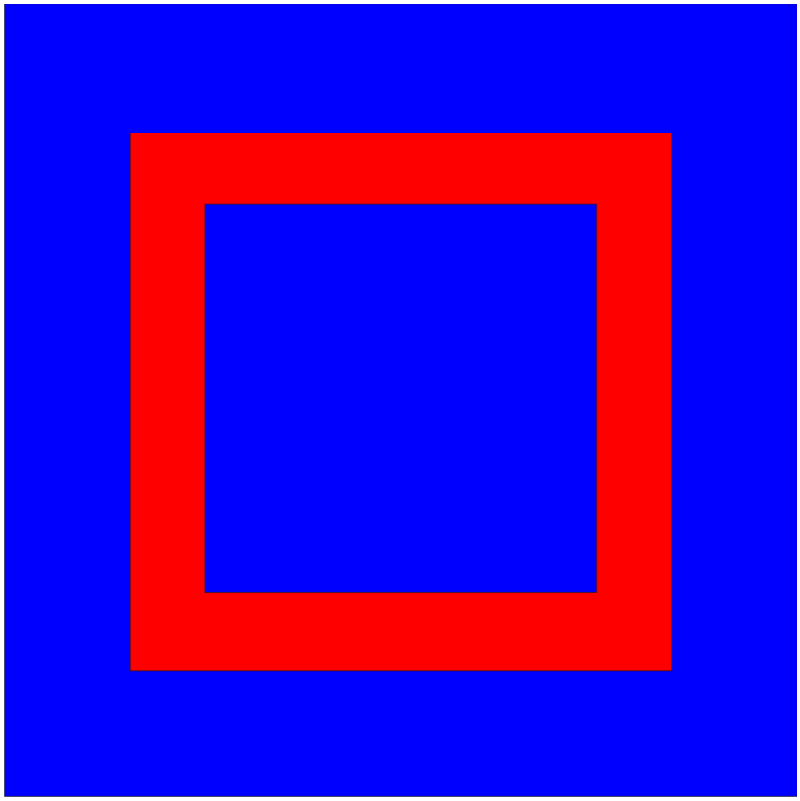
APÉNDICE 5: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE





APÉNDICE 6: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA

LADO DE LOS CONTENDIENTES



Jueces: 7 – 6 – 5 – 4 - 3 – 2 – 1 Técnico de Software

APÉNDICE 7: EL KÁRATE-GI

ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm
AD

ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm

Karate
ABC

BACK RESERVED FOR THE ORGANISING FEDERATION OF 30 x 30 cm
DISPLAY THREE LETTER COUNTRY CODE

EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION OF 12 x 8 cm

SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK OF 5 x 4 cm

APÉNDICE 8: CAMPEONATOS DEL MUNDO: CONDICIONES Y CATEGORÍAS

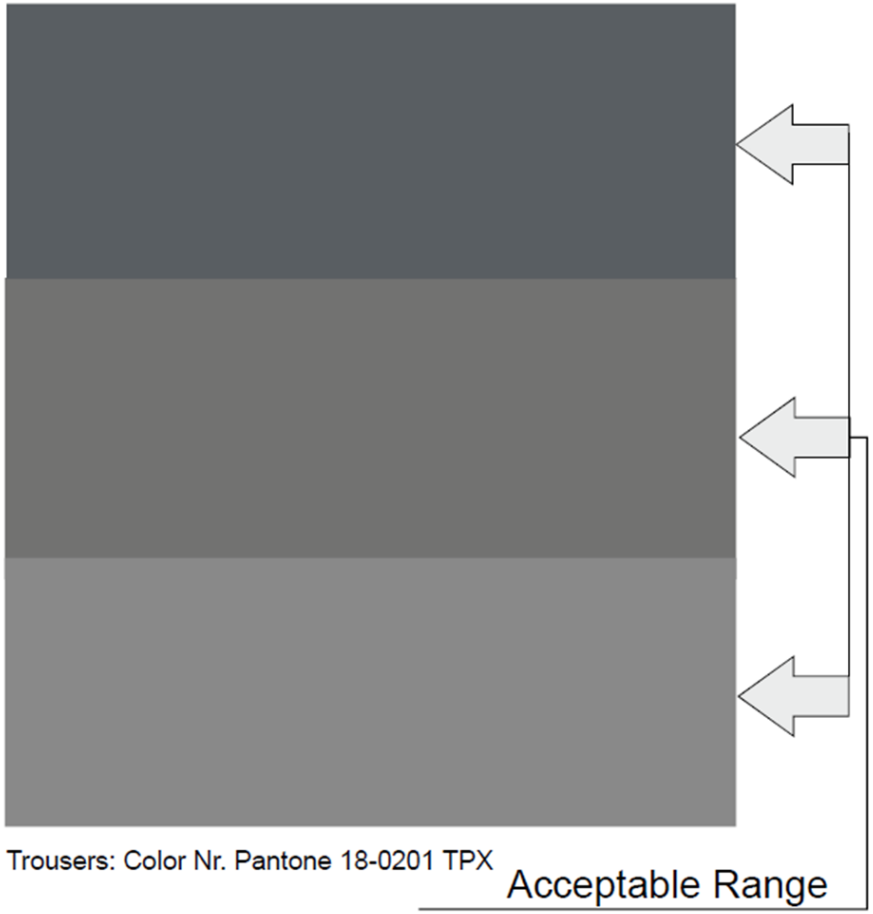
CAMPEONATOS DEL MUNDO CADETE, JUNIOR Y SUB 21

CONSIDERACIONES	CATEGORÍAS		
	SUB 21	**CADETE**	**JUNIOR**
❖ La competición durará 5 días. ❖ Cada Federación Nacional puede inscribir un máximo de un (1) contendiente por categoría. ❖ En el sorteo se separarán lo máximo posible los cuatro finalistas de los Campeonatos inmediatamente anteriores. (En individual los contendientes y en equipos las Federaciones Nacionales). ❖ Los Campeonatos se podrán desarrollar en cinco (5) o seis (6) áreas de competición dependiendo de las características del estadio. ❖ **La duración de los encuentros de Kumite es de 2 minutos para la categoría Junior y de 3 minutos para las categorías Sub 21 y Senior.** ❖ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en los encuentros para medalla.	***Kata Individual (edad 18, 19, 20)***	***Kata Individual (edad 14/15)***	***Kata Individual (edad 16/17)***
	Masculino Femenino	Masculino Femenino	Masculino Femenino
	Kumite Individual Masculino (edad 18, 19, 20)	***Kumite Individual Masculino (edad 14/15)***	***Kumite Individual Masculino (edad 16/17)***
	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg	-52 kg -57 kg -63 kg -70 kg +70 kg	-55 kg -61 kg -68 kg -76 kg +76 kg
	Kumite Individual Femenino (edad 18, 19, 20)	***Kumite Individual Femenino (edad 14/15)***	***Kumite Individual Femenino (edad 16/17)***
	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg	-47 kg -54 kg +54 kg	-48 kg -53 kg -59 kg +59 kg
	+68 kg	/	***Kata Equipos (edad 14/17)***
	/	/	Masculino Femenino
Total	**12**	**10**	**13**

CONSIDERACIONES	CATEGORÍAS
	Kata Individual (edad +16)
❖ La competición durará 6 días. ❖ Las eliminatorias de las categorías por equipos se realizarán después de las eliminatorias de las categorías individuales. ❖ Cada Federación Nacional puede inscribir un (1) contendiente por categoría. ❖ En el sorteo se separarán lo máximo posible los cuatro finalistas de los campeonatos inmediatamente anteriores. (En individual los contendientes y en equipos las Federaciones Nacionales). ❖ Los Campeonatos se podrán desarrollar en cuatro (4) áreas de competición en línea (4 días) y en un (1) área elevada para los encuentros para medalla y las finales (2 días). ❖ Para la comida de Árbitros y oficiales, deberán organizarse zonas y horarios. ❖ **La duración de los encuentros de Kumite será de 3 minutos para todas las categorías.** ❖ En Kata por equipos (masculino y femenino) se realizará Bunkai en la final y en los encuentros en los que se decida una medalla.	Masculino Femenino
	Kumite Individual Masculino (edad +18)
	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg
	Kumite Individual Femenino (edad +18)
	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg
	Kata Equipos (edad +16)
	Masculino Femenino
	Kumite Equipos (edad +18)
	Masculino Femenino
	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



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

Categorías usadas para los menores de 14 años

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

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

Modificaciones del reglamento de competición para los menores de 14 años

Kumite infantil entre 12 y 14 años:

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

Kumite infantil Sub 12:

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

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

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

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

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

Normas de Video Review en las competiciones de Kumite de la WKF

(Individuales y por equipos)

Video Review

Definition	Abbreviation	Eliminations	Medal bouts
Video Review Table	VRT	2	2
Video Review Supervisor	VRS	2	2
Coach Supervisor	CS	1	2

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

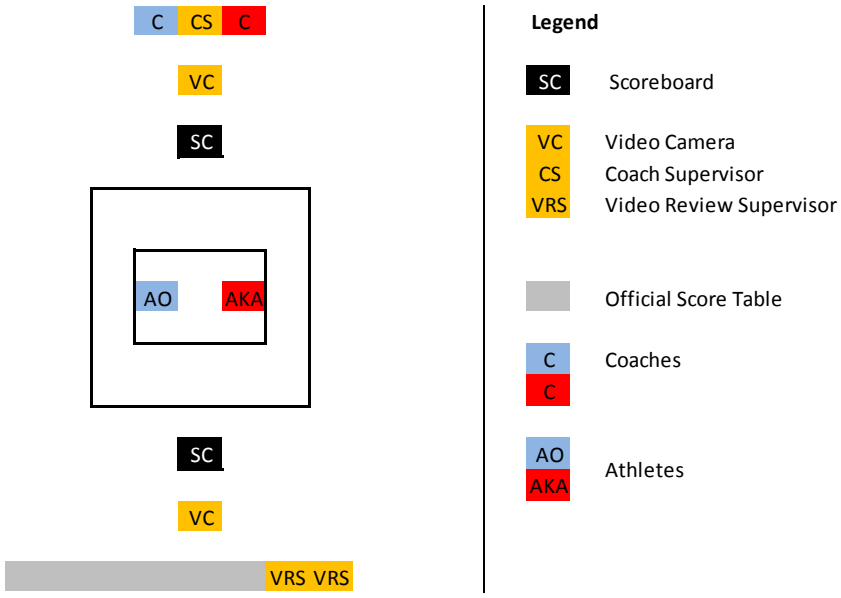
2. **Antes de cada encuentro**, el Supervisor del Entrenador les entregará a los entrenadores correspondientes un mando con un botón. El Supervisor del Entrenador se sentará entre los dos entrenadores durante el encuentro. Durante las finales, la cantidad de Supervisores del Entrenador se duplicará y asignará un Supervisor del Entrenador a cada uno de los entrenadores, que se sentarán a sus lados. En el marcador se podrá ver una tarjeta electrónica naranja con las iniciales "VR" en la parte izquierda de los puntos de los contendientes. El Supervisor del Entrenador y los dos Supervisores de Video Review estarán equipados con una radio bidireccional para comunicarse. Si el mando con botón presenta problemas de funcionamiento, el Supervisor del Entrenador usará el sistema tradicional de tarjetas físicas rojas (AKA) y azules (AO) para los respectivos entrenadores.

3. El procedimiento para solicitar una VR se aplicará únicamente cuando el entrenador opine que la técnica válida de su contendiente ha sido ignorada. Para que el encuentro no se retrase excesivamente, los Supervisores de Video Review serán responsables de garantizar que la protesta se realiza de forma eficaz.

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

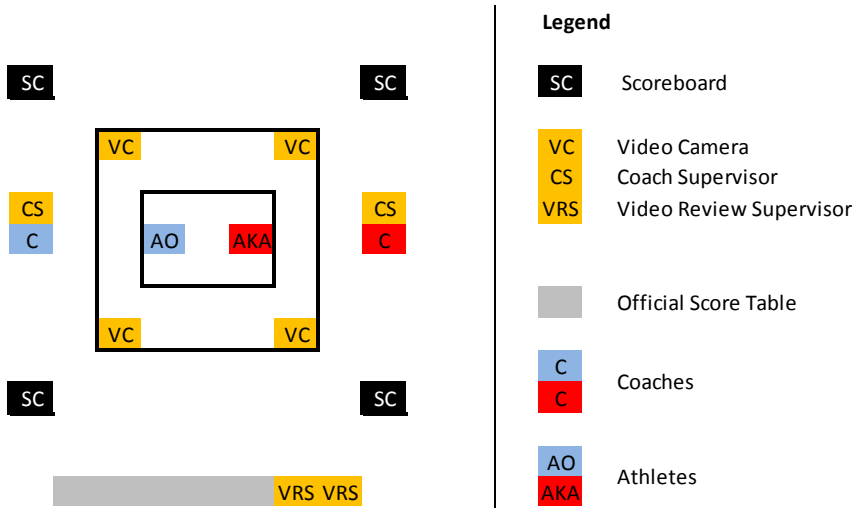
5. A efectos del video review, si se usa una VR para la visualización de varios tatamis, solo se utilizarán 2 cámaras de vídeo en cada tatami (consultar la imagen para ver las posiciones de la cámara de vídeo).

Visualización de varios Tatamis



Cuando solo se utilice un tatami (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 Operador de Video Review utilizará el equipamiento.

Visualización de un solo Tatami

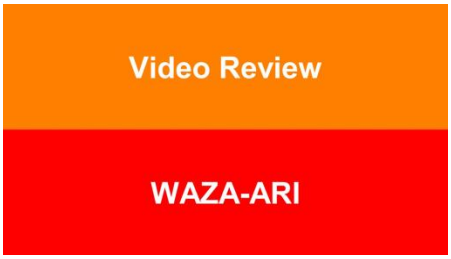


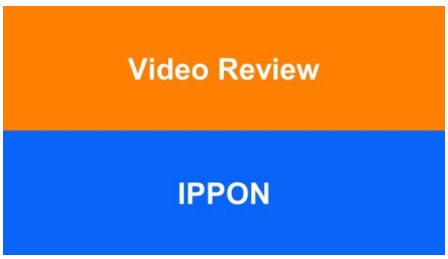
6. Secuencia de solicitud de Video Review

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

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

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





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

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

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

- Si la solicitud de VR es rechazada, la tarjeta naranja del marcador desaparecerá automáticamente y el entrenador no tendrá la posibilidad de realizar una solicitud de VR en todos los encuentros restantes en la categoría correspondiente para ese contendiente en particular, salvo en semifinales o en encuentros para medalla. Para que así sea, el Supervisor del Entrenador retirará el mando o la tarjeta de copia de seguridad al entrenador.

- Si el contendiente pierde la solicitud de VR durante la ronda de eliminaciones, pero se clasifica para los encuentros para medalla, se le concederá una opción de solicitud de VR adicional.
- Cuando el entrenador levante la tarjeta para el video review y éste no permita ver si la protesta es válida o no, el supervisor no mostrará la tarjeta SÍ o NO, sino que se levantará y hará el gesto que anteriormente se utilizaba para MIENAI (cubriéndose ambos ojos con la punta de los dedos) y la tarjeta será devuelta al entrenador.

MIENAI

- Si el entrenador levanta la tarjeta del video review y el entrenador contrario quiere solicitar la revisión de la misma instancia, el segundo entrenador deberá levantar su tarjeta antes de que el video review comience, para no perder su derecho a solicitar el video review para esa instancia. Se considera que el video review se ha iniciado una vez que el Árbitro hace el gesto.

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

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

9. Si un contendiente hace una seña o indica verbalmente al entrenador que haga una solicitud de VR, esto se considerará una infracción de Categoría 2 y se le advertirá o penalizará. En esta situación, si el entrenador realiza la solicitud de VR, el procedimiento no se detendrá y la VR tendrá lugar incluso si el contendiente recibe una advertencia o penalización de Categoría 2.

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

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

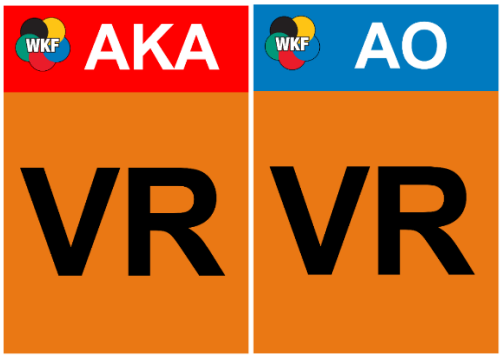
12. Si un entrenador solicita una VR y, al mismo tiempo, varios Jueces muestran una puntuación para el mismo contendiente, la tarjeta naranja electrónica del contendiente permanecerá en el marcador.

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

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

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

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



APÉNDICE 12: FORMULARIO DE PROTESTA OFICIAL

OFFICIAL PROTEST FORM

(Current filing fee will appear here)

The protest must be prepaid

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

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

PROTEST'S DESCRIPTION
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

To be continued on the other side of this page

NAME		Valid as received by WKF
SIGNATURE		

FOR OFFICIAL USE ONLY :

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

OFFICIAL PROTEST FORM (KATA)

(Current filing fee will appear here)

The protest must be prepaid

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

YOUR COMPETITOR	COUNTRY

PROTEST DESCRIPTION

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY:

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

APÉNDICE 13: 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 la villa oficiales (se confirmará en cada evento). Los organizadores deben facilitar salas separadas para los hombres y las mujeres.

Balanzas:
La Federación Nacional anfitriona 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.

Fecha y hora:
Se debe llevar a cabo el pesaje el día previo al día de la competición de la categoría, a menos que se especifique de otra forma en una competición determinada. La fecha y la hora de pesaje oficial de los eventos de la WKF se anunciará a su debido tiempo en el boletín. En otros eventos, esta información se distribuirá con antelación a través de los canales de comunicación de la Comisión de Organización. Los contendientes serán responsables de estar al tanto de esta información. Los contendientes que no se presenten al periodo de pesaje, o no tengan un peso que se encuentre de los límites indicados para la categoría en la que se han inscrito, quedarán descalificados (KIKEN).

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

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

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

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

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

APÉNDICE 14: COMPETICIÓN DE TURNO ROTATORIO (KUMITE)

1. Formato de competición

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

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

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

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

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

2. Clasificación automática

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

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

3. Desempates

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

1. Ganador(es) del(de los) encuentro(s) entre los 2 o más contendientes correspondientes
2. Mayor cantidad de puntos totales obtenidos a favor en todos los encuentros
3. Menor cantidad de puntos totales obtenidos en contra en todos los encuentros
4. Mayor cantidad de Ippons a favor en todos los encuentros
5. Menor cantidad de Ippons en contra en todos los encuentros

6. Mayor cantidad de Waza-Aris a favor en todos los encuentros
7. Menor cantidad de Waza-Aris en contra en todos los encuentros
8. Mayor cantidad de Yukos a favor en todos los encuentros
9. Menor cantidad de Yukos en contra en todos los encuentros

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

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

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

4. Contendiente lesionado durante la vuelta eliminatoria

Si un contendiente se lesiona durante la vuelta eliminatoria y no puede continuar, las puntuaciones de los encuentros completados o actuales se declaran NULOS (se anulan los resultados) y se pierden los puntos, excepto si se trata del último encuentro de las eliminatorias del round robin, en cuyo caso todos los resultados y puntos previos permanecen inalterados.

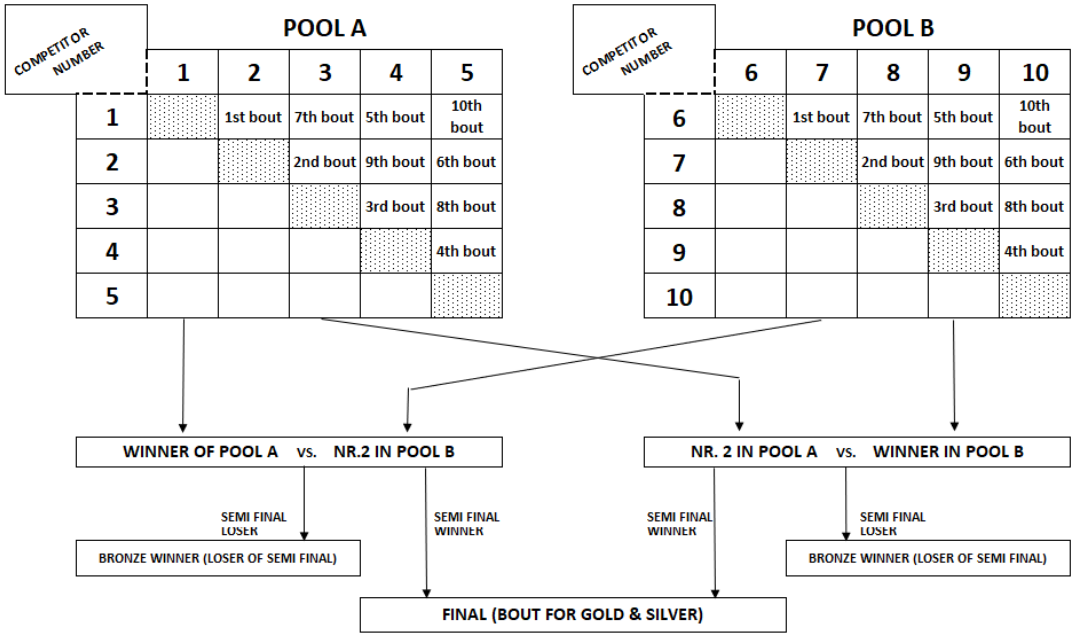
5. Descalificación de un contendiente durante la eliminatoria

Es posible descalificar a un contendiente de un encuentro y que continúe la competición. En este caso, su adversario gana ese encuentro por 4-0 o por cualquier resultado obtenido que lo supere en 4 puntos (p. ej., 5-0, 6-0, etc.) y los demás resultados permanecen. Es posible que un contendiente sea descalificado de toda competición, en cuyo caso los resultados de todos los encuentros (completos, actuales y pendientes) se declaran NULOS (se anulan los resultados) y se pierden los puntos, excepto si se trata del último encuentro de las eliminatorias del round robin, en cuyo caso todos los resultados y puntos previos permanecen inalterados.

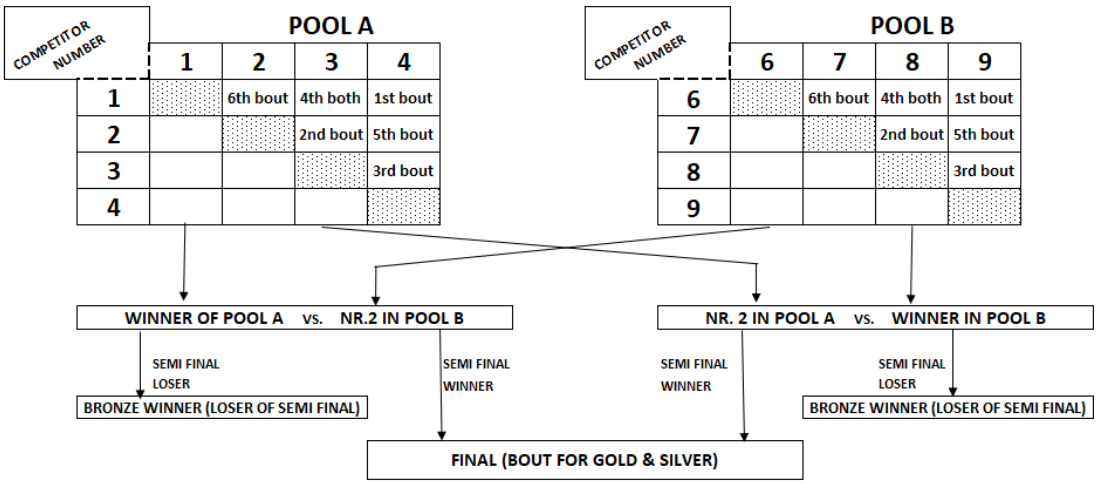
Si un contendiente calificado previamente es descalificado por mala conducta al final de una vuelta eliminatoria (Shikkaku):
• El adversario de la semifinal accederá a la final por victoria fácil
• Los otros dos contendientes competirán en la otra semifinal
• Solamente se concederá una medalla de bronce

EXPLICACIÓN:

I. La siguiente tabla muestra el formato de competición para una competición con 10 participantes:



II. La siguiente tabla muestra el formato para una competición con ocho participantes:



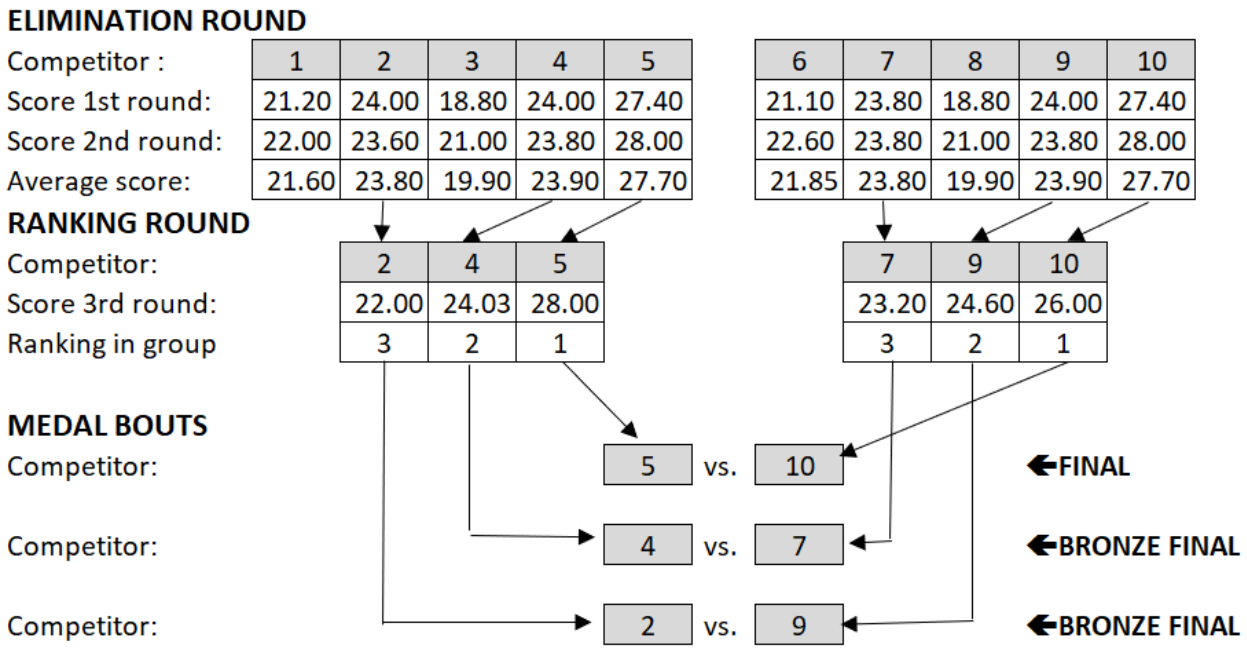
APÉNDICE 15: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN OLÍMPICA DE KATA

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

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

EXPLICACIÓN:

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



Resolución de empates:

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

Paso 1:

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

Paso 2:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

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

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

Paso 3:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

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

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

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

Paso 4:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

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

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

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

Paso 5:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

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

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

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

Paso 6:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

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

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

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

Paso 7:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

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

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

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

Paso 8:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

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

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

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

Paso 9:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

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

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

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

Paso 10:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

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

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

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

Paso 11:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

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

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

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

Paso 12:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

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

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

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

Paso 13:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN TÉCNICA:

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

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

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

Paso 14:

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

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

EXPLICACIÓN

Ejemplo de puntuación idéntica.

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

PUNTUACIÓN ATLÉTICA:

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

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

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

Paso 15:

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

APÉNDICE 16: COMPETICIÓN PREMIER LEAGUE KATA