

KARATE -- Página 1

ORGANISMOS RECTORES

World Police and Fire Games Federation (WPFGE)
8304 Clairemont Mesa Blvd., # 107, San Diego, CA 92111 (EEUU)
Tel.: (858) 571-9919 Fax: (858) 571-1641 E-mail: 4info@cpaf.org

Federación Internacional de Karate (World Karate Federation, WKF)
Antonio Espinós, presidente de la WKF
Princesa 22-3º izqda.; 28008 Madrid, España
Tel.: +34.9.1.542.4625 Fax: +34.9.1.542.4913 Web: www.wkf.net

Observación: Se seguirán los cambios en la normativa que la WKF introdujo en el mes de enero anterior a los Juegos.

PRUEBAS

KUMITE:

Pruebas individuales de kumite en categorías masculina y femenina, tanto para cinturones **Kyu** como para **cinturones negros**, en las siguientes categorías de peso y edad:

Categoría masculina; Open, Senior, Master y Grand Master: (categorías por edad solamente, véase las reglas relativas a la edad en las Normas deportivas generales).

65 kg o menos
70 kg o menos
75 kg o menos
80 kg o menos
85 kg o menos
Más de 85 kg

Categoría femenina; Open y Senior: (categorías por edad solamente, véase las reglas relativas a la edad en las Normas deportivas generales).

53 kg o menos
60 kg o menos
Más de 60 kg

Pruebas masculinas y femeninas de kumite por equipos; Open solamente (en 2003 no habrá pruebas por equipos)

Categoría masculina: 5 participantes + 2 reservas; con un mínimo de 3 para empezar
Categoría femenina: 3 participantes + 1 reserva; con un mínimo de 2 para empezar

KATAS:

OBSERVACIÓN: La WKF sólo reconoce una forma individual de kata, sin separación de categorías para el “estilo duro”. Pueden ejecutarse katas con estilo de karate aunque no estén recogidos en las reglas de la WKF y serán arbitrados conforme a las “Reglas generales para jueces”. Según el número de inscritos, las hyungs (armas) tendrán una categoría aparte. Véase las reglas para

KARATE -- Página 2

katas en las páginas 17-21 (katas generales) y las reglas para hyungs (armas) en las páginas 22-27. **EN 2003 NO SE OFRECERÁN ARMAS**

Para **cinturón Kyu** y **cinturón negro** se ofrecerán todas las categorías (incluyendo las hyungs) de **katas individuales masculinos y femeninos** en las siguientes categorías de edad:

Categoría masculina; Open y Senior (B) (a partir de 35 años)

Categoría femenina; Open y Senior (B) (a partir de 35 años)

Pruebas masculinas y femeninas de kata por equipos (Open y Senior [B]): 3 participantes por equipo

REQUISITOS MÉDICOS DE LOS PARTICIPANTES: Antes de la confirmación de inscripción o en el momento de formalizarla todos los participantes presentarán un certificado médico firmado por un médico autorizado que acredite el examen físico realizado durante los seis meses previos a la competición. Este certificado puede ser la nota de un médico que corrobore que el inscrito reúne las condiciones físicas necesarias para competir en un deporte de contacto.

UNIFORMES

- 1a. Los competidores llevarán un karate-gi blanco sin distintivos, ni rayas o ribetes. Sólo están permitidos el símbolo o bandera nacionales del país, colocados a la izquierda de la chaqueta al nivel del pecho y sin que excedan los 10 cm cuadrados. En el karate-gi sólo se permiten las etiquetas originales del fabricante y en los sitios normalmente aceptados (p. ej.: esquina inferior derecha de la chaqueta o la cintura de los pantalones). Adicionalmente, en la espalda se podrá llevar un número de identificación otorgado por el Comité Organizador. Un combatiente llevará un cinturón rojo y el otro uno blanco. Los cinturones blancos y rojos tendrán alrededor de 5 centímetros de ancho y una longitud suficiente para permitir que sobren 15 centímetros a cada lado del nudo.
- 1b. No obstante lo citado en el párrafo anterior, el Comité Director puede autorizar la exhibición de determinadas etiquetas o marcas de patrocinadores oficiales.
2. Una vez que la chaqueta esté ajustada alrededor de la cintura con el cinturón, deberá cubrir las caderas, sin sobrepasar la mitad de la pierna. Las participantes femeninas llevarán una camiseta blanca lisa debajo de la chaqueta de karate.
3. La longitud máxima de las mangas de la chaqueta no sobrepasará el pliegue de la muñeca y no será más corta que el antebrazo medio. Las mangas de la chaqueta no podrán ir dobladas.
4. Los pantalones deben ser suficientemente largos para cubrir al menos dos terceras partes de la pantorrilla y no podrán ir doblados.
5. Los participantes llevarán el cabello limpio y cortado a una medida que no obstruya un combate limpio.

El Hachimaki (cinta de cabeza) está prohibido. Si el árbitro considera que el cabello de uno de los participantes es demasiado largo o está sucio, podrá, con la aprobación del Comité de Arbitraje, descalificar a dicho competidor del combate. En kumite se prohíben los pasadores y las horquillas de cabello. En kata está permitido llevar pinzas de pelo discretas.

KARATE -- Página 3

6. Los participantes llevarán las uñas cortas. Están prohibidos los accesorios metálicos o de cualquier otro material, ya que pueden lastimar a sus contrincantes.

MATERIAL

Equipo de los participantes y normas de seguridad

1. Los guantes y protectores bucales son obligatorios. Se permiten los protectores de tibia blandos y de vaina. Los protectores de tibia con empeine están prohibidos. Los lentes están prohibidos (el participante, bajo su responsabilidad, podrá llevar lentes de contacto blandas). Se prohíbe llevar ropa o equipo no autorizados. Las mujeres podrán llevar el equipo de protección adicional autorizado.
2. El equipo protector cumplirá las especificaciones estándar.
3. Sólo se usarán aquellas vendas o refuerzos que debido a heridas recomiende el médico oficial, y siempre con la aprobación del Comité de Arbitraje.

PROCEDIMIENTOS DE PESAJE

El pesaje de los competidores se llevará a cabo dentro de las 24 horas antes de la competición para la categoría de peso específica.

El pesaje se llevará a cabo en una sala privada, a la que podrán acceder los árbitros 15 minutos antes de iniciarse el pesaje.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

1. De 1 a 5 participantes por cada clase/categoría: todos competirán contra todos (*Round Robin*); los resultados determinarán las finales. 6 o más competidores por clase/categoría: liguilla con sorteo; finales de doble eliminatoria.
2. Para los primeros combates de la *Round Robin* los participantes serán listados por su apellido y categoría de peso.
3. Si dos competidores del mismo organismo son emparejados en la primera ronda, a ser posible serán emparejados con otro participante.
4. Como último recurso, cuando el número de participantes en una categoría de peso sea impar, se concederá el *bye* al mejor clasificado y, de no haberlo, se decidirá por sorteo.

KUMITE

Puntuación:

1. En ausencia de SANBON, o de una derrota por KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU durante el combate, se decidirá a partir de las siguientes consideraciones:
 - a. Si se han anotado IPPONS o WAZA-ARI
 - b. La actitud, el espíritu de lucha y la fuerza demostrados por los competidores.
 - c. La superioridad de tácticas y técnicas.
2. En la categoría individual donde no hay superioridad de puntos, se seguirá el siguiente procedimiento:
 - a. Si, al término de un combate, los dos combatientes tienen el marcador a cero, se decidirá el ganador por HANTEI.
 - b. Si, al término de un combate, los dos combatientes están empatados, se decidirá el ganador por HANTEI.

KARATE -- Página 4

- c. Si, al término de un combate, ningún contendiente ha demostrado ser superior, la decisión para ese combate será un empate ("HIKIWAKE") y se anunciará ENCHO-SEN.
 - d. Una falta o advertencia durante el combate contará también para el ENCHO-SEN.
3. En los combates por equipos, el equipo ganador es aquel que gana más combates.
 4. Si dos equipos empatan en el número de victorias, se proclamará ganador el equipo cuyos participantes hayan marcado más puntos, considerando tanto los combates ganados como los perdidos.
 5. Si dos equipos empatan en el número de victorias y en la puntuación, representantes de ambos equipos disputarán un combate decisorio. Si el empate persiste, se celebrará una prórroga ("ENCHO-SEN"). El primer contendiente que marque IPPON o WAZA-ARI se proclamará ganador.
 6. Si después de un combate individual no se llega a una decisión, se concederá una prórroga ("ENCHO-SEN"). En caso de empate en la prórroga, el árbitro anunciará la decisión consensuada del Panel de Árbitros.

EXPLICACIÓN:

Cuándo las puntuaciones no son no iguales, el competidor que completa el combate satisfactoriamente con un Waza-Ari o un Ippon por delante de su adversario es proclamado ganador.

Considerando el criterio anterior, pese a tener un marcador igualado, cuando se puede establecer una superioridad se concede la victoria al participante correspondiente.

Al decidir el resultado de un combate por Hantei, el árbitro saldrá del ring y pedirá "Hantei", seguido de un pitido de dos tonos del silbato. Los jueces indicarán su opinión por medio de las banderas y el árbitro expresará el reconocimiento de la decisión de los jueces por medio de un pitido de un tono del silbato; a continuación volverá a su posición original y anunciará la decisión de la mayoría.

El Encho-Sen es una prórroga de un combate y no un combate aparte. Las faltas concedidas en el combate propiamente dicho, por lo tanto, se mantendrán. En consecuencia, la decisión que se tome después de un Encho-Sen, tendrá en cuenta el transcurso de todo el combate.

Cuando en un combate por equipos se produzca un empate de combates vencidos y puntos, se disputará un combate adicional entre los representantes del equipo. Los representantes se designarán en un tiempo no superior a un minuto después del anuncio de dicho combate, y las personas encargadas de designarlos serán los mismos que firmaron el formulario original de lucha para ese combate. Si aún en ese combate adicional se empatara, se disputará un Encho-Sen, y al igual que en cualquier otro Encho-Sen, se tomará una decisión final al término del encuentro.

COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

1. Está prohibido:
 - a. Las técnicas que entran en contacto con la garganta.
 - b. Las técnicas con un contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada.Todas las técnicas deben ser controladas. Cualquier técnica que golpee la cabeza, la cara o el cuello y tenga como resultado una herida visible será penalizada, a menos que se la cause el propio receptor.

KARATE -- Página 5

- c. Los ataques a la ingle, a las articulaciones o al empeine.
- d. Los ataques a la cara con técnicas de mano abierta ("TEISHO" o "NUKITE").
- e. Los derribos peligrosos que por su naturaleza impidan o perjudiquen la habilidad del adversario para caer de forma segura.

- f. Las técnicas que por su naturaleza no puedan controlarse en lo que se refiere a la seguridad del adversario.
- g. Los ataques directos a brazos o piernas.
- h. Las salidas repetidas del área de competición (JOGAI), o movimientos que hagan perder tiempo. JOGAI se produce cuando el cuerpo de un combatiente o parte del mismo toca la parte exterior del área de la competición, exceptuando aquella situación en la que éste sea empujado o lanzado fuera del área de competición por su adversario.
- i. Luchar, empujar o agarrar sin una técnica inmediata.
- j. MUBOBI se refiere una situación en que un competidor, o ambos, demuestran una falta de respeto a su seguridad individual o de ambos contendientes.
- k. Fingir una lesión para obtener ventaja.
- l. Toda conducta descortés por parte de un miembro de una delegación oficial puede provocar la descalificación del torneo del infractor o de toda la delegación del equipo.

PENALIZACIONES

1. Se empleará la siguiente escala de penalizaciones:

ATENAI YONI: (Advertencia) Puede imponerse al incurrir en faltas menores o la primera vez que se cometa una falta menor.

KEIKOKU: En esta falta se añade WAZA-ARI al marcador del adversario. Se determina KEIKOKU por faltas menores que ya han sido advertidas previamente en ese combate, o en faltas que no son lo suficientemente graves como para merecer un HANSOKU-CHUI.

HANSOKU-CHUI: En esta falta se añade IPPON al marcador del adversario. Se suele determinar HANSOKU-CHUI para faltas que en ese combate ya han sido advertidas previamente con KEIKOKU.

HANSOKU: Se impone después de una falta muy grave. La puntuación del adversario se eleva a SANBON. También se aplica cuando el número de HANSOKU-CHUIS y KEIKOKUS impuestos elevan el marcador del adversario a SANBON.

SHIKKAKU: Se trata de la descalificación del torneo, competición o combate. El marcador del oponente se eleva a SANBON. Con objeto de definir el límite de SHIKKAKU, se consultará al Comité de Arbitraje. Es posible solicitar SHIKKAKU: cuando un participante ejecuta una acción que perjudica el prestigio y el honor del Karate-Do o cuando se producen otras acciones que incumplen las reglas del torneo.

Duración del combate:

1. Todos los combates en categoría masculina durarán 3 minutos y en categoría femenina, 2 minutos. Se detendrá el cronómetro cuando se concedan un punto o tres puntos.
 - a) Se detendrá el tiempo del combate cuando un competidor resulte herido.
 - b) Se detendrá el tiempo del combate cuando el árbitro diga "Yame."
2. El tiempo del combate empieza cuando el árbitro da la señal de inicio.

KARATE -- Página 6

3. En caso de empate de puntuación, al final del combate habrá un período de 30 segundos de descanso y a continuación se reanuda el combate por un tiempo indefinido hasta que se anote el primer punto, el cual definirá al ganador.

Reglas de cortesía:

1. Se espera que todos los competidores demuestren la cortesía apropiada a los jueces, demás competidores y espectadores.
2. Los competidores saludarán con una inclinación hacia dentro y hacia afuera del ring antes y después del combate.
3. Los competidores saludarán al árbitro y a sus contrincantes en cuanto el árbitro lo indique, antes y después de la competición.

LESIONES

1. KIKEN es la decisión dada cuando un competidor o competidores son incapaces de continuar, abandonan el combate o se retiran por orden del árbitro. El motivo puede ser una lesión no atribuible a las acciones del adversario.
2. Si dos competidores se lesionan el uno al otro al mismo tiempo o sufren de los efectos de la lesión previamente contraída y el médico del torneo declara su incapacidad para continuar, el combate se decide a favor del participante que ha sumado más puntos hasta ese momento. Si hay un empate de puntos, el resultado del combate se determinará por decisión (HANTEI).
3. Un competidor lesionado al que el médico del torneo haya declarado incapaz de continuar no podrá participar de nuevo en la competición.
4. Un luchador lesionado que gane un combate por descalificación del contrincante debido a una lesión no podrá combatir de nuevo en la competición sin el permiso del médico. Si es lesionado, puede ganar un segundo combate por descalificación, pero se exigirá su retirada inmediata del resto de combates de dicho torneo.
5. Cuando un participante sea lesionado, el árbitro parará inmediatamente el combate y llamará al médico. El médico está autorizado únicamente para diagnosticar y tratar la lesión.
6. Todo competidor que caiga, sea derribado o noqueado, y sea incapaz de ponerse en pie al cabo de diez segundos, no podrá seguir luchando y será automáticamente excluido del torneo.

El Panel de Árbitros decidirá si da KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU según sea el caso.

A fin de preservar la credibilidad del deporte, se penalizará a aquellos competidores que finjan lesión con las faltas más graves, incluida la suspensión de por vida por reiteración de infracciones.

Los competidores que reciben SHIKKAKU por fingir lesión, serán expulsados del área de competición y se someterán directamente a la revisión médica inmediata de la Comisión Médica de la WKF. Ésta elaborará su informe antes de que termine el campeonato y lo someterá a la consideración del Comité de Arbitraje.

Requisitos:

1. Todos competidores en karate poseerán una tarjeta de identificación, certificado o diploma autorizados por una escuela o instructor acreditados.
2. Todos los competidores, ya sean aficionados o profesionales, podrán competir.

DISPUTAS: Las disputas las resolverán los jueces y el coordinador de karate. Si no se resuelven, los competidores tienen derecho a protestar ante la WPFGE, que tomará la decisión final.

KATAS (formas)

1. Las pruebas de kata serán individuales o por equipos. Las pruebas por equipos consistirán en combates entre equipos de 3 personas. Cada equipo es exclusivamente masculino, o exclusivamente femenino. Las pruebas individuales de kata consistirán en combates individuales de las categorías masculina y femenina por separado.
2. Se espera que durante el combate los contendientes realicen tanto katas obligatorios ("SHITEI") como de libre elección ("TOKUI"), con arreglo a las escuelas de Karate-do reconocidas por la WKF en los estilos de Goju Ryu, Shito Ryu, Shoto Kan y Wado Ryu. No se permitirán variaciones. En el apéndice 1 se presenta una muestra de katas obligatorios.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

1. El combate de kata se estructura en tres rondas. En la primera se enfrentan dieciséis contendientes; en la segunda, ocho; y en la tercera ronda se decide el ganador y la clasificación final.
2. Cada juez de kata muestra la puntuación otorgada por medio de puntos. Las tarjetas que anuncian los puntos se sujetan con la mano derecha.
3. Cuando el anotador de puntos suma los puntos de cada participante en una ronda, se eliminan los puntos máximos y mínimos. Si en una ronda se produce un empate, se sumará la puntuación mínima de los puntos restantes y se incorporará a la suma total de puntos de esa ronda. Si el empate persiste, se sumará la puntuación máxima de los puntos restantes y se añadirá a la suma total de puntos de esa ronda. Si aún así no se lograra deshacer el empate, los competidores realizarán un kata adicional que no hayan ejecutado en las rondas previas.

CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1. Al valorar la ejecución de un participante o equipo, se adoptarán los siguientes criterios:
 - a. El kata debe realizarse con competencia y debe demostrar una comprensión clara de sus principios.
 - b. La ejecución del kata tiene que haber demostrado una focalización adecuada de la atención ("CHAKUGAN"), uso de la fuerza, buen equilibrio y respiración apropiada.
 - c. La ejecución se evaluará también teniendo en cuenta otros puntos.
2. Un participante será descalificado si interrumpe o varía el kata, o realiza un kata diferente del anunciado. Si la ejecución se detiene por completo, o el kata varía, el participante (o participantes) será descalificado.
3. En las pruebas por equipos, cada participante ejecutará su kata con los tres miembros del equipo de cara al juez jefe en el área ejecución.

Kata por equipos:

Todos aquellos ingredientes inherentes a los criterios mencionados para el kata individual.

KARATE -- Página 8

No obstante, no se alterará el ritmo ni el tiempo del kata con fines de sincronización. Debe mostrarse la dinámica correcta de un kata como si se realizara individualmente.

No podrán recibirse indicaciones externas que contribuyan a la sincronización durante la ejecución del kata (por ejemplo, respiración audible).

Los errores de sincronización cometidos durante la realización del kata por equipos se penalizan con las mismas deducciones numéricas utilizadas en los katas individuales. Eso significa, por ejemplo, que los movimientos deben iniciarse al unísono, así como también finalizar al unísono.

El participante deberá realizar un kata distinto en cada ronda.

Un kata de desempate no puede ser uno ya ejecutado en la misma ronda o en las anteriores. De todos modos, podrá ejecutarse en rondas posteriores, pero nunca como kata de desempate. En las primeras dos rondas, el kata de desempate se escogerá de la lista de Shitei. En la ronda final, la elección de kata de desempate es libre (dentro de los límites expresados en este párrafo).

LISTA OFICIAL DE KATAS SHITEI DE LA WKF

Bassai (Bassai Dai)
Chinto (Gankaku)
Gojushiho
Gojushiho-Dai
Gojushiho-Sho
Jion
Kosokun-Sho (Kanku Sho)
Kururunfa
Kushanku (Kosokun-Dai, Kanku Dai)
Niseishi (Niju Shiho)
Nipaipo
Rohai (Meikyo)
Saifa
Seienchin
Seipai
Seisan
Seishan (Hangetsu)
Shiho Kosokun
Shisochin
Superimpei
Unshu (Unsu)
Wanshu (Enpi)