



REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

NORMATIVA DE COMPETICIÓN

KATA

CONTENIDOS

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA	... 3
ARTÍCULO 2: VESTIMENTA OFICIAL	. 3
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KATA	. 6
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES	.. 11
ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN	.. 12
ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS	.. 15
ARTÍCULO 7: RECLAMACIÓN OFICIAL	... 16
ARTÍCULO 8: ADAPTACIÓN DE LAS REGLAS EN OTROS EVENTOS	... 18
ARTÍCULO 9: ADAPTACIÓN LOCAL DE LAS REGLAS	... 20
ARTÍCULO 10: CUESTIONES NO ESPECIFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS REGLAS	... 20

APÉNDICES

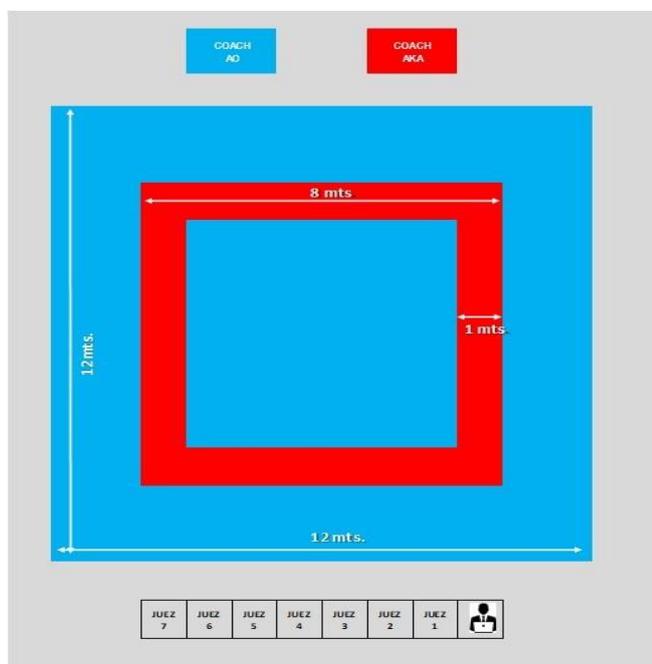
APÉNDICE 1: LISTA OFICIAL DE KATAS	... 21
APÉNDICE 2: CATEGORIAS EN LA COMPETICIÓN DE KATA	... 22
APÉNDICE 3: FORMULARIO RECLAMACIÓN OFICIAL DE KATA	... 23
APÉNDICE 4: TABLA RESUMEN DE CRITERIOS VENCEDOR Y RESOLUCIÓN EMPATES	.. 24

INTRODUCCIÓN

El propósito de las Reglas de Kata es proporcionar normas estandarizadas para todos los niveles de Campeonatos, promovidos o reconocidos por la Federación Mundial de Karate (WKF), las Federaciones Continentales de la WKF y las Federaciones nacionales miembros de la WKF. Las Reglas de Competición tienen como objetivo garantizar que todos los asuntos relacionados con las competiciones se llevan a cabo de manera segura, justa y ordenada.

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA

- 1.1 El área de competición será un cuadrado acolchado aprobado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde el exterior). Habrá una zona despejada de seguridad de dos metros a cada lado.
- 1.2 Los jueces se sientan detrás de una mesa mirando hacia el centro del tatami con AO a la izquierda y AKA a la derecha.
- 1.2 No debe haber vallas publicitarias, paredes, pilares, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.
- 1.4 Los entrenadores se sentarán fuera del área de seguridad, en sus respectivos lados del Tatami hacia la mesa oficial. En los casos en que la configuración del Tatami haga impracticable colocar a los Coaches frente a la mesa oficial, se pueden colocar a cada lado de la mesa oficial.
- 1.5 La siguiente ilustración muestra la ubicación alrededor del área de competición.



ARTÍCULO 2: VESTIMENTA OFICIAL

2.1 Árbitros y Jueces

2.1.1 El uniforme oficial será el siguiente:

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

2.1.2 Se permiten las siguientes adiciones a la vestimenta:

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

Está estrictamente prohibido que los oficiales utilicen relojes inteligentes y dispositivos electrónicos dentro del área de competición.

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

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

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

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

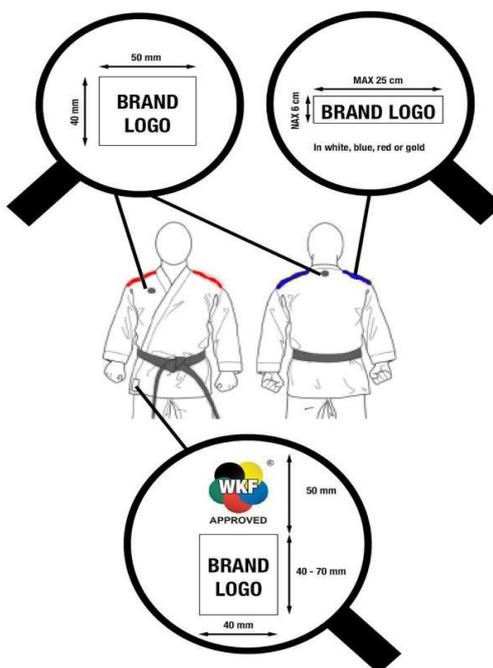
2.2 Competidores

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

- a) Para todos los eventos oficiales de la WKF (Campeonatos del Mundo y Karate 1 - Premier League, Serie A y Liga Juvenil), el Karategi debe tener la marca bordada en los hombros, respectivamente en rojo o en azul según dibujo. Esto se aplica igualmente en individual y Equipos. No existe ningún requisito de la WKF para que los miembros del equipo usen la misma marca de Karategi.

Nota (RFEK): se podrá usar con las hombreras blancas o las especificadas por la WKF.

- b) En el Karategi solo se podrán exhibir las etiquetas originales del fabricante.



- c) El escudo nacional o bandera del país se llevará en el pecho izquierdo de la chaqueta y no podrá exceder un tamaño total de 12 cm por 8 cm.
- d) Además se llevará en la espalda la identificación emitida por el Comité Organizador.

WKF



- ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm
- ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm
- ADVERTISING SPACE FOR THE ATHLETE OF 5 X 10 CM
- 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

RFEK



- ESPACIO RESERVADO PARA LA PUBLICIDAD DE LA RFEK DE 20 x 10 cm
- ESPACIO RESERVADO PARA LA PUBLICIDAD DE LA F.A. DE 20 x 10 cm
- ESPACIO RESERVADO PARA LA PUBLICIDAD DEL DEPORTISTA DE 5 x 10 cm
- DORSAL PARA LA RFEK DE 30 x 30 cm
- EMBLEMA DE LA FEDERACIÓN AUTONÓMICA DE 12 x 8 cm
- ESPACIOS PARA LA MARCA REGISTRADA DEL FABRICANTE DE 5 x 4 cm

- e) Los competidores o equipos deben usar un cinturón rojo (AKA) o un cinturón azul (AO) aprobado por la WKF, según se le asigne por sorteo, sin bordados personales ni publicidad ni marcas distintas de las etiqueta habitual del fabricante (WKF). No se pueden usar cinturones de grado durante el actuación.

RFEK: Estará permitido el cinturón con o sin bordados personales.

- f) Los cinturones rojo y azul deben tener unos cinco centímetros de ancho y una longitud suficiente para dejar quince centímetros libres a cada lado del nudo pero no debe pasar de tres cuartos de la longitud del muslo.
- g) La chaqueta, cuando se ajusta a la cintura con el cinturón, debe tener una longitud mínima que cubra las caderas, pero no debe tener más de tres cuartos de la longitud del muslo.
- h) Las competidoras femeninas pueden usar una camiseta blanca debajo de la chaqueta de Karategi.
- i) No se pueden usar chaquetas sin lazos. Los lazos de la chaqueta deben estar anudados desde el comienzo del encuentro.
- j) La longitud máxima de las mangas de la chaqueta no debe pasar de la muñeca y no debe ser más corta que la mitad del antebrazo.
- k) Las mangas de la chaqueta no se pueden remangar.
- l) Los pantalones deben ser lo suficientemente largos para cubrir al menos dos tercios de la espinilla y no deben cubrir el tobillo. Los pantalones no se pueden remangar.

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

2.2.3 Los contendientes podrán usar una prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobada por la WKF: un pañuelo negro liso que cubra el cabello, pero no el cuello ni la zona de la garganta.

2.2.4 Las gafas están prohibidas. lentes de contacto blandas se pueden usar por cuenta y riesgo del competidor.

2.2.5 Los competidores deben mantener su cabello limpio y cortado a una longitud que no perturbe el desarrollo de los encuentros. No está autorizado el Hachimaki (diadema).

2.2.6 Están prohibidos los pasadores o pinzas metálicas para el caabello. Cintas, abalorios y otros adornos están prohibidos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas para sujetar el pelo en una única coleta.

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

2.2.8 El Árbitro debe aprobar el uso de vendajes, almohadillas o soportes debido a una lesión, siguiendo el consejo del Doctor del Torneo.

2.2.9 En el caso de Federaciones Continentales, se limitarán a proveedores y marcas ya aprobado por la WKF. La Federación Nacional también debe aceptar todo el equipo aprobado por la WKF para todas las competiciones locales, regionales o nacionales.

2.2.10 Los contendientes que se presenten al área de competición con equipo o Karategi no autorizado o de forma irregular tendrán **un minuto** para corregirlo, y el Entrenador basándose en el informe del Árbitro Jefe se le podrá suspender la licencia de entrenador por un período de hasta 6 meses a partir de la fecha posterior al torneo correspondiente, a menos que el equipo y la vestimenta hayan sido revidados previamente por un controlador WKF.

2.3 Entrenadores

2.3.1 Los entrenadores deben, en todo momento durante el torneo, usar el chándal oficial de su Federación Nacional, usar calzado y exhibir su identificación oficial con excepción de los encuentros para medallas de eventos oficiales de la WKF, donde los entrenadores masculinos deben usar traje oscuro, zapatos que cubran los pies, camisa y corbata, mientras las entrenadoras pueden optar por usar un vestido, un traje pantalón o una combinación de chaqueta y falda en colores oscuros y zapatos. Las sandalias o cualquier otro tipo de calzado descubierto está prohibido.

- 2.3.2 Se permiten las siguientes atuendos adicionales:
- Una alianza sencilla.
 - Prenda de cabeza (voluntaria) por mandato religioso, aprobada por la WKF.
- 2.3.3 El Supervisor de la Competición de la WKF, o la Comisión Organizadora, puede permitir a los Entrenadores, en vez de la parte superior del chándal, podrán usar una camiseta oficial del equipo de su federación o una camiseta de color liso sin logotipos.

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KATA

3.1 Generalidades:

- 3.1.1 El Kata no es una danza o una representación teatral. Debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en términos de combate y mostrar concentración, energía e impacto potencial en sus técnicas. Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad, así como armonía, ritmo y equilibrio.
- 3.1.2 Toda competición de Kata consiste en enfrentar a un competidor contra otro o un equipo contra otro equipo. (Competición de uno contra uno). Los Competidores individuales o Equipos son asignados como AKA (rojo) y AO (azul). La asignación del color se realiza mediante sorteo.
- 3.1.3 El Competidor o Equipo asignado como AKA actuará primero.
- 3.1.4 Los competidores deberán seguir en todo momento las instrucciones dadas por el Juez Jefe.

3.2 Definiciones

- 3.2.1 Un “**Bout**” el encuentro se refiere a la realización de un kata de un Competidor contra otro.
- 3.2.2 Un “**Match**” encuentro equipos - se refiere a la realización de un kata, incluido el Bunkai para encuentros para medalla, de un Equipo contra otro.
- 3.2.3 El término “**Grupo**” se utiliza aquí para los competidores participantes en uno de los 8 o más grupos en la fase de Round robin para competición individual o el grupo de 5 equipos participantes en la Competición de Equipos de Round robin.
- 3.2.4 El término “**Pool**” se utiliza para cada una de las dos mitades del número total de Competidores en una categoría que forma las dos vías de avance hacia la competición por las medallas.

3.3 Formatos de competición

- 3.3.1 La competición de Kata se puede organizar en varios formatos:
- Sistema de eliminación con Repesca** en individual o Equipos (Sistema utilizado a menos que se especifique lo contrario en la Competición)
 - Sistema de Eliminación Round robin**, en grupos seguido de eliminación, para individual y equipos. (Usado en competición individual de la Premier League y en el Campeonato del Mundo Senior para ambos, individual y equipos).
 - Sistema Round-robin de dos grupos** (utilizado para Juegos de múltiples deportes).

- 3.3.2 La competición de Kata consiste en encuentros por equipos y encuentros individuales. Los encuentros por equipos en competición estará compuesta de 3 o 4 competidores, de los cuales 3 compiten a la vez. Cada equipo es exclusivamente masculino, o exclusivamente femenino. La competición de Kata Individual consiste en actuaciones individuales en divisiones masculinas y femeninas separadas. La lista de categorías oficiales se encuentra en el APÉNDICE 2. Si una variación del formato de competición es distinta a la descrita en estas reglas y se van a aplicar para un torneo en particular, se debe anunciar claramente en el boletín del torneo.

3.4 Cabezas de serie y orden de actuación

- 3.4.1 Para Campeonatos Mundiales individual –Fase 2- y Karate 1- Premier League, los cuatro mejores Competidores clasificados en el Ranking Mundial WKF presentes el día antes de la competición, estarán separados.
- 3.4.2 Para los Campeonatos Mundiales por Equipos Senior, los 3 Equipos medallistas (oro, plata y bronce) más **el perdedor** del bronce del anterior Campeonato Mundial por Equipos Senior serán los cabeza de serie.

[**Nota de transición:** Para el primer Campeonato Mundial por Equipos después del evento en Budapest 2023, Los equipos cabeza de serie serán ambos ganadores de medalla de bronce en lugar de un ganador de bronce y el perdedor de la final de bronce – ya que Budapest es el último Campeonato Mundial por Equipos con dos medallas de bronce.]

3.5 Kata Equipos

- 3.5.1 Los Equipos de Kata constan de 3 o 4 Competidores, de los cuales 3 compiten en cada ronda, cuando un equipo tiene 4 Competidores, 3 cualesquiera pueden usarse para cualquier ronda. Cada equipo es exclusivamente masculino, o exclusivamente femenino.
- 3.5.2 En Kata por Equipo, los tres miembros del Equipo deben comenzar el Kata mirando en la misma dirección y hacia los Jueces.
- 3.5.3 Los miembros del Equipo deben demostrar competencia en todos los aspectos del Kata, así como sincronización.
- 3.5.4 En los encuentros por medallas de la Competición de Kata por Equipos, los Equipos realizarán el Kata elegido de la forma habitual. Luego realizarán una demostración del significado del Kata (Bunkai).
- 3.5.5 No hay saludo entre el Kata y el Bunkai. Ambos elementos son parte de la misma actuación.
- 3.5.6 El tiempo total permitido para la demostración de Kata y Bunkai combinados es de 5 minutos.
- 3.5.7 El cronometrador oficial iniciará la cuenta atrás cuando los miembros del equipo realicen el saludo al iniciar el Kata y detendrá el cronómetro en el saludo final después de la actuación del Bunkai.
- 3.5.8 Quedar como inconsciente mientras se realiza Bunkai es inapropiado: Después de ser derribado, el competidor debe levantarse sobre una rodilla o ponerse de pie en 2 segundos.
- 3.5.9 Está prohibido realizar una técnica de derribo con tijera en el área del cuello (Kani Basami) durante el BUNKAI, si está permitido el derribo con tijera al cuerpo o las piernas.

3.6 Eliminación con Repesca

- 3.6.1 En eliminación con repesca los Competidores/Equipos se dividen en dos pools donde en cada pool los competidores/equipos se enfrentan entre sí hasta que el ganador de cada pool se clasifique para las finales. Aquellos que perdieron ante los dos finalistas formarán dos nuevas pools y competirán hasta que queden dos Competidores/Equipos en cada pool para competir entre sí por las dos medallas de bronce.

3.7 Grupos de todos contra todos seguidos de eliminación: individuales y por equipos

- 3.7.1 Los Competidores o Equipos se enfrentarán entre sí realizando un Kata de su elección. Para los encuentros por las medallas por equipos, el Bunkai seguirá como parte integrada de la actuación.
- 3.7.2 En competición individual de Round-robin se utilizan grupos de 4 Competidores. El máximo de 32 participantes se dividen en 8 grupos de 4 Competidores o menos. El ganador de cada uno de los ocho grupos pasan a cuartos de final, semifinales y final. Los perdedores con los finalistas en cuartos y semifinales compiten por las medallas de bronce.
- 3.7.3 En la Fase 1 del Campeonato Mundial Individual para la competición de todos contra todos (Round robin) los competidores se dividen en 6, 8, 12 o 24 grupos según el número de inscritos. Los competidores y los ganadores y mejores segundos de cada grupo formarán 6 parejas compitiendo por las 6 plazas clasificatorias a la Fase 2 del Campeonato Mundial Individual.
- 3.7.4 Para el Campeonato Mundial por Equipos Senior, el sistema de todos contra todos se aplicará seguido de semifinales y final. Se asignan 5 equipos a cada grupo. Luego, los ganadores de cada grupo competirán en semifinales y final. Después de la Fase de Grupos, los ganadores de su grupo pasan a las semifinales donde los ganadores del encuentro se dirigen a la final y los perdedores se dirigen al encuentro por la medalla de bronce. El ganador de la final recibe la medalla de oro, mientras que el perdedor recibe una medalla de plata. El ganador del encuentro por el bronce se llevará el bronce, mientras que el equipo perdedor no recibe medalla.
- 3.7.5 El ganador y el subcampeón de cada pool se determinan según el mayor número de “bouts/matches” ganados. Si el número de victorias fuera igual, se resolverá el empate según el artículo 5.
- 3.7.6 En competición individual aquellos que hayan perdido ante los finalistas en cuartos de final y semifinales competirán por las medallas de bronce (una para el grupo 1-4 y otra para el grupo 5-8). Para la competición por Equipos, aquellos Equipos que hayan perdido con los finalistas competirán por la única medalla de bronce.
- 3.7.7 En el round-robin, es posible que un Competidor o Equipo sea descalificado por algún comportamiento y aún continuar en la competición, completando sus actuaciones para la parte de todos contra todos de la competición. En este caso, el oponente gana esa actuación y los resultados de los otros encuentros permanecen.
- 3.7.8 Si un Competidor individual ya clasificado es descalificado por mala conducta al final de la ronda de todos contra todos (SHIKKAKU):
- El oponente de Cuartos de final accederá a la Semifinal por bye ("walkover").
 - Los demás Competidores competirán en los otros Cuartos de Final.
- 3.7.9 Si un equipo ya clasificado es descalificado por mala conducta al final del round-robin ronda (SHIKKAKU):
- El oponente de la semifinal accederá a la final por bye ("walkover").
 - Los otros dos equipos competirán en la otra semifinal donde irá el ganador a la final y el perdedor se lleva la medalla de bronce.
- 3.7.10 La siguiente tabla muestra la asignación de grupos de 32 a 3 Competidores y determinación de la clasificación del Round-robin según la siguiente ronda:

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

3.7.11 En caso de que ambos Competidores o equipos sean descalificados por error técnico durante una medalla “bout/match”, ambos realizarán un kata adicional para determinar el resultado. Si esto corresponde a los equipos, no se requerirá Bunkai.

3.8 Competición de todos contra todos de dos grupos

3.8.1 Para juegos de múltiples deportes, como juegos continentales, Juegos Olímpicos u otros deportes múltiples eventos, el formato de competición se determinará para cada evento dependiendo de las modalidades incluido la restricción en la participación.

3.9 Competición de Kata para menores de 14 años

No hay desviaciones específicas de las reglas estándar, pero sí se puede utilizar una limitación de una lista de katas menos avanzados.

3.10 Coaching

- 3.10.1 En los Campeonatos del Mundo, los entrenadores de Kata deben formar parte de una delegación de la Federación Nacional y tener el nivel de certificación de Entrenador requerido, cuando actúe durante el encuentro de un Competidor.

ARTÍCULO 4: PANEL DE JUECES

- 4.1 Para todas las competiciones oficiales de la WKF, el panel de siete Jueces para cada ronda será designado por selección aleatoria implementado en un programa informático.
- 4.2 Para cada Tatami se designa un juez como Jefe de Tatami y asumirá el liderazgo en realizar cualquier comunicación requerida con el técnico de software y manejar cualquier problema inesperado entre los jueces.
- 4.3 Despliegue de Jueces y asignación de paneles para las rondas eliminatorias: El Secretario de la Comisión de Arbitraje facilitará al técnico de Software que maneja el sistema de sorteo electrónico una lista con los Jueces disponibles por Tatami. Esta lista la realiza el Secretario del R.C. una vez finalizado el sorteo de competidores y al final del briefing de los Árbitros. Esta lista solo debe contener Jueces presentes en la sesión informativa y debe cumplir con los criterios antes mencionados. Luego, para el sorteo de los Jueces, el Técnico de Software introducirá la lista en el sistema y siete Jueces de cada despliegue de Tatami serán seleccionados al azar como Panel de Jueces.
- 4.4 Para las actuaciones de medallas, los Jefes de Tatami proporcionarán al Presidente de la RC y al Secretario de la RC una lista que contenga los oficiales disponibles de su propio Tatami después de que finalice la última actuación de la ronda eliminatoria. Una vez aprobada la lista por el Presidente del RC, se le entregará al Técnico de Software para que la incorpore al sistema. Luego, el sistema asignará aleatoriamente el Panel de Jueces, que solo contendrá los siete jueces.
- 4.5 Además del técnico de software y el Anunciador de resultados, para las competiciones por equipos, el panel de rondas de medallas también cuenta con la asistencia de un cronometrador que realiza un seguimiento del tiempo máximo de la ejecución.
- 4.6 Según se considere conveniente, el Anunciador y el Técnico de software que opera el sistema de evaluación electrónica pueden ser la misma persona.
- 4.7 Además, los organizadores deben proporcionar Enlaces para cada área de competición que estén familiarizados con la lista de Kata de la WKF para recopilar y registrar los Katas elegidos por los competidores antes de cada ronda y llevar la lista al técnico de Software. El Jefe de Tatami es responsable de supervisar el funcionamiento de los Enlaces.

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

5.1 Lista oficial de katas

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

5.2 Número de Kata requeridos

- 5.2.1 En principio, un Competidor o Equipo debe realizar un kata diferente para cada ronda. Sin embargo, no se requieren más de **cinco (5) katas** diferentes para completar una competición. Si el número de participantes requieren una sexta ronda para ganar, se podrá repetir un kata realizado previamente (solo en este sexto encuentro) siempre y cuando no se repita ningún kata dos veces seguidas, en un encuentro y después en otro. El mismo principio debería aplicarse si se requiere una séptima ronda para ganar.
- 5.2.2 En competiciones para menores de 14 años no se requieren más de cuatro (4) katas, y la regla de repetición anterior se aplicará a partir de la quinta ronda y se permitirán más repeticiones si fuera el caso siguiendo el mismo principio anterior para rondas posteriores.
- 5.2.3 Cada Competidor/Equipo es libre de seleccionar qué kata usar para cada ronda siempre que el kata pertinente se anuncie para cada ronda y se sigan las reglas anteriores para la repetición. La posibilidad de repetir kata es una opción y no impide a ningún Competidor o Equipo realizar un nuevo kata para cada ronda independientemente del número de rondas necesarias para ganar.

5.3 Evaluación

- 5.3.1 La ejecución se evalúa desde el saludo que inicia el Kata hasta el saludo que finaliza el Kata, excepto para los encuentros por la medalla en equipos, donde la actuación, así como el cronometraje, comienzan en el saludo al comienzo del Kata y termina cuando los competidores saludan después de completar el Bunkai.
- 5.3.2 Se permitirá una ligera variación según el estilo de Karate del Competidor (Ryu-Ha).

5.4 Sistema de Puntuación

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

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	8.2	7.7	7.5	7.8	8.1	38.8

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

5.5 Decisión

5.5.1 Los resultados de un encuentro se basan en los puntos otorgados por cinco de los siete jueces, eliminando la puntuación más alta y más baja.

5.5.2 En caso de que la puntuación sea igual; el ganador es el que tiene la puntuación más alta al incluir también la puntuación más baja obtenida en la actuación entre ambos (Resultados dados por 6 de los 7 Jueces).

Es decir, se tiene en cuenta la puntuación mínima mas alta de las 2 puntuaciones eliminadas.

5.5.3 En caso de que la puntuación sea igual después de incluir también la puntuación más baja, el ganador es el que tiene la puntuación más alta, incluyendo tanto la puntuación más baja como la más alta obtenida en la actuación entre los dos (Resultados dados por los 7 jueces).

Es decir, se tiene en cuenta la puntuación máxima mas alta de las 2 puntuaciones eliminadas.

5.5.4 Si la puntuación es igual después de incluir a los 7 jueces, el ganador es el que tenga más votos obtenidos de los 7 jueces.

5.5.5 Por cada encuentro ganado en el Round-robin, el Competidor/Equipo gana 3 puntos de Victoria y el perdedor cero puntos de victoria, no se permite empate.

5.5.6 Con el fin de aplicar uniformemente la escala utilizada para calificar se aplicará como guía lo siguiente:

- 10 Perfecto
- 9 - 9.9 Excelente
- 8 - 8.9 Muy bueno
- 7 - 7.9 Buen Nivel
- 6 - 6.9 Aceptable
- 5-5.9 Insuficiente
- 0 Descalificación

5.6 Criterios de evaluación

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

5.7 Faltas

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

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

5.8 Descalificación

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

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

5.9 Celebración excesiva y manifestaciones políticas o religiosas

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

5.10 Determinar el ganador de un encuentro en una competición individual o en un encuentro por equipos utilizando el sistema de eliminación

5.10.1 Tanto para los encuentros individuales como para los encuentros por equipos que utilizan el sistema de eliminación, el ganador es el Competidor o Equipo que obtenga la puntuación más alta según lo indicado en el artículo 5.5.

NOTA: (RFEK) Según se especifica en el Apendice 4

5.11 Determinación del ganador de un grupo de todos contra todos (Round robin) individual y resolución de empates

Para determinar el ganador del grupo de la competición de todos contra todos individual y resolver empates, se aplicarán los siguientes pasos en orden de prioridad para determinar el ganador:

- 1) Mayor cantidad de puntos de victoria anotados en todos los encuentros.
- 2) Ganador del encuentro entre los Competidores empatados.
- 3) Mayor número de Jueces que eligen al Competidor como ganador en todos los encuentros del grupo.
- 4) Competidor que tenga el Ranking Mundial más alto.
- 5) Realización de un kata extra para los Competidores que aún estén empatados.

En caso de empate, volver al criterio 2.

5.12 Determinación del ganador de un grupo de todos contra todos y resolución de empates, en competición por equipos

Para determinar el ganador de un grupo de todos contra todos y resolver empates, se aplicarán los siguientes pasos en orden de prioridad para determinar el ganador:

- 1) Mayor cantidad de puntos de victoria anotados en todos los encuentros.
- 2) Ganador del encuentro entre los Equipos empatados.
- 3) Mayor número de Jueces que eligen al Equipo como ganador de todos los encuentros del grupo.
- 4) Realización de un kata extra para los equipos que aún están empatados.

En caso de empate, volver al criterio 2.

ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

- 6.1 Antes de cada ronda, los Competidores o Equipos deben presentar su Kata elegido al Enlace asignado que que transmitirán la información al Técnico de Software del Sistema electrónico de enjuiciamiento.
- 6.2 Es responsabilidad exclusiva del Entrenador, o en ausencia de un Entrenador, el Competidor o Equipo, para asegurarse que el Kata notificado al Enlace sea el apropiado para esa ronda en particular.
- 6.3 Si hubiera alguna discrepancia entre el número y el nombre del kata registrado para la realización, prevalecerá el número, según la lista oficial de Kata de la WKF.
- 6.4 Competidores Individuales o Equipos que no se presenten cuando sean llamados o decidan no continuar serán descalificados (KIKEN) de esa categoría. La descalificación por parte de KIKEN significa que los Competidores son descalificados de esa categoría, aunque no afecta la participación en otra categoría.
- 6.5 El punto de partida de la realización es cualquier lugar dentro del perímetro del área de competición.
- 6.6 Cuando se proporciona un reloj de cuenta regresiva en el monitor, al Competidor o Equipo se le permitirá 35 segundos desde que el nombre del Competidor o Equipo se anuncia en el monitor hasta la ejecución de la primera técnica del kata.
- 6.7 Después del saludo, el Competidor o Equipo debe anunciar claramente el nombre del Kata que se va a realizar y luego comenzar la ejecución.

- 6.8 Cuando se llama al Competidor o al Equipo (tan pronto como el nombre del Competidor o del equipo aparece en la pantalla), el Competidor o Equipo debe proceder rápidamente al punto de partida para el Kata, enfrente de los Jueces sin ninguna marcha prolongada. Después del saludo se anunciará el kata y la ejecución comenzará **sin** más demora.
- 6.9 El encuentro comienza con un saludo a los jueces y luego los Competidores se saludan entre sí. El Competidor /equipo con el cinturón rojo (AKA) realiza el kata primero, seguido por el Competidor/Equipo con el cinturón azul (AO) al finalizar el kata de AKA. El Competidor/equipo que no esté actuando deberá quedarse junto al perímetro del área de competición y abstenerse de moverse o hablar para evitar perturbar el desempeño del otro Competidor.
- 6.10 Al final de la actuación, que se define con el saludo al final del Kata, el Competidor(es) deberá regresar al final del área de competición para esperar el anuncio del ganador.
- 6.11 Cuando un Competidor o Equipo ha completado el Kata, los jueces (incluido el Juez Principal) darán su puntuación mediante dispositivo electrónico, o si no se utiliza, izando la bandera de AKA o AO.
- 6.12 Una vez que se realice el anuncio del ganador, los Competidores o Equipos, a la señal de “OTAGAI NI REI” se saludarán entre si, y en “SHOMEN NI REI” saludarán a los jueces y abandonan el Tatami.

ARTÍCULO 7: RECLAMACIÓN OFICIAL

7.1 Disposiciones generales

- 7.1.1 *Nadie puede reclamar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.*
- 7.1.2 Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el Representante Oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.
- 7.1.3 La reclamación tomará la forma de un informe escrito enviado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la reclamación. La única excepción es cuando la reclamación se refiere a un mal funcionamiento administrativo.
- 7.1.4 Cualquier reclamación sobre la aplicación de las reglas no debe impedir necesariamente la progresión de la competición y la intención de reclamar debe ser anunciada por el entrenador o representante de la Federación inmediatamente después del final del encuentro.
- 7.1.5 El entrenador/representante de la F.N. solicitará el formulario oficial de reclamación [APÉNDICE 3] al Jefe de Tatami y se espera que lo complete, firme y se lo entregue con la tasa correspondiente dentro de los 5 minutos posteriores al anuncio de la intención de realizar la reclamación.
- 7.1.6 El hecho de que un Entrenador/Representante de la F.N. no entregue una reclamación en tiempo y de manera oportuna, puede llevar a su rechazo si dicha demora, en opinión del Comité de Competición, no tiene una justificación razonable e impide la progresión de la competición.
- 7.1.7 El Jefe de Tatami completará cualquier información sobre los oficiales implicados e inmediatamente entregará el formulario de Reclamación a un representante del Comité de Competición. El Comité de Competición revisará sin demora las circunstancias que conducen a la decisión protestada. Habiendo considerado todos los hechos disponibles, producirán un informe y estarán autorizados a tomar las medidas que puedan ser requeridas. La Reclamación será revisada por el Comité de Competición como parte de esta revisión, el jurado estudiará la evidencia disponible en apoyo de la reclamación.

- 7.1.8 La reclamación también puede ser directamente decidida y anunciada al Comité de Competición por el Director de Arbitraje o el Árbitro Jefe del evento, en cuyo caso no se aplicará el pago de una tasa de protesta.
- 7.1.9 En caso de un mal funcionamiento administrativo durante una actuación en curso, el Entrenador puede notificar directamente al Jefe de Tatami. A su vez, el Jefe de Tatami notificará al Jefe Jefe.
- 7.1.10 La reclamación debe incluir el nombre y país de los competidores, los Jueces que offician y los detalles precisos de lo que se protesta. No se aceptarán reclamos generales sobre los estándares generales como una protesta legítima. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la reclamación. La reclamación debe ser presentada a un representante del Comité de Competición por el Jefe de Tatami. Oportunamente el Comité revisará las circunstancias que motivaron la decisión protestada.
- 7.1.11 El Reclamante debe depositar una cantidad económica por la reclamación, establecida por las normas del Comité de Competición de la RFEK y DA. que junto con el formulario de la reclamación será entregado por el Jefe de Tatami al Presidente del Comité de Competición.
- 7.1.12 Cualquier reclamación debe ser anunciada por el Entrenador o representante de la F.N. inmediatamente después del final de la actuación.
- 7.1.13 La decisión del Comité de Competición es definitiva y solo puede ser anulada por una decisión de la Junta Directiva a solicitud del Presidente de RFEK Y DA.
- 7.1.14 El Comité de Competición no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar reclamaciones e instar a la Comisión de Arbitraje y la Dirección de Organización a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.
- 7.1.15 Si la reclamación involucra a competidores en una categoría en curso, entonces la siguiente ronda que podría involucrar al competidor debe posponerse hasta que se decida la apelación.

7.2 Composición del Comité de Competición:

- 7.2.1 El Comité de Competición se compondrá de los siguientes miembros con derecho a voz y voto:
1. El Director Técnico de la RFEK que ejercerá la presidencia y representatividad de dicho Comité de Competición.
 2. El Director del Departamento Nacional de Arbitraje.
 3. Un Deportista que no intervenga, como tal en el campeonato de que se trate, nombrado al efecto por el Presidente de la RFEK.
 4. Un Árbitro que teniendo la titulación requerida para arbitrar el tipo de campeonato que se esté celebrando, no actúe como tal, nombrado por el Presidente de la RFEK, a sugerencia del D.N.A.

7.3 Proceso de evaluación de apelaciones

- 7.3.1 Es responsabilidad del Jefe de Tatami que recibe la reclamación remitir la protesta al Comité de Competición y depositar la suma correspondiente por cualquier protesta rechazada.
- 7.3.2 El Comité de Competición hará de inmediato tales consultas e investigaciones, como consideran necesario para evaluar la reclamación.
- 7.3.3 Cada uno de los miembros del Comité de Competición está obligado a dar su veredicto sobre la validez de la reclamación. No es posible abstenerse.

7.4.1 Reclamaciones rechazadas y aceptadas

- 7.4.1 Si se determina que una reclamación es inválida, el Comité de Competición designará a uno de sus miembros para que notifique verbalmente al reclamante que la protesta ha sido rechazada, marque el documento original con la palabra "RECHAZADA" y haga que lo firmen cada uno de los miembros del Comité de Competición, e informar al Reclamante de la decisión.
- 7.4.2 Si la Reclamación es Aceptada, el Comité de Competición se pondrá en contacto con la Comisión de Organización (OC) y con la Comisión de Arbitraje para tomar las medidas que se puedan realizar prácticamente para remediar la situación incluyendo las posibilidades de:
- Cambiar decisiones previas que infringen el Reglamento
 - Anular los resultados de los encuentros afectados desde el momento antes del incidente
 - Repetir los encuentros afectados por el incidente
 - Recomendar a la Comisión de Arbitraje que se considere la sanción de los Árbitros implicados
- 7.4.3 La responsabilidad recae en el Comité de Competición para ejercer la moderación y el buen juicio al tomar acciones que puedan perturbar el programa del evento de manera significativa. Revertir el proceso de las eliminaciones es la última opción para asegurar un resultado justo.
- 7.4.4 Si se acepta la reclamación, el Comité de Competición nombrará a uno de sus miembros que verbalmente notifique al reclamante que la protesta ha sido aceptada, marcará el documento original con la palabra "ACEPTADA", y que la firmen cada uno de los miembros del Comité. Se le devolverá la tarifa de protesta al Reclamante.

7.5 Informe de incidentes

- 7.5.1 Después de manejar el incidente de la manera prescrita anteriormente, el Comité de Competición se reunirá nuevamente y elaborará un informe sencillo de incidente de protesta, describiendo sus hallazgos y exponiendo sus razones para aceptar o rechazar la reclamación.
- 7.5.2 El informe debe ser firmado por los miembros del Comité de Competición y presentado al Jefe de Árbitros y la Comisión de Organización.

ARTÍCULO 8: ELEGIBILIDAD PARA COMPETIR

8.1 Edad

- 8.1.1 La asignación de la categoría de edad está determinada por la edad del Competidor el primer día de la competición del evento.
- 8.1.2 Las categorías senior de Kumite y Kata se refieren a diferentes grupos de edad. En el kumite senior los atletas de las categorías senior deben tener 18 años, mientras que en las categorías senior de Kata los atletas deben tener tener al menos 16 años, ambos definidos en 8.1.1.
- 8.1.3 Los participantes en categorías Sub 21 deberán tener 18, 19 o 20 años, en categorías Junior deben tener 16 o 17 años, categorías Cadete deben tener 14 o 15 años, y Juvenil (U14) categorías deben tener 12 y 13 años.

8.2 Cuota NF por Evento

- 8.2.1 Cada Federación Nacional en los Campeonatos Mundiales Cadetes, Junior y U21, Campeonato Mundial Individual Senior - "Fase Final", y el Campeonato Mundial por Equipos Senior está limitado a 1 Competidor por categoría.

- 8.2.2 Pueden aplicarse limitaciones específicas en el Campeonato Mundial Individual Senior - "Fase de Clasificación." Si una FN ya cuenta con un atleta clasificado en una categoría del Mundial Individual Senior Campeonatos - "Fase Final", no podrán inscribir a otro deportista para la misma categoría en los Campeonatos Mundiales Individuales - "Fase de Clasificación.
- 8.2.3 Karate 1: los eventos son competiciones abiertas donde todos los miembros de la WKF pueden participar sin restricción de 1 Competidor por FN. No obstante, los participantes deberán ser miembros de una Federación Nacional reconocida por la WKF.
- 8.2.4 Eventos multideportivos como ANOC-Juegos de playa, Juegos Mundiales y Juegos Olímpicos pueden aplicar otros criterios, que serán definidos en su respectivo Sistema de Calificación.

8.3 Nacionalidad

- 8.3.1 Con las siguientes excepciones, solo los nacionales de un país pueden participar en el Campeonato Mundial. Campeonatos y eventos oficiales de la WKF representando a su país.
- 8.3.2 Como regla general, un Competidor que haya representado a un país en un evento oficial de la WKF o los Campeonatos Mundiales no pueden representar a otro país en un evento oficial de la WKF o en un Campeonato Mundial.
- 8.3.3 Sin embargo, si un Competidor que ha participado en uno de esos eventos obtiene por matrimonio la nacionalidad del cónyuge, podrá representar al país del cónyuge.
- 8.3.4 Un Competidor que posee doble nacionalidad (es decir, una en virtud de la ley de un país, el otro en virtud de la ley de otro país) sólo podrá representar a uno u otro país que seleccione el Competidor en cuestión. Una vez que representó a ambos países, la WKF CE Será necesaria la aprobación para realizar un nuevo cambio, previa solicitud escrita motivada de la F.N. correspondiente al Presidente de la WKF.
- 8.3.5 Un Competidor puede representar al país de su nacimiento y del cual es originario a menos que opte por tomar la nacionalidad de su padre o de su madre.
- 8.3.6 Un Competidor naturalizado (o uno que haya cambiado su nacionalidad por naturalización) no podrá participar en los Campeonatos del Mundo representando a su nuevo país hasta tres años después su naturalización. El período posterior a la naturalización puede reducirse o incluso cancelarse con el acuerdo de las dos FN interesadas y la aprobación final del CE de la WKF.
- 8.3.7 Si un Estado, Provincia o Departamento de Ultramar asociado, un País o antigua Colonia adquiere independencia, o un país incorporado dentro de otro país en virtud de una cambio de frontera, o si la WKF reconoce una nueva FN, un Competidor puede continuar representar el país al que pertenece o perteneció. Sin embargo, podrá elegir para representar a su nuevo país o a su nueva FN en el Campeonato Mundial.
- 8.3.8 En los casos en los que la WKF haya reconocido más de 1 (una) FN cuyos miembros poseen el mismo pasaporte nacional (es decir, para un país y sus protectorados con gobiernos separados organismos deportivos nacionales), el Competidor sólo podrá competir por la FN de residencia, siempre que aún no haya competido por las otras FN en eventos oficiales de la WKF.
- 8.3.9 Para obtener el traslado a otra FN cuyos nacionales posean el mismo pasaporte, será necesario con el acuerdo entre las 2 (dos) FN involucradas para confirmar cualquier cambio a la WKF en relación con el estatus de Competidor. En caso de desacuerdo entre NF, cualquier cambio tendrá que ser aprobado por el CE de la WKF. En este caso, el competidor a través de la FN en cuestión tendrá que demostrar a satisfacción de la WKF la residencia en la territorio regido por la otra FN, o en su defecto, la relación con la otra FN que hace que el cambio sea justificable.
- 8.3.10 Una vez que el Competidor haya representado a todas las FN involucradas, la aprobación CE de la WKF será necesario para cualquier cambio posterior.

ARTÍCULO 9: ADAPTACIÓN LOCAL DE LAS REGLAS

Se permiten adaptaciones locales de las reglas de Kata para competiciones nacionales siempre que estas adaptaciones no proporcionen ventajas o desventajas para estilos particulares de karate.

ARTÍCULO 10: CUESTIONES NO ESPECÍFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS NORMAS

De vez en cuando pueden ocurrir situaciones en las que las reglas no llegan a dar instrucciones específicas a resolver un problema. En tales casos, el Jefe de Árbitros de la competición tiene la autoridad para resolver la cuestión aplicando resoluciones análogas a casos similares encontrados en las reglas o su mejor juicio. Antes de tomar una decisión, el Jefe de Árbitros puede consultar al representante de la WKF/RFEK asignado para el torneo o elevar el problema a la *Comisión Técnica* para su consulta antes de tomar una decisión.

APÉNDICE 1: LISTA OFICIAL DE KATAS

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

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

APÉNDICE 2: CATEGORÍAS EN LA COMPETICIÓN DE KATA

Equipos Kata Sénior Masculino (+16 años)

Equipos Kata Sénior Femenino (+16 años)

Equipos Kata Cadete y Junior Masculino (14 a 16 años)

Equipos Kata Cadete y Junior Femenino (14 a 16 años)

Kata individual Sénior Masculino (+16 años)

Kata Individual Sénior Femenino (+16 años)

Kata Individual Masculino U21 (18 - < 21)

Kata Individual Femenino U21 (18 - < 21)

Kata Individual Junior Masculino (16 a 17 años)

Kata Individual Junior Femenino (16 a 17 años)

Kata Individual Cadete Kata Masculino (14 a 15 años)

Kata Individual Cadete Kata Femenino (14 a 15 años)

Youth Kata U14 Masculino (12 a 13 años)

Youth Kata U14 Femenino (12 a 13 años)

KATA			
Individual		Teams	
Round-robin	Elimination	Round-robin	Elimination
Criteria for winning bout or match			
1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)	1. Highest score 5 judges *)
2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)	2. Highest score 6 judges **)
3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)	3. Highest score 7 judges ***)
4. Majority of judges for bout ****)	4. Majority of judges for bout ****)	4. Majority of judges for match ****)	4. Majority of judges for match ****)
Criteria for winning Round-robin group and resolving ties			
1. Most total victory points		1. Most total victory points	
2. Winner of bout between the two		2. Winner of match between the two	
3. Majority of judges, all bouts ****)		3. Majority of judges all matches ****)	
4. Highest World Ranking		4. Extra match - new kata	
5. Extra bout - new kata		For each pair compared the criteria must be considered from the beginning of the list.	
For each pair compared the criteria must be considered from the beginning of the list.			
		*) Eliminating highest and lowest score of the 7 judges	
		**) Including points from judge with lowest score	
		***) Including all the judges giving both lowest and highest score	
		****) Meaning all the judges that have picked the competitor or team as winner	
All winning criteria are listed numerically in order of precedence from the top down			

1. PANEL ARBITRAL DE SIETE JUECES - RFEK

KATA			
INDIVIDUAL		EQUIPOS	
ROUND ROBIN	ELIMINATORIAS	ROUND ROBIN	ELIMINATORIAS
Criterios para ganar un "Bout" o "Match"			
1. Mayor puntuación 5 Jueces *)	1. Mayor puntuación 5 Jueces *)	1. Mayor puntuación 5 Jueces *)	1. Mayor puntuación 5 Jueces *)
2. La mínima más alta de las eliminadas **)	2. La mínima más alta de las eliminadas **)	2. La mínima más alta de las eliminadas **)	2. La mínima más alta de las eliminadas **)
3. La máxima más alta de las eliminadas ***)	3. La máxima más alta de las eliminadas ***)	3. La máxima más alta de las eliminadas ***)	3. La máxima más alta de las eliminadas ***)
4. Mayoría de Jueces por "bout" ****)	4. Mayoría de Jueces por "bout" ****)	4. Mayoría de Jueces por "match" ****)	4. Mayoría de Jueces por "match" ****)
5. La mínima mas alta de las punt. Válidas	5. La mínima mas alta de las punt. Válidas	5. La mínima mas alta de las punt. Válidas	5. La mínima mas alta de las punt. Válidas
6. La máxima más alta de las punt. Válidas	6. La máxima más alta de las punt. Válidas	6. La máxima más alta de las punt. Válidas	6. La máxima más alta de las punt. Válidas
Criterios para ganar en grupos de Round robin y resolución empates			
1. Mayoría de puntos por victorias		1. Mayoría de puntos por victorias	
2. Vencedor "bout" entre los dos		2. Vencedor "match" entre los dos	
3. Mayoría de Jueces en todos "bout"		3. Mayoría de Jueces en todos "match"	
4. Mayor Ranking		4. Extra Match - Nuevo Kata	
5. Extra "bout" - Nuevo kata		Para cada par comparado los criterios deben ser considerados desde el primero de la lista	
Para cada par comparado los criterios deben ser considerados desde el primero de la lista			
		*) Se elimina la puntuación mas alta y mas baja de los 7 jueces	
		**) Se incluye la puntuación mas baja del juez (6º)	
		***) Se incluye la puntuación mas alta del juez (7º)	
		****) Significa la mayoría de jueces que han dado ganador al Competidor/Equipo (7 jueces)	
Todos los criterios son enumerados en el orden de procedimiento desde arriba abajo			

2. PANEL ARBITRAL DE CINCO JUECES - RFEK

KATA			
INDIVIDUAL		EQUIPOS	
ROUND ROBIN	ELIMINATORIAS	ROUND ROBIN	ELIMINATORIAS
Criterios para ganar un "Bout" o "Match"			
1. Mayor puntuación 3 Jueces *)	1. Mayor puntuación 3 Jueces *)	1. Mayor puntuación 3 Jueces *)	1. Mayor puntuación 3 Jueces *)
2. La mínima más alta de las eliminadas **)	2. La mínima más alta de las eliminadas **)	2. La mínima más alta de las eliminadas **)	2. La mínima más alta de las eliminadas **)
3. La máxima más alta de las eliminadas ***)	3. La máxima más alta de las eliminadas ***)	3. La máxima más alta de las eliminadas ***)	3. La máxima más alta de las eliminadas ***)
4. Mayoría de Jueces por "bout" ****)	4. Mayoría de Jueces por "bout" ****)	4. Mayoría de Jueces por "match" ****)	4. Mayoría de Jueces por "match" ****)
5. La mínima mas alta de las punt. Válidas	5. La mínima mas alta de las punt. Válidas	5. La mínima mas alta de las punt. Válidas	5. La mínima mas alta de las punt. Válidas
6. La máxima más alta de las punt. Válidas	6. La máxima más alta de las punt. Válidas	6. La máxima más alta de las punt. Válidas	6. La máxima más alta de las punt. Válidas
Criterios para ganar en grupos de Round robin y resolución empates			
1. Mayoría de puntos por victorias		1. Mayoría de puntos por victorias	
2. Vencedor "bout" entre los dos		2. Vencedor "match" entre los dos	
3. Mayoría de Jueces en todos "bout"		3. Mayoría de Jueces en todos "match"	
4. Mayor Ranking		4. Extra Match - Nuevo Kata	
5. Extra "bout" - Nuevo Kata			
Para cada par comparado los criterios deben ser considerados desde el primero de la lista		Para cada par comparado los criterios deben ser considerados desde el primero de la lista	
		*) Se elimina la puntuación mas alta y mas baja de los 5 jueces	
		***) Se incluye la puntuación mas alta del juez (5º)	
		****) Significa la mayoría de jueces que han dado ganador al Competidor/Equipo (5 jueces)	
Todos los criterios son enumerados en el orden de procedimiento desde arriba abajo			