



RESUMEN CAMBIOS NORMATIVA DE COMPETICIÓN KUMITE – KATA WKF / RFEK AÑO 2.018

ARTÍCULO	NOMBRE ART.		REGLAS DE KUMITE
En todos los Artículos	Donde se mencionan		<i>Se cambia el nombre de "competidores" por "contendientes"</i> <i>Se cambia la palabra "combate" por "encuentro"</i>
ART. 1	AREA DE COMPETICIÓN	Punto 6	Se invierten dos piezas de tatami con el lado rojo hacia arriba a un metro de distancia del centro del tatami para formar un límite entre los contendientes. Cuando se empiece o se continúe el encuentro, los contendientes estarán en la parte delantera y central del tatami, uno enfrente del otro.
ART. 2	UNIFORME OFICIAL	Punto 4	Se agregó a la vestimenta de los árbitros y jueces que deben usar "Un discreto cordón blanco para el silbato"; que "los árbitros y jueces femeninos pueden usar una prenda de carácter religioso que cubra la cabeza, de tipo aprobado por la WKF y pendientes discretos. También se agregó: "Los árbitros y los jueces pueden usar una alianza (aro) de matrimonio simple".
Art. 2	UNIFORME OFICIAL	Punto 5	Para los Juegos Olímpicos, los Juegos Olímpicos de la Juventud, los Juegos Continentales y otros eventos de deportes múltiples en los que se ofrece un uniforme especial para árbitros establecido por el Comité deportivo organizador con la forma y el aspecto del evento específico, el uniforme oficial de los árbitros podría sustituirse por ese uniforme especial, siempre que el organizador del evento lo solicite por escrito a la WKF y lo apruebe formalmente la WKF.
ART. 2	UNIFORME OFICIAL	Punto 11	Los lazos que sostienen la chaqueta en su lugar deben estar atados al comienzo del encuentro; sin embargo, si son arrancados durante el encuentro, no se requiere que el competidor cambie la chaqueta.
ART. 2	UNIFORME OFICIAL ENTRENADORES	Punto 24	Los entrenadores ahora deben usar ropa formal, para todas los encuentros de medallas, no solo para las finales. En Competiciones Nacionales (RFEK) se especificará en la Circular del Campeonato correspondiente.
ART. 3	ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KUMITE	Punto. 3	El sistema de eliminación con repescas se aplicará a menos que se determine específicamente para una Competición. Cuando se usa un sistema Round-robin, se debe seguir la estructura descrita en el APÉNDICE 14: EJEMPLO ROUND-ROBIN (WKF).



ART. 4	PANEL ARBITRAL	Punto 3	<p>Se agregó texto para especificar la asignación de funciones: "Despliegue de árbitros, jueces y asignación de paneles:</p> <ul style="list-style-type: none">• Para las rondas eliminatorias, el Secretario de la Comisión (RC) facilitará al técnico del sistema de software que maneja el sistema de sorteo electrónico una lista que contenga los Árbitros y Jueces disponibles por Tatami. Esta lista es hecha por el secretario RC una vez que el sorteo de los contendientes haya finalizado y al final de la Reunión informativa de los árbitros. Esta lista solo debe contener Árbitros presentes en la Reunión informativa y debe cumplir con los criterios antes mencionados. Luego, para el sorteo de árbitros, el técnico introducirá la lista en el sistema y 4 jueces y 1 árbitro de cada despliegue de Tatami se asignarán aleatoriamente como panel de árbitros para cada combate.• Para los combates de medallas, los Jefes de Tatami le proporcionarán al Director y al Secretario de RC una lista que contiene 8 oficiales de su propio Tatami después de que haya finalizado el último encuentro de las rondas eliminatorias. Una vez que la lista es aprobada por el presidente del RC, se le dará al técnico de software para ser incorporado en el sistema. El sistema asignará aleatoriamente el panel de Árbitros, que solo contendrá 5 de los 8 oficiales de cada tatami ". <p>Número de personas a nombrar especificadas: "2 Tatami Manager, 1 Asistente de Tatami Manager, 1 Supervisor puntuación y 2 encargados de puntuación"</p>
ART. 6	PUNTUACIÓN	Punto 12	<p>La Frase: A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte de la Comisión de Arbitraje o la Comisión Disciplinaria y Legal.</p> <p>Se cambia: A partir de este momento también se pueden imponer penalizaciones, pero ya solo por parte del Comité de Disciplina.</p>
ART. 7	CRITERIOS PARA LA DECISIÓN	Nuevo Punto 6	<p>"Si un competidor al que se le ha otorgado SENSU recibe una advertencia de Categoría 2 por evitar el combate por los siguientes incidentes: Jogai, huir, agarrar, luchar, empujar o estar parado cuerpo a cuerpo cuando quedan menos de 15 segundos del combate, el competidor perderá automáticamente esta ventaja y el Árbitro lo indicará mostrando el signo para SENSU seguido del signo de anulación (TORIMASEN) dando también el comando verbal "AKA / AO SENSU TORIMASEN". Si se retira SENSU cuando quedan menos de 15 segundos del combate, no se puede otorgar más</p>



			<p>SENSHU a ninguno de los competidores.</p> <p>En los casos en que se ha otorgado el SENSHU, pero una protesta de video exitosa determina que también el otro oponente anotó, y que una puntuación no está sin oposición, el mismo procedimiento se usa para la anulación de SENSHU.</p>
ART. 8	COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	En todo este Artículo	<p>Aclaración:</p> <p>En los casos donde se indica "penalización o penalizar" para castigar la infracción, se cambia a: "SANCION o SANCIONAR".</p> <p>Ya que en el Reglamento WKF la palabra "penalised" se atribuye a "castigar o sancionar" y la palabra "Penalty o Penalties" a veces la utilizan para dar una sanción y otras para dar HANSOKU O SHIKKAKU.</p>
ART. 8	COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	Punto 2	<p>Cambiar la frase:</p> <p>"El Árbitro debe observar constantemente al competidor lesionado.</p> <p>Por:</p> <p>"El Árbitro debe continuar observando al competidor lesionado hasta que se reanude el encuentro"</p>
ART. 8	CORPORTAMIENTO PROHIBIDO	Punto 6.a	<p>Cuando un competidor simula haber recibido contacto excesivo y los Jueces en cambio deciden 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 los Jueces hayan determinado que la técnica, de hecho, era un punto es mínimo Hansoku y en casos severos Shikkaku.</p> <p>En esos casos severos, por una lesión inexistente, es una infracción muy grave al reglamento. Al competidor que simula una lesión de este tipo se le debe dar SHIKKAKU, es decir, cuando hechos como caer y rodar por el suelo no pueden considerarse el motivo de lesiones proporcionadas a dicho hecho, en opinión de un doctor neutral.</p> <p>Un competidor no debe ser penalizado por estar sin aliento (pérdida de aliento como consecuencia de una técnica) o simplemente reaccionar ante un impacto, incluso si la técnica mereció un punto por parte del oponente. Los competidores que están sin aliento como resultado de un impacto deben tener tiempo para recuperar el aliento antes de reanudar el combate.</p>
ART. 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	Punto 2	<p>Hay dos grados de penalizaciones: HANSOKU y SHIKKAKU; ambos causan que el competidor que infringe las reglas será descalificado (i) del combate (HANSOKU) o (ii) del combate y de todo el torneo (SHIKKAKU). En el caso de SHIKKAKU, la Comisión Disciplinaria aún puede imponer nuevas sanciones basadas en la reclamación.</p>



			<i>Cambia el texto de Shikkaku:</i> "Esta es una descalificación de todo el torneo, incluida cualquier categoría posterior para la que el ofensor haya sido registrado"
ART. 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	Punto 4	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 descalificación según sea apropiado.
ART. 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	Punto 10	Un SHIKKAKU se puede imponer directamente, sin advertencias de ningún tipo. Si el Árbitro cree que un competidor ha actuado maliciosamente, independientemente de si se ha causado o no una lesión física real, SHIKKAKU y no HANSOKU es la penalización correcta. <i>Se suprime el texto:</i> "El competidor no necesita hacer nada nada para merecerlo, es suficiente si el Entrenador o los miembros no combatientes de la delegación de los contendientes se comportan de manera tal que dañen el prestigio y el honor de Karate-do"
ART. 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	Punto 11	Cuando el Árbitro considere que un Entrenador está interfiriendo durante el encuentro, él / ella detendrá la pelea (YAME), se acercará al entrenador y mostrará la señal de conducta descortés. Después de eso, el Árbitro reiniciará la pelea (TSUZUKETE HAJIME). Si el entrenador continúa interfiriendo, el Árbitro detendrá la pelea, se acercará nuevamente al entrenador y le pedirá que abandone el tatami. El Árbitro no volverá a comenzar la pelea hasta que el entrenador haya dejado el área de Tatami. Esto no se considera una situación de SHIKKAKU y la expulsión del entrenador es solo para este encuentro en particular.
ART. 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	Punto 12	Los competidores que reciban SHIKKAKU por simular una lesión deben ser apartados del área de competición y puestos directamente a disposición del Equipo Médico de la Competición, el cual realizará inmediatamente un examen al competidor. El Equipo Médico enviará su informe a la Comisión de Arbitraje antes de la finalización de los Campeonatos que a su vez presentará un informe al Comité de Disciplina en caso de que se considere una sanción adicional.
ART. 10	LESIONES Y ACCIDENTES EN COMPETICIÓN	Puntos 7 - 8	<i>Se modifica:</i> "Un competidor lesionado que gane una pelea por descalificación debido a una lesión no podrá volver a pelear en la competición sin el permiso del doctor. Si se lesiona, puede ganar una segunda pelea por descalificación, pero se retira inmediatamente de la competencia de Kumite en ese torneo".



			<p><i>Y es cambiado por:</i></p> <p>Un competidor lesionado que gane un encuentro por descalificación debido a una lesión no podrá volver a combatir en la competición sin el permiso del doctor del torneo. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el doctor del torneo no puede volver a combatir en dicha competición.</p> <p><i>(El Doctor del Torneo es el que determina si el competidor puede o no continuar)</i></p>
ART. 11	RECLAMACIÓN OFICIAL	Punto 2	Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del competidor o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.
ART. 11	RECLAMACIÓN OFICIAL	Punto 7	Cualquier protesta relacionada con la aplicación de las reglas debe ser comunicada por el entrenador como máximo un minuto después del final del encuentro. El entrenador solicitará el formulario de " Reclamación Oficial " al Jefe de Tatami y tendrá cuatro minutos para completar la reclamación, firmarlo y entregarlo al Jefe de Tatami con la tarifa correspondiente. El Jefe de Tatami entregará inmediatamente el formulario de protesta completado a un representante del Comité de Competición que tendrá cinco minutos para emitir una decisión.
ART. 11	RECLAMACIÓN OFICIAL	Punto 19	<p>El texto se reduce a: "Disposición especial para el uso de Video Review.</p> <p>NOTA: Esta disposición especial debe interpretarse como separada e independiente de otras disposiciones de este Artículo 11, y la explicación correspondiente.</p> <p>En WKF Senior World Championships, Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, Juegos Continentales, Juegos Mundiales y juegos multideportivos de esta naturaleza, se requiere el uso de la revisión de video de los combates. El uso de la revisión de video también se recomienda para otras competiciones siempre que sea posible "</p> <p>El procedimiento para la revisión de video se adjunta como APÉNDICE 11. "</p>
ART. 12	FUNCIONES Y ATRIBUCIONES DE LOS OFICIALES		<p>Se Cambia el Encabezado: Funciones y Atribuciones de los Oficiales</p> <ul style="list-style-type: none">• La Comisión de Árbitros también nombrará Asistentes del Jefe de Tatami• El título cambió de "Jefes de Tatami" a "Jefes de Tatami y Asistentes de Jefe de Tatami"• Los Jefes de Tatami y Asistentes de Jefe de Tatami



			<p>designarán 2 árbitros para actuar como Supervisores de Video Review (VRS)</p> <ul style="list-style-type: none">• Se agregó una nueva sección: "SUPERVISORES DEL ENTRENADOR" con el texto "las obligaciones de los supervisores del entrenador se describen en el APÉNDICE 11 - REVISIÓN DE VIDEO".• Responsabilidad adicional para KANSA: Antes del inicio de cada partido o combate, el Supervisor de partidos se asegurará de que el equipo del concursante y el Karate-Gi cumplan con las reglas de la WKF. Incluso si el organizador tiene un control de la equipación antes de la formación de los participantes para el saludo inicial, es responsabilidad de Kansa asegurarse de que el equipo cumpla con las reglas. El Supervisor del encuentro no rotará en los encuentros por Equipos. <p>Se añade la Guía de Actuación del Kansa: En las siguientes situaciones, el Kansa levantará la bandera roja y hará sonar su silbato:</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>El árbitro olvida indicar Senshu.</i>• <i>El árbitro da una puntuación al competidor equivocado.</i>• <i>El árbitro da advertencia / penalización al competidor equivocado.</i>• <i>El árbitro da una puntuación a un competidor y exageración Cat. 2 al otro.</i>• <i>El árbitro da una puntuación a un competidor y Mubobi al otro.</i>• <i>El Árbitro da una puntuación por una técnica realizada después de Yame o después de que finalice el tiempo.</i>• <i>El árbitro da una puntuación a un competidor por una técnica realizada cuando está fuera del Tatami.</i>• <i>El árbitro da una advertencia o penalización por pasividad durante Ato Shibaraku.</i>• <i>El árbitro da la advertencia incorrecta o penalización Cat.2 durante Ato Shibaraku.</i>• <i>El Árbitro no detiene el encuentro y hay dos o más banderas que muestran el punto o Jogai para el mismo competidor.</i>• <i>El árbitro no detiene el encuentro cuando un entrenador solicita una revisión de video.</i>• <i>El árbitro no sigue la mayoría de las banderas.</i>• <i>El Árbitro no llama al doctor en una situación de regla de 10 segundos.</i>• <i>El árbitro da Hantei / Hikiwake pero se ha obtenido Senshu.</i>• <i>Un juez está sosteniendo las banderas en la mano equivocada.</i>• <i>El marcador no muestra la información correcta.</i>• <i>La técnica solicitada por el entrenador se hizo después de Yame o después de que se acabó el tiempo.</i>
--	--	--	---



			<p>En las siguientes situaciones, Kansa no se involucrará con la decisión del Panel de Arbitraje:</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>Los jueces no marcan por una puntuación.</i>• <i>Los jueces no marcan para Jogai.</i>• <i>Los Jueces no apoyan al Árbitro cuando solicitan una advertencia o penalización Cat.1 o Cat.2.</i>• <i>El grado de contacto Cat. 1 que el panel decida.</i>• <i>El grado de advertencia o penalización Cat. 2 que el panel decida.</i>• <i>Kansa no tiene voto ni autoridad en asuntos de juicios tales como si una puntuación fue válida o no.</i>• <i>En caso de que el Árbitro no escuche la campana de tiempo de espera, el Supervisor de la Puntuación hará sonar su silbato, no Kansa.</i>
ART. 13	COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS	Punto 3	Los competidores ahora deben situarse en la parte delantera del tapiz asignado al comenzar el combate: "El árbitro y los jueces deben tomar sus posiciones prescritas y seguir un intercambio de reverencias entre los concursantes que se colocan al frente en sus esteras asignadas más cercanas.
ART. 15	MODIFICACIONES		ANULADO
REGLAS DE KATA			
ART. 1	AREA DE COMPETICIÓN	Punto 1	El área de competición será idéntica al área utilizada para la competición de kumite, pero para la competición de kata, <u>las esteras cambiadas para marcar los puntos de partida del área roja para los competidores de kumite</u> , deberán cambiarse para formar una superficie de color uniforme.
ART. 3	ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA	Punto 2	Se aplicará el sistema de eliminación con repesca, a menos que se determine específicamente otro sistema para una competición. Cuando sea usado un sistema Round-Robin se seguirá la estructura descrita en el APÉNDICE 14.
ART. 4	PANEL ARBITRAL	Punto 2	En un encuentro de Kata los Jueces no pueden tener la nacionalidad de ninguno de los contendientes, o ser de la misma Federación Nacional de cualquiera de los contendientes.
Art. 4	PANEL ARBITRAL	Punto 3 Nuevo	Despliegue de Jueces y asignación de paneles en Competiciones WKF: <ul style="list-style-type: none">• Para las rondas eliminatorias, el Secretario RC facilitará al técnico del software que maneja el sistema de sorteo electrónico una lista con los Jueces disponibles por Tatami. Esta lista es facilitada por el Secretario RC una vez que el sorteo de los atletas



			<p>haya finalizado y al final de la Reunión informativa de los árbitros. Esta lista solo debe contener Jueces presentes en la Reunión informativa y debe cumplir con los criterios antes mencionados. Luego, para el sorteo de Jueces, el técnico ingresará a la lista en el sistema y 5 Jueces en cada despliegue de Tatami se asignarán aleatoriamente como panel de árbitros para cada encuentro.</p> <ul style="list-style-type: none">• Para los combates de medallas, los Gerentes de Tatami le proporcionarán al Presidente y al Secretario del CR una lista que contiene 8 oficiales de su propio Tatami después de que haya finalizado el último asalto de las rondas eliminatorias. Una vez que la lista es aprobada por el presidente del RC, se le dará al técnico de software para ser ingresada en el sistema. El sistema asignará aleatoriamente el panel de Jueces, que solo contendrá 5 de los 8 oficiales de cada tatami.
ART. 5	CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN	Punto 1	<p>Se incluyen en la Lista Oficial de kata las siguientes:</p> <p>Sansai Kyan No Wanshu Kyan No Chinto Oyadomari No Passai Chibana No Kushanku Kishimoto No Kushanku (Takemura)</p>
ART. 5	CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN		<p>Se cambia texto de la Conformidad (realización del kata de "A la forma misma y los estándares del estilo aplicable (Ryu-ha)" a "Consistencia en el rendimiento del kihon del estilo (ryu-ha) en el kata".</p>
ART. 5	CRITERIOS PARA LA DECISIÓN		<p>El criterio de Conformidad se cambia para ser un subcriterio del Nivel Técnico. Los dos criterios principales son ahora "Nivel Técnico" y "Nivel Atlético"</p>
ART. 5	CRITERIOS PARA LA EVOLUCIÓN	Faltas	<p>Texto modificado: "El uso de señales audibles (de cualquier otra persona, incluidos otros miembros del equipo) o acciones como golpear en el suelo con los pies, darse palmadas en el pecho, brazos o karate-gi, o una exhalación inapropiada, deben considerarse faltas muy graves por parte de los jueces en su evaluación de la realización del kata, en el mismo nivel que uno penalizaría una pérdida temporal de equilibrio".</p>
ART. 7	RECLAMACIÓN OFICIAL	Nuevo	<p>Se incorpora este Art. 7 en caso de Protesta Oficial Y se ANULA el Anterior Art. de MODIFICACIONES</p>



APÉNDICE 1 - TERMINOLOGIA			
	TORIMASEN		Se restablece el término "TORIMASEN" para anulación: se anula el punto o la decisión. El árbitro de Kumite o el Juez Jefe de Kata cruza sus manos o banderas en un movimiento hacia abajo.
	SENSHU		Corrección para el uso de nueva señal (práctica ya aplicada desde 2017)
APÉNDICE 2 - GESTOS Y SEÑALES			
	SEÑALES BANDERAS DE LOS JUECES		Nota agregada: Tener en cuenta que, el Juez n° 1 y n° 4, mantendrá la bandera roja en la mano derecha y el Juez n° 2 y n° 3 mantendrá la bandera en la mano izquierda. Para los Jueces kata 1, 2 y 5 tendrán la bandera roja en su mano derecha – Juez 3 y 4 en la izquierda.
	SENSHU		Se incorpora un nuevo gesto para "SENSHU (primer punto sin oposición)"
	CANCELAR LA ULTIMA DECISIÓN		El texto del encabezado "CANCELAR DECISIÓN" se cambia a "TORIMASEN / CANCELAR ÚLTIMA DECISIÓN"
APÉNDICE 4 - SIGNOS DE LOS ANOTADORES			
	SENSHU		Marca de verificación introducida como símbolo para SENSHU, primera ventaja de punto sin oposición.
APÉNDICE 9 - GUIA COLOR PANTALONES			
			Nueva ilustración sobre el color de los pantalones.
APÉNDICE 11 - PROCEDIMIENTO VIDEO REVIEW			
			Nuevo Apéndice añadido.
APÉNDICE 12 - FORMULARIO PROTESTA OFICIAL			
			Formulario de Reclamación Oficial incluido en las Reglas.
APÉNDICE 13 - PROCEDIMIENTO EN EL PESAJE			
			Nuevo Apéndice añadido.
APÉNDICE 14 - EJEMPLOS SISTEMA ROUND-ROBIND			
			Apéndice añadido para el Sistema Round-Robin utilizado en competiciones con número limitado de competidores.



CATEGORIAS INFERIORES		
PRUEBAS TÉCNICAS		<p>Se incorpora la Categoría Junior.</p> <p>Los competidores Junior pueden participar en su Categoría y en la Categoría Senior</p> <p><i>Nota: En la Normativa viene de 18 años los Senior, por un error, que se ha subsanado.</i></p> <p><i>Por tanto, los Junior podrán participar en ambas categorías: Junior y Senior.</i></p>
	EDADES	Todas las edades de cada categoría se refieren al año natural en el que se celebre el campeonato correspondiente.
	PUNTUACIÓN	En los casos donde corresponda puntuar con un 5 al equipo, sólo lo dará el Juez Central.
	Art. 10	Queda totalmente prohibido realizar técnica de tijera al cuello (KANI BASAMI)
KUMITE ALEVIN / INFANTIL	EDADES	Todas las edades de cada categoría se refieren al año natural en el que se celebre el campeonato correspondiente.
	SENSHU	<p>Cuando queden menos de 10 seg. Para finalizar el combate, si el competidor es penalizado por "evadir el combate" :</p> <p>Automáticamente perderá la ventaja</p>
KUMITE JUVENIL	EDADES	Las edades de esta categoría se refieren al año natural en el que se celebre el campeonato correspondiente.
	SENSHU	<p>Cuando queden menos de 15 seg. Para finalizar el combate, si el competidor es penalizado por "evadir el combate" :</p> <p>Automáticamente perderá la ventaja</p>
	PESOS	Se adaptan los pesos en estas categorías



K A T A TODAS LAS CATEGORIAS	EDADES	Todas las edades de estas categorías se refieren al año natural en el que se celebre el campeonato correspondiente.
---	---------------	---