



REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

NORMATIVA DE COMPETICIÓN

KUMITE

CONTENIDOS

ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KUMITE	3
ARTÍCULO 2: VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN	5
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE	8
ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE	14
ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS	15
ARTÍCULO 6: KIKEN - NO PRESENTARSE EN EL TATAMI	16
ARTÍCULO 7: COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS	16
ARTÍCULO 8: PUNTUACIÓN 17
ARTÍCULO 9: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO 18
ARTÍCULO 10: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES 20
ARTÍCULO 11: LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN 23
ARTÍCULO 12: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN 24
ARTÍCULO 13: RECLAMACIÓN OFICIAL 27
ARTÍCULO 14: SOLICITUD DE VIDEO REVIEW 29
ARTÍCULO 15: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES DE LOS OFICIALES 32
ARTÍCULO 16: ELEGIBILIDAD PARA COMPETIR 34
ARTÍCULO 17: ADAPTACIÓN DE ESTAS REGLAS EN EVENTOS FUERA DE LA WKF	.. 35
ARTÍCULO 18: CUESTIONES NO ESPECIFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS NORMAS	.. 35

APÉNDICES

APÉNDICE 1: TERMINOLOGÍA 36
APÉNDICE 2: GESTOS Y SEÑALES DEL PANEL ARBITRAL 38
APÉNDICE 3: DIVISIÓN CATEGORÍAS, EDAD Y PESOS 44
APÉNDICE 4: FORMULARIO DE LA PROTESTA OFICIAL 45
APÉNDICE 5: SISTEMA DE DOS JUECES (APLICABLE EN YOUTH LEAGUE) 46
APÉNDICE 6: TABLA RESUMEN DE CRITERIOS VENCECOR – RESOLUCIÓN DE EMPATES	49

INTRODUCCIÓN

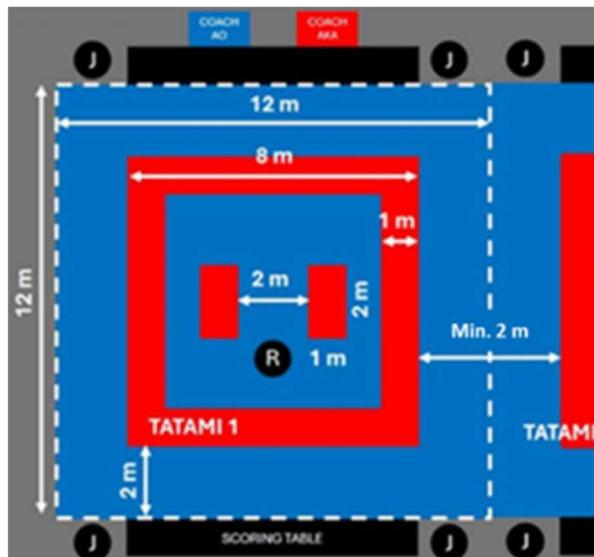
El propósito de las Reglas de Kumite es proporcionar normas estandarizadas para todos los niveles de Campeonatos, promovidos o reconocidos por la Federación Mundial de Karate (WKF), las Federaciones Continentales de la WKF y las Federaciones nacionales miembros de la WKF. Las Reglas de Competición tienen 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 KUMITE

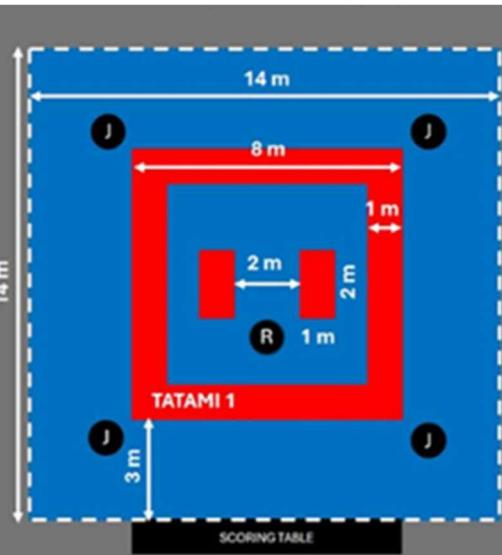
- 1.1 El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami homologado por la WKF, con lados de ocho metros medidos desde la parte exterior, con las colchonetas en el área exterior de un metro en otro color señalizando el perímetro. Habrá una zona de seguridad de 2 metros que rodeará el área de competición.
- 1.2 Habrá mínimo de 2 metros entre las áreas de competición.
- 1.3 No debe haber anuncios, letreros, paredes, pilares, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.
- 1.4 Cuando se coloquen monitores o pantallas entre las áreas de competición, estos deben colocarse lo suficientemente lejos de cada área de competición para permitir un área de seguridad de ~~1,5~~ 2 metros entre áreas de competición en todos los lados. (Los monitores deben colocarse a una distancia mínima de ~~1,5~~ 2 metros de la zona exterior roja del Tatami).
- 1.5 Se invertirán dos colchonetas por el lado rojo (o de un color diferente) a un metro de distancia desde el centro del tatami para formar un límite entre los Competidores. Al iniciar o al reanudar el combate, los Competidores estarán de pie en la parte delantera y central de la colchoneta uno frente al otro.
- 1.6 El Árbitro (SHUSIN) se posicionará justo entre las dos piezas en las que están situados los contendientes uno frente al otro, a dos metros de la zona de seguridad. Cada juez FUKUSHIN estará sentado en el área designada. Si están sentados en el tatami se colocarán aproximadamente a 1.5 metros de las esquinas en la zona de seguridad.
- 1.7 El Árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami, incluyendo el área de seguridad donde están sentados los Jueces. Cada Juez contará con una bandera azul y otra roja o un dispositivo de señal electrónica.
- 1.8 El supervisor del encuentro (KANSA) se sentará en la mesa oficial. Estará equipado con un silbato.
- 1.9 **EI** Supervisor de la Puntuación se sentará en la mesa oficial de puntuación al lado del Anotador/Cronometrador, y en los casos que se utilice el video, también lo hará el Juez Supervisor de la revisión de video.
- 1.10 Los entrenadores se sentarán fuera del área de seguridad, en sus respectivos lados del Tatami hacia la mesa oficial. En los casos en los que la configuración del tatami haga poco práctico colocar a los entrenadores mirando hacia la mesa oficial, se pueden colocar a cada lado de la mesa oficial. En los casos que se utilice Video Review, se deben desplegar Supervisores de los Entrenadores.

Configuración Sistema de Competición con Banderas

Rondas Iniciales

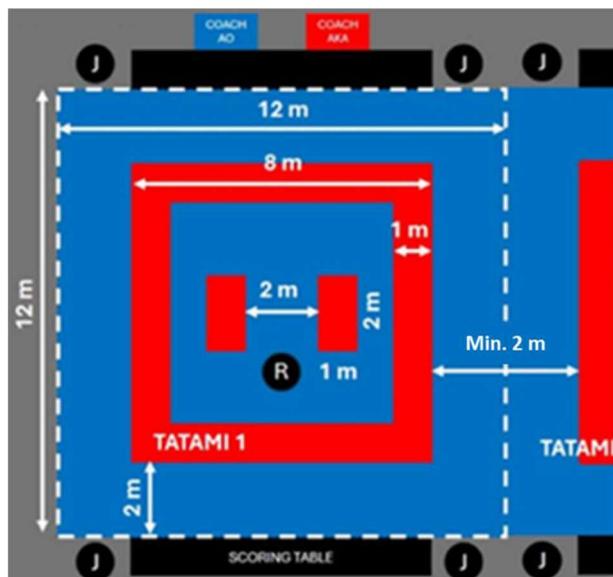


Encuentros de Medallas

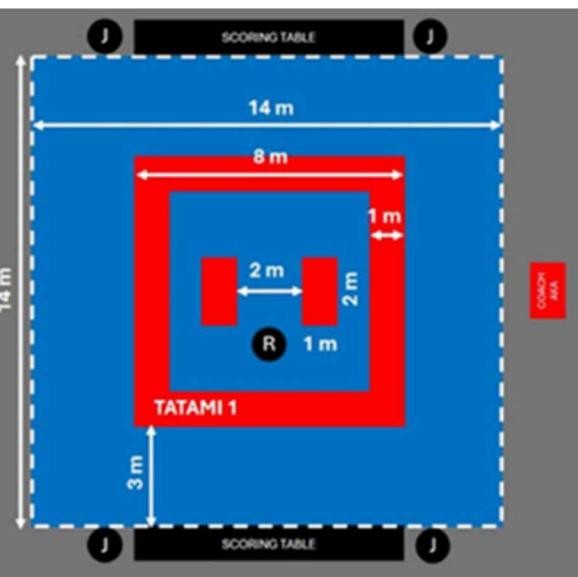


Configuración Sistema de Competición con Joysticks

Rondas Iniciales



Encuentros de Medallas



ARTÍCULO 2: VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN

2.1 Árbitros y Jueces

2.1.1 El uniforme oficial será el siguiente:

- a) Chaqueta azul marino con botones sencillos (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) Un 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 llevarse recogido 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 teléfonos móviles, relojes inteligentes y dispositivos electrónicos dentro del área de competición. No se permiten gafas de sol.

2.1.3 Los árbitros y jueces deben usar el uniforme oficial en todos los torneos, seminarios, 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 árbitros 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 está de acuerdo, puede permitir que los árbitros se quiten la chaqueta.

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

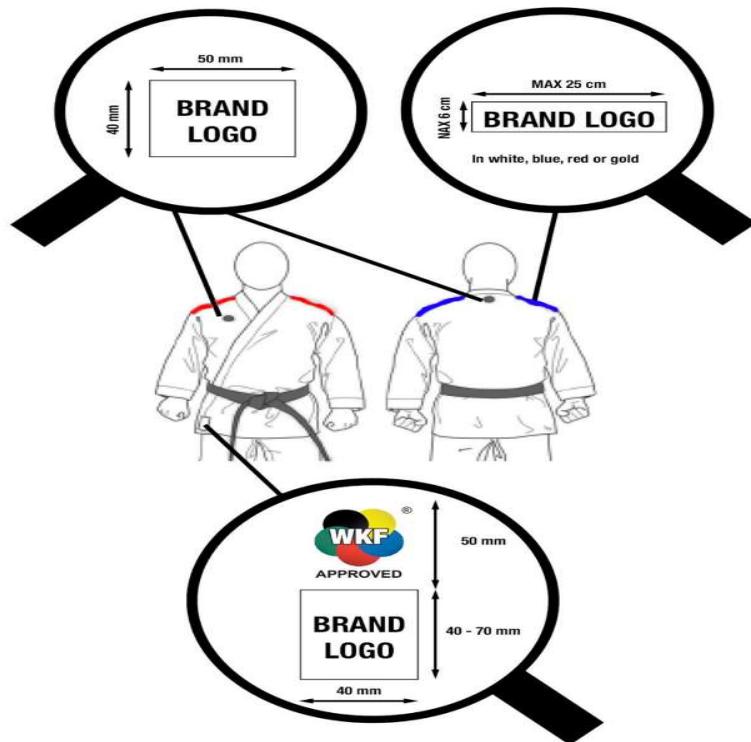
2.2 Competidores

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

- a) En todos los eventos oficiales de la WKF campeonatos mundiales y Karate 1 Premier League Series A y Youth League el karategi debe tener bordados en los hombros en rojo o azul respectivamente según el sorteo. Se exceptúan los ganadores absolutos de la temporada anterior de Premier League que deberán llevar el bordado dorado en los hombros en los eventos actuales de Premier League y el campeón mundial senior vigente que deberá llevar bordado dorado en los hombros en el campeonato mundial senior actual. Esto se aplica tanto a competidores individuales como por equipos. No existe requisito de la WKF para que los miembros de un equipo lleven karategi de la misma marca.

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

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



El escudo nacional o bandera del país se llevará en el lado izquierdo del pecho sobre la chaqueta y no puede exceder del tamaño total de 12 cm por 8 cm.

Además la identificación emitida por el comité organizador se llevará en la espalda El número dorsal es obligatorio para Karate 1 Premier League Campeonatos Mundiales de Karate y la Copa Mundial de Karate.

WKF



- █ ADVERTISING SPACE FOR THE WKF OF 20 x 10 cm AD
- █ ADVERTISING SPACE FOR THE N.F. OF 15 x 10 cm
- █ ADVERTISING SPACE FOR THE ATHLETE OF 5 x 10 CM
- █ Karate ABC BACK RESERVED FOR THE ORGANISING FEDERATION OF 30 x 30 cm DISPLAY THREE LETTER COUNTRY CODE
- ★ EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION OF 12 x 8 cm
- ✓ SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK OF 5 x 4 cm

RFEK



- █ ESPACIO RESERVADO PARA PUBLICIDAD DE LA RFEK. DE 20 x10 cm
- █ ESPACIO RESERVADO PARA PUBLICIDAD DE LA F.A. DE 15 x10 cm
- █ ESPACIO RESERVADO PARA LA PUBLICIDAD DEL DEPORTISTA DE 5 x 10 cm
- █ Karate ABC 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

- c) 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 la etiqueta habitual del fabricante (WKF). No se pueden usar cinturones de grado durante la actuación.

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

- d) 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.
- e) 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.
- f) Las competidoras femeninas pueden usar una camiseta blanca debajo de la chaqueta de Karategi.
- g) No se pueden usar chaquetas sin lazos. Los lazos de la chaqueta deben estar anudados desde el comienzo del encuentro. Si se rompen durante el combate, no es necesario que el contendiente se cambie la chaqueta.
- h) La longitud máxima de las mangas de la chaqueta no debe pasar de la doblez de la muñeca y no debe ser más corta que la mitad del antebrazo.
- i) Las mangas de la chaqueta no se pueden remangar.
- j) 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.
- k) El karategi no debe alterarse ni modificarse para cambiar su forma.

2.2.2 El Comité Ejecutivo de la WKF puede autorizar la exhibición de etiquetas o marcas comerciales especiales (LOGOS DE MARCA) de patrocinadores aprobados.

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

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

2.2.5 Los contendientes podrán usar una prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobada por la WKF: un pañuelo negro liso que cubra el cabello, dejando la zona de la garganta al descubierto.

2.2.6 Los competidores deben tener las uñas cortas y no deben usar objetos metálicos o de otro tipo que podría herir a sus oponentes. El uso de aparatos de ortodoncia metálicos debe ser aprobado por el Árbitro y el Doctor del Torneo. El Competidor asume toda la responsabilidad por cualquier lesión.

2.2.7 Es obligatorio el siguiente equipo de protección:

- a) Guantillas aprobadas por la WKF, un competidor de rojo y el otro de azul.
- b) Protector bucal.
- c) Protector corporal aprobado por la WKF/RFEK para hombres. Las mujeres deben usar protector de pecho y cuerpo o un protector de pecho y cuerpo integrado.
- d) Espinilleras aprobadas por la WKF/RFEK, un competidor de rojo y el otro de azul.
- e) Protección de pie aprobado por la WKF/RFEK, un competidor de rojo y el otro de azul.
- f) Coquilla para hombres aprobada por la WKF/RFEK.
- g) Para competidores menores de 14 años es obligatorio el uso de casco y protector corporal externo aprobados por la WKF/RFEK.
- h) Para competidoras menores de 14 años también es obligatorio el uso de protector de pecho aprobado por la WKF/RFEK.

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

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

2.2.10 Es deber del Supervisor del Encuentro (Kansa) asegurarse, antes de cada encuentro, de que los contendientes llevan el equipo homologado. Todo el equipo de protección debe ser aprobado por la WKF.

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

2.2.12 El uso de vendajes, almohadillas o soportes debido a una lesión debe ser aprobado por el Árbitro, siguiendo el consejo del Doctor del Torneo.

- 2.2.13 En caso de deformidades o amputaciones que no permitan la colocación segura del equipo de protección o pudiera representar un riesgo para el atleta o sus oponentes, no se le permitirá participar en Kumite. Ante cualquier duda, los Árbitros deberán consultar con el doctor del torneo.
- 2.2.14 Los contendientes que se presenten al área de competición con equipo no autorizado o Karategi tendrán dos minutos para corregirlo, y al Entrenador, basándose en el informe del Jefe de Árbitros, 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 revisados 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. Las entrenadoras pueden optar por usar un vestido, un traje pantalón o una combinación de chaqueta y falda en colores oscuros y zapatos. No se permiten sandalias ni ningún tipo de calzado abierto. **No** se permiten gafas de sol.
- 2.3.2 Además, se permiten los siguientes objetos a la vestimenta:
- a) Una alianza sencilla.
 - b) Prenda (voluntaria) que cubra la cabeza por mandato religioso aprobada por la WKF.
- 2.3.3 El Árbitro jefe puede permitir a los entrenadores usar la camiseta oficial del equipo de la federación, o una camiseta de color liso sin inscripciones ni logotipos, en lugar de la chaqueta del chándal.

ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE

3.1. Definiciones:

- 3.1.1 Un “**bout**” “encuentro” se refiere a un combate individual entre dos Competidores.
- 3.1.2 Un “**Match**” “Encuentros” es el total de todos los combates entre los miembros de dos equipos.
- 3.1.3 El término “**Grupo**” se utiliza aquí para referirse a los contendientes participantes en uno de los ocho o más grupos de la fase Round-robin individual o para el grupo de 5 Equipos participantes en la competición por Equipos de Round-robin.
- 3.1.4 El término “**pool**” se utiliza para cada una de las dos mitades del total del numero de contendientes en una categoría que forman los dos lados que van avanzando hacia la competición de medallas.
- 3.1.5 Un “subcampeón” se refiere al/la competidor/a que ocupa el segundo lugar en un grupo de round-robin.

3.2 Procedimiento de pesaje

3.2.1 Pesaje de ensayo

Se permitirá a los competidores verificar su peso en la báscula oficial de pesaje (que será utilizada para el pesaje oficial) desde una hora antes de que comience el pesaje oficial. No hay límite de número de veces que cada Contendiente puede comprobar su peso durante el tiempo del pesaje no oficial.

3.2.2 Pesaje oficial:

a) Lugar:

El control de peso se realizará siempre en un único lugar. Las posibles ubicaciones para este control serán el recinto de la competición, el hotel oficial o de la ciudad deportiva (Será anunciado para cada evento). Los organizadores deben proporcionar salas separadas para hombres y mujeres.

b) Básculas:

Si la báscula oficial muestra un peso mayor que la báscula proporcionada para la prueba de pesaje, el contendiente puede exigir que se le pese nuevamente aplicando el peso que se muestra en la balanza de prueba como el resultado oficial del pesaje.

La F.N. anfitriona debe proporcionar suficientes básculas electrónicas calibradas (al menos 4 unidades) que muestren solo una cifra decimal, por ej.: 51,9 kg, 104,6 kg. La báscula debe colocarse sobre un piso sólido que no sea alfombrado.

c) Tiempo:

El pesaje debe tener lugar a más tardar el día anterior al día de competición de la categoría, a menos que se especifique lo contrario para una competición específica. El horario oficial de pesaje para los eventos de la WKF será debidamente anunciado en el boletín. Para cualquier otro evento esta información será distribuida con antelación a través de los canales de comunicación del Comité Organizador. Es responsabilidad del Contendiente para estar al tanto de esta información. Un competidor que no se presenta a tiempo al pesaje o su peso no se encuentra dentro de los límites prescritos para la categoría en la que el competidor está registrado, será descalificado (KIKEN).

d) Tolerancia:

Las tolerancias admitidas son de 0,2 kg para todas las categorías masculinas y de 0,5 kg para todas las categorías femeninas. La misma tolerancia se aplica a los límites superior e inferior de una categoría de peso.

f) Procedimiento:

Se requiere un mínimo de dos oficiales de la WKF en el pesaje para cada género, uno para comprobar la acreditación/pasaporte del competidor y otro para registrar el peso exacto en la lista oficial de pesaje. También deberían estar disponibles seis miembros adicionales del personal (oficiales/voluntarios) proporcionados por la Federación Nacional (FN) anfitriona para controlar el flujo de competidores. Se deben suministrar doce sillas. Para proteger la privacidad de los competidores, los oficiales y los miembros del personal que supervisan el pesaje deben ser del mismo género que los competidores.

1. El pesaje oficial se realizará categoría por categoría y Competidor por Competidor.
2. Todos los entrenadores y otros delegados de equipo deben abandonar la sala de pesaje antes del comienzo del pesaje oficial.
3. El competidor podrá subirse a la báscula solo una vez durante el período del pesaje oficial.
4. Cada competidor deberá traer al pesaje su tarjeta de acreditación emitida para el evento **y** la presentará al oficial, quien verificará la identidad del competidor.
5. El oficial indicará al competidor que se suba a la báscula.
6. El competidor se pesará vistiendo únicamente ropa interior (hombres/niños – calzoncillos) (mujeres/niñas – bragas y sujetador). Cualquier calcetín o complemento adicional debe ser retirado.
7. El oficial que supervisa el pesaje anotará y registrará el peso del competidor en kilogramos (con una precisión de un decimal).
8. El competidor se bajará de la báscula.

NOTA: No se permite fotografiar ni filmar en el área de pesaje. Esto incluye el uso de teléfonos móviles y todos los demás dispositivos.

3.3 Cabezas de Serie

3.3.1 Para Campeonatos Mundiales individuales de la WKF – Fase 2 y K1 - Premier League, los cuatro Competidores mejor clasificados presentes en la **competición son** separados según su clasificación respectiva en el Ranking Mundial WKF del día anterior a la competición.

3.3.2 Para el Campeonato de la Copa del Mundo será cabeza de serie los medallistas (oro, plata, bronce) más el perdedor del bronce del Campeonato de la Copa del Mundo anterior.

3.4 Formatos de Competición

3.4.1 La competición de Karate kumite toma la forma de competición individual dividida por género, grupos de edad y categorías de peso y/o competición por equipos dividida por género sin categorías de peso o equipos mixtos, ya sea con o sin categoría de peso, y se pueden organizar en varios formatos:

- a) **Sistema de eliminación con repesca**, individual o por Equipos. (Se utiliza a menos que se especifique Lo contrario para la competición)
 - b) **Round-robin en grupos, seguido de eliminación para individual o Equipos**. Se utilizará para competiciones individuales de la Premier League y el Campeonato Mundial Senior de Kumite tanto para individual como para Equipos.
 - c) **Sistema Round-robin de dos grupos** (utilizado para juegos multideporte).
- 3.4.2 Se aplicará el sistema de eliminación con repesca a menos que se determine lo contrario para una competición o una serie de torneos específica.
- 3.4.3 Para competiciones individuales en la Premier League, el Campeonato Mundial Individual Senior y en el Campeonato Mundial por Equipos se aplicará el sistema de todos contra todos (Round-robin) seguido de eliminación.
- 3.4.4 Para Juegos Multideporte, como Juegos Continentales, Juegos Olímpicos u otros eventos multideporte, el formato de competición se determinará para cada evento dependiendo de las modalidades incluidas y restricciones en la participación. El formato utilizado es normalmente un sistema de dos grupos donde los ganadores de los grupos pasan a la final.

3.5 Composición Equipos de Kumite (WKF)

TABLA COMPOSICIÓN EQUIPO	ENCUENTROS RONDA INICIAL	ENCUENTROS RONDAS SIGUIENTES	MIEMBROS OBLIGATORIOS DE RESERVA	MIEMBROS OPCIONALES DE RESERVA	TOTAL MIEMBROS DEL EQUIPO
Equipo Masculino Round-robin	5	5	2	1	7 a 8
Equipo Masculino Eliminatorias	5	Mínimo 3	0	2	5 a 7
Equipo Femenino Round-robin	3	3	1	1	4 a 5
Equipo Femenino Eliminatorias	3	Mínimo 2	0	1	3 a 4
Equipo Mixto Eliminatorias	4	Mínimo 3	0	2 *)	4 a 6
Equipo Mixto Eliminatorias con Cat. de peso	6	Mínimo 4	0		6

*) Uno por cada genero

- 3.5.1 Los combates de kumite para equipos masculinos constan de 5 combates. El equipo deberá presentar 5 participantes para el encuentro inicial. Para participar en la competición de todos contra todos (Round-robin), el equipo también debe tener 2 Competidores de reserva adicionales, registrados para una posible participación en combates posteriores y también puede tener un tercer competidor de reserva opcional, lo que aporta el tamaño máximo del equipo a 8 Competidores. Para cualquier combate de eliminación, el equipo siempre debe tener un mínimo de 3 participantes para poder competir.
- 3.5.2 Los combates de kumite para equipos femeninos constan de 3 combates. El Equipo deberá presentar 3 participantes para el encuentro inicial. Para participar en la competición de todos contra todos (Round-robin), el equipo también debe tener 1 Competidor de reserva adicional registrado para una posible participación en combates posteriores y también puede tener un segundo competidor de reserva opcional, lo que eleva el tamaño máximo del equipo a 5 Competidores. Para cualquier encuentro eliminatorio, el equipo siempre debe tener un mínimo de 2 participantes para poder competir.
- 3.5.3 En una competición de kumite por equipos sin categoría de pesos, el equipo puede elegir de entre cualquiera de sus miembros para participar en cada encuentro. Para un encuentro de desempate, el equipo puede presentar un solo nombre como normalmente se hace para una nueva ronda.

- 3.5.4 Durante la competición de todos contra todos (Round-robin), el equipo debe completar todos los combates para permanecer en la competición. Si no es así, todos los encuentros serán anulados y no se otorgarán puntos por victoria ni se contarán los puntos obtenidos. Del mismo modo, todos los puntos por victoria y puntos obtenidos por los otros equipos que se enfrentaron al equipo eliminado, serán anulados.
- 3.5.5 En la Segunda ronda en el Sistema de Eliminación y en la fase de Eliminación después del Round Robin, los Equipos masculinos nunca pueden presentar menos de 3 Competidores en el encuentro y los Equipos femeninos nunca pueden presentar menos de 2.

NOTA: En eventos de la RFEK Y DA los equipos masculinos y femeninos que participen en el encuentro serán de cinco competidores. Podrán participar con un mínimo de 3 competidores en cualquiera de las rondas.

- 3.5.6 Los encuentros en la competición de equipos mixtos consisten en 4 o 6 combates, con un número igual de atletas de cada género. El equipo debe presentar un equipo completo para la ronda inicial. Para cualquier ronda posterior, el equipo debe presentar un número de atletas suficiente para ganar según el número de combates ganados.
- 3.5.7 En la competición de equipos mixtos por categorías de peso, cada equipo debe presentar a todos los atletas en todas las categorías de peso designadas, tanto masculinas como femeninas.
- 3.5.8 Las categorías de peso designadas para la competición de equipos mixtos son las utilizadas en juegos multideportivos, 3 masculinas y 3 femeninas, para un total de 6 categorías de peso. El sistema Round Robin no es utilizado para la Competición Mixta por Equipos.

3.6 Orden de combate para Equipos

- 3.6.1 Antes de cada encuentro, un representante del Equipo deberá entregar en la mesa oficial, un formulario oficial, definir los nombres y el orden de combate de los miembros del equipo competidor.
- 3.6.2 El formulario de orden de combate puede ser presentado por el Entrenador o un Competidor designado por el Equipo. Si el Entrenador entrega el formulario, deberá ser claramente identificable como tal; de lo contrario, se puede rechazar. La lista debe incluir el nombre del país, el color del cinturón asignado al Equipo para ese encuentro y el orden de combate de los miembros del Equipo. Se deben incluir los nombres y sus números de torneo, y el formulario debe estar firmado por el Entrenador o una persona designada.
- 3.6.3 Los entrenadores deben presentar su acreditación junto con la de su competidor o equipo al supervisor de entrenadores o asistente Kansa. Para la competición por equipos, se permite usar dos entrenadores, pero solo un entrenador puede actuar activamente en cada combate, mientras que el otro debe sentarse en la silla proporcionada sin interferir en el desarrollo del combate.
- 3.6.4 Cuando se alineen antes de un encuentro, el equipo presentará a los competidores participantes para esa ronda. Los competidores no utilizados y el entrenador deberán sentarse en un área reservada para ellos.
- 3.6.5 Los participantes pueden ser seleccionados para cada ronda de entre el Equipo completo. Su orden de combate puede cambiarse para cada ronda siempre que el nuevo orden de combate se notifique antes de la ronda, pero una vez notificado; no se puede cambiar hasta que se complete esa ronda.
- 3.6.6 El Equipo será descalificado (SHIKKAKU) si alguno de sus miembros o su Entrenador cambia la composición del equipo u orden de combate sin notificación escrita antes de la ronda.
- 3.6.7 Si, debido a un error, compiten los competidores equivocados, independientemente del resultado, ese encuentro se declarará nulo y sin efecto. Para reducir tales errores, el Supervisor de la puntuación debe confirmar el Competidor/Equipo ganador con el técnico del software inmediatamente después del encuentro.
- 3.6.8 En encuentros por equipos donde un competidor pierde por recibir KIKEN, HANSOKU o SHIKKAKU, la puntuación para el Competidor descalificado se fijará en cero y una puntuación de 8-0. (contado como YUKO) se registrará para ese combate a favor del otro equipo.

3.7 Round-robin, Competición individual

3.7.1 En los eventos individuales de la Premier League, la competición round-robin utiliza grupos de 4 atletas; los 32 participantes como máximo se dividen en 8 grupos de 4 competidores o menos. El ganador de cada uno de los ocho grupos avanza a los cuartos de final, semifinales y final. Los perdedores frente a los finalistas en los cuartos y semifinales compiten por las medallas de bronce.

En la Fase 2 de los Campeonatos Mundiales Senior individuales, los ganadores y subcampeones de cada uno de los 8 grupos avanzan a los octavos de final, cuartos de final, semifinales y final. Los perdedores frente a los finalistas en los octavos, cuartos y semifinales compiten por las medallas de bronce.

3.7.2 De acuerdo al número de Competidores (32 o menos) la asignación a los grupos será según la siguiente tabla:

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	así como los 3 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	

- 3.7.3 Si un competidor es descalificado o no puede completar todos los combates en el round-robin, las puntuaciones de los combates completados o en curso serán anuladas y sus puntos de victoria se perderán, a menos que se trate del último combate del round-robin, en cuyo caso, todos los resultados y puntos anteriores permanecen sin cambios.
- 3.7.4 Se determina el ganador y el subcampeón de cada grupo mediante el mayor número de victorias, contando las victorias con tres puntos cada una, un empate donde se hayan anotado puntos se contabilizará como 1 punto y empate sin puntuación o pérdida, como cero puntos.
- 3.7.5 Los ganadores de las semifinales pasarán a la final donde competirán por el oro y la plata.
- 3.7.6 Aquellos que hayan perdido ante los finalistas en los cuartos de final y semifinales competirán por las medallas de bronce (una para el grupo 1-4 y otra para el grupo 5-8).

3.8 Fase 1 del Campeonato Mundial Individual

Para la Fase 1 del Campeonato Mundial Individual, no hay limitación a 32 Competidores por categoría y, cuando sea necesario, se aumentará el número de grupos así como el número de competidores dentro del mismo grupo. Se realizarán rondas adicionales de todos contra todos (Round robin) hasta que el número de competidores clasificados se queden en 24 o menos, después de lo cual inmediatamente se realizarán los combates eliminatorios que determinarán los 6 ganadores que se clasificarán para la Fase 2.

3.9 Campeonato del Mundo por Equipos Nacionales

Para la Copa del Mundo, se aplica el sistema de round-robin seguido de cuartos de final, semifinales y final. Se asignan 5 equipos a cada grupo. Los ganadores y subcampeones de cada grupo compiten luego en cuartos de final, semifinales y final. Después de la fase de grupos, los ganadores y subcampeones de los grupos avanzan a los cuartos de final, donde los ganadores de los combates avanzan a las semifinales y el ganador a la final. Aquellos que hayan perdido frente a los finalistas en las semifinales competirán por una medalla de bronce. El ganador de la final recibe la medalla de oro, mientras que el perdedor recibe la de plata. El ganador del combate por el bronce obtiene la medalla de bronce, mientras que el equipo perdedor no recibe medalla.

3.10 Variaciones a los formatos de competición

Si se va a aplicar una variación del formato de competición distinta a la descrita en estas reglas para un torneo en particular, deberá anunciarse claramente en el boletín del torneo.

3.11 Coaching

- 3.11.1 En los Campeonatos del Mundo, los entrenadores de Kumite 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.
- 3.11.2 Excepcionalmente, en competiciones con Revisión de Vídeo y previa solicitud de la FN, la WKF podrá autorizar a un entrenador de una delegación diferente a actuar como entrenador de su delegación en las situaciones aquí previstas, siempre que cumplan con el código de vestimenta establecido en el art. 2.3.1, para cubrir las circunstancias especiales derivadas de la necesidad de disponer de un entrenador para solicitar Vídeo Review:
- Una FN que haya registrado a uno (o más) entrenadores en categorías de Kumite si los entrenadores no pueden asistir al evento por problemas de visado, incidencias de transporte, problemas repentinos de salud o cualquier otra causa justificada,
 - Una FN que por razones presupuestarias o por ser parte del programa de desarrollo de la WKF no tenga fondos para incluir entrenadores de Kumite dentro de su delegación,
 - Un Atleta Refugiado o
 - Cuando un entrenador es descalificado de la competición y como resultado los Competidores de su FN **no** tengan ningún entrenador de Kumite.

- 3.11.3 Si una FN se encuentra en cualquiera de las situaciones mencionadas anteriormente, y sólo durante un Campeonato Mundial, el presidente del C.O. puede autorizar (sujeto a la ratificación del presidente) a hacer una excepción.

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE ARBITRAJE

4.1. Composición

- 4.1.1 El Panel de Arbitraje para cada combate consistirá de un Árbitro (SHUSHIN), cuatro Jueces (FUKUSHIN), y un Supervisor del Encuentro (KANSA), un Supervisor de la puntuación, y cuando se utilice video, un Juez de Revisión de Video.
- 4.1.2 El árbitro, los jueces, el supervisor del encuentro, el supervisor de puntuación y el Juez de revisión de video de un encuentro de Kumite no deben tener la nacionalidad o ser de la misma Federación Nacional de cualquiera de los dos de los participantes o tienen cualquier otro conflicto de intereses. Es deber de cualquier oficial de informar sobre cualquier posible conflicto de intereses antes de que comience el encuentro.

4.2 Despliegue de Árbitros y Jueces y asignación del panel

- 4.2.1 Para las rondas eliminatorias el Secretario de la Comisión de Arbitraje facilitará al técnico del sistema de software que maneja el sistema de sorteo electrónico un listado que incluya a los Árbitros y Jueces disponibles por Tatami. Este listado lo realizará el Secretario de la Comisión de Arbitraje cuando haya terminado el sorteo de los contendientes y cuando se haya terminado la sesión informativa para los Árbitros. Este listado únicamente deberá incluir a los Árbitros presentes en la sesión informativa y deberá cumplir los criterios mencionados anteriormente. Después, para el sorteo de los Árbitros, el técnico introducirá el listado en el sistema y 4 Jueces, 1 Árbitro y 1 Supervisor del Encuentro (KANSA), y 1 Supervisor de la Puntuación de cada Tatami se asignarán aleatoriamente como Panel de Arbitraje de cada encuentro.
- 4.2.2 Cuando se utiliza la revisión por video, se asignarán 1 Juez de Revisión de Video de la misma manera.
- 4.2.3 Para los Encuentros de medalla, los Jefes de Tatami facilitarán al Director de Arbitraje y al Secretario de la Comisión de Arbitraje un listado que incluye a 8 oficiales de su propio Tatami después de que hayan finalizado el último encuentro de las rondas eliminatorias. Una vez que el Director de Arbitraje apruebe la lista, se entregará al técnico del software para que lo introduzca en el sistema. Después, el sistema asignará aleatoriamente el Panel de Arbitraje, que únicamente incluirá a 5 de los 8 oficiales de cada tatami.

4.3 Oficiales de apoyo

- 4.3.1 Además, para facilitar el funcionamiento de los encuentros, se asignarán (WKF) 1 Jefe de Tatami, 3 Asistentes de Jefe de Tatami, 1 anotador/cronometrador, además de 2 asistentes Kansa para revisar la equipación de los competidores y 2 supervisores de entrenadores cuando sea necesario para asistir en las solicitudes de los Entrenadores para la revisión de videos o por cualquier otro motivo que el Árbitro Jefe considere necesario.
- 4.3.2 Antes del inicio de cada encuentro, los Asistentes de Kansa se asegurarán de que los Competidores tengan la equipación y Karategi de acuerdo con las reglas de competición de la WKF. En competiciones cuando no haya Asistentes del Kansa, es responsabilidad de KANSA garantizar que el equipo está de acuerdo con las reglas antes de cada encuentro.

4.4 Formalidades y Cambio de Jueces

- 4.4.1 Al comienzo de un encuentro de Kumite, el Árbitro se situará en el borde exterior del área de competición. A la izquierda del Árbitro, se situarán los Jueces 1 y 2, y a la derecha los Jueces 3 y 4.
- 4.4.2 Despues del intercambio formal de saludos entre los contendientes y el Panel de Arbitraje, el Árbitro dará un paso atrás, los Jueces y el Árbitro se girarán hacia dentro y se saludarán. Despues todos ocuparán sus posiciones.

- 4.4.3 Al cambiar los Jueces, los oficiales que salen, excepto el Supervisor del Encuentro, se posicionarán en la linea, hacen el saludo (REI), y luego abandonan el área de competición.
- 4.4.4 Cuando se produce un cambio de Juez de manera individual, el Juez entrante se dirige al Juez saliente, se saludan e intercambian posiciones.
- 4.4.5 En los encuentros por equipos, siempre que todo el panel posea la titulación requerida, las posiciones de Árbitro y Jueces debe rotarse entre cada combate. Si uno o más oficiales no tienen la titulación requerida como Árbitro, permanecerán como Jueces sentados y serán omitidos de la rotación.

4.5 Procedimiento para arbitrar Kumite con solo dos jueces de esquina.

- 4.5.1 Para las competiciones de la Youth League se permite el uso de solo dos Jueces de esquina. Este procedimiento se describe en el APÉNDICE 5.

ARTÍCULO 5: DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS

- 5.1 La duración del combate de Kumite es:

• Categorías Senior Masculino y Femenino:	3 minutos de tiempo efectivo
• Categorías Sub 21 Masculino y Femenino:	3 minutos de tiempo efectivo
• Categorías Cadete y Junior Masculino y Femenino:	2 minutos de tiempo efectivo
• 14 años y menores	1,5 minutos de tiempo efectivo

Nota: En estas últimas categorías nos remitimos a la Normativa específica de la RFEK y DA.

- 5.2 Para torneos sin limitación de participación, la duración de los combates de eliminación puede ser reducido de 3 minutos a 2 minutos y de 2 minutos a 1,5 minutos siempre que sea anunciado antes del inicio del torneo en una reunión para entrenadores y oficiales.
- 5.3 El cronometraje del combate comienza cuando el Árbitro da la señal de inicio y se detiene cada vez que el árbitro indica “YAME”, cuando dos o más jueces dan la señal electrónica de puntuación, o a la señal de fin de tiempo del encuentro.
- 5.4 El cronometrador hará sonar una señal indicando “quedan 15 segundos” con un breve pitido. La señal de “fin de tiempo” será con dos breves pitidos. La señal de “tiempo terminado” marca el final del combate.
- 5.5 Los competidores tienen derecho a un período de descanso entre combates, igual al tiempo de duración del encuentro, exceptuando cuando tengan que cambiar el color de las protecciones, en cuyo caso se prolongará hasta cinco minutos.

ARTÍCULO 6: KIKEN (ABANDONO) - NO PRESENTARSE EN EL TATAMI

- 6.1 KIKEN es la decisión que se toma cuando un competidor o competidores no se presentan cuando son llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del medico del torneo.. Los motivos de abandono pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.
- 6.2 Los Competidores Individuales o Equipos que no se presenten cuando sean llamados serán descalificados (KIKEN) de esa categoría. En los encuentros por equipos, la puntuación del combate no disputado se establecerá entonces en 8-0 (contado como YUKO) a favor del otro equipo. En individual en el Sistema Round-robin, el marcador del encuentro se establecerá en 4-0 (la puntuación se anotará como YUKO).
- 6.3 Los puntos obtenidos como resultado de la descalificación del oponente siempre se cuentan como YUKO.
- 6.4 La Descalificación por parte de KIKEN significa que los Competidores quedan descalificados de esa categoría, aunque no afecta la participación en otra categoría.
- 6.5 Al anunciar la descalificación por KIKEN, el Árbitro señalará con el dedo hacia el lado del Competidor o Equipo que abandona, anunciando “AKA/AO KIKEN”, y luego “AKA/AO no KACHI” dando la señal de KACHI (victoria) para el oponente.

ARTÍCULO 7: INICIO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS

- 7.1 Los términos y gestos que deben utilizar el Árbitro y los Jueces durante el desarrollo de un combate deben ser los especificados en el APÉNDICE 2.
- 7.2 Para cada ronda se realizará el procedimiento de saludos. El Árbitro hará que jueces y contendientes se coloquen frente a la audiencia realizando el saludo al tiempo que anuncia SHOMEN NI REI seguido de otro saludo entre sí con los competidores, OTAGAI NI REI. Al final del/los encuentro/s el procedimiento del saludo se realiza en el orden inverso.
- 7.3 El Árbitro y los Jueces ocuparán sus posiciones asignadas y tras un saludo entre los competidores que estarán colocados en la parte delantera de sus piezas de colchoneta correspondientes y lo más cerca posible de su oponente, el Árbitro anunciará “SHOBU HAJIME” y el combate comenzará.
- 7.4 Los Competidores deben saludarse correctamente entre sí al comienzo y al final del combate: una simple o rápida inclinación de la cabeza es descortés e insuficiente.
- 7.5 El Árbitro detendrá el combate anunciando “YAME”. Si es necesario, el Árbitro ordenará a los Competidores a ocupar sus posiciones originales: “MOTO NO ICHI” y regresar a su posición.
- 7.6 En el caso de otorgar una puntuación, el Árbitro identifica al Competidor (AKA o AO), el área atacada (JODAN o CHUDAN), la técnica (TSUKI, UCHI o KERI), y luego otorga la puntuación correspondiente (YUKO, WAZA-ARI o IPPON) usando el gesto prescrito. El Árbitro luego reinicia el encuentro indicando “TSUZUKETE HAJIME”.
- 7.7 Cuando un atleta obtiene una ventaja de ocho puntos o más, el combate termina. El Árbitro levantará el brazo del lado del ganador y declarará “AO (AKA) NO KACHI”.
- 7.8 Al acabar el tiempo, el contendiente con más puntos será declarado ganador, y el Árbitro lo indicará levantando una mano hacia el lado del ganador, diciendo “AO (AKA) NO KACHI”. En este momento finaliza el encuentro.
- 7.9 En el caso de un empate en la puntuación al final de un combate inconcluso, el Panel de Árbitros (el Árbitro y los cuatro Jueces) decidirán el combate por HANTEI. Los cuatro jueces darán inmediatamente la decisión después de que el Árbitro pida “HANTEI” y haga sonar el silbato. El Árbitro después levantará su brazo y

declarará al ganador, “AO (AKA) NO KACHI”, y si fuera necesario señalaría su decisión para deshacer en caso de empate.

7.10 En las siguientes situaciones el Árbitro indicará “¡YAME!” y detendrá temporalmente el encuentro:

- a) Cuando uno o ambos Competidores se encuentren fuera del área de Competición, pero con excepción a permitir que un competidor anote inmediatamente sobre un oponente que ha salido de la zona de competición.
- b) Cuando el Árbitro ordene al competidor ajustar el KARATEGI o su equipo de protección.
- c) Cuando un competidor haya infringido las reglas.
- d) Cuando el Árbitro considere que uno o ambos Competidores no pueden continuar el encuentro debido a lesión, indisposición u otra causa. Después de oír la opinión del médico del torneo, el Árbitro decidirá si continuar o no el encuentro.
- e) Cuando un competidor agarra al oponente y no realice inmediatamente técnica o derribo alguno.
- f) Cuando uno o ambos Competidores caen o son derribados y ninguno de los Competidores realice inmediatamente una técnica válida.
- g) Cuando ambos competidores se agarran o traban entre sí sin inmediatamente realizar un derribo o técnica puntuable o no atienden a la orden de WAKARETE.
- h) Cuando ambos competidores se paran pecho con pecho sin intentar inmediatamente un derribo u otra técnica y no atender a la orden de WAKARETE.
- i) Cuando ambos contendientes estén en el suelo después de una caída o intento de derribo y comienzan a forcejear.
- j) Cuando dos o más Jueces señalan una puntuación para el mismo Competidor.
- k) Cuando, a juicio del Árbitro, se haya cometido una falta o la situación requiere detener el combate por razones de seguridad.
- l) Cuando así lo solicite el KANSA o el Jefe de Tatami.
- m) Cuando un entrenador, o ambos entrenadores, solicitan una revisión en vídeo.
- n) Por cualquier otro motivo que el Árbitro considere necesario.

7.11 1 En el caso de que un combate comience sin que se registre el tiempo y el combate sea después parado, y el tiempo restante se acuerde entre ambos entrenadores, NO se podrá presentar protesta alguna respecto a la duración del encuentro.

ARTÍCULO 8: PUNTUACIÓN

- 8.1 Se otorga una puntuación a un competidor cuando dos o más jueces indican una puntuación o cuando los Supervisores de revisión de video acuerdan una puntuación después de que un entrenador haya presentado una solicitud de video.
- 8.2 Los puntos se obtienen mediante una técnica tradicional de karate con la mano o el pie ejecutada con control en el área de puntuación.
- 8.3 Solo la primera técnica correctamente ejecutada de un intercambio puntuará con la excepción de una combinación eficaz de técnicas, en cuyo caso se contará la técnica con la puntuación más alta independientemente de la secuencia de técnicas en la combinación.
- 8.4 Las áreas de puntuación son el cuerpo por encima de la pelvis, hasta e incluyendo la clavícula (CHUDAN), excluyendo los propios hombros y el área por encima de la clavícula (JODAN).
- 8.5 Para ser considerada una puntuación, la técnica debe tener el potencial de ser efectiva, debiendo además cumplir con los criterios de:
 - 1) Buena forma (Técnica correctamente ejecutada).
 - 2) Actitud deportiva (Realizar la técnica sin intención de causar lesión).
 - 3) Aplicación vigorosa (Realizar la técnica con velocidad y potencia).
 - 4) ZANSIN - Mantener el estado de alerta hacia el oponente tanto durante como después de la ejecución de la técnica. (No darse la vuelta o caerse después de completar una técnica, a menos que la caída sea causada por una falta del adversario).

- 5) Buen timing (Realizar la técnica en el momento correcto).
 - 6) Distancia correcta (Realizar a una distancia donde la técnica sería efectiva).
- 8.6 La siguiente escala se utiliza para otorgar puntos:
- YUKO (1 punto) se otorga por Tsuki (golpe directo) o Uchi (golpe indirecto) en un área puntuable.
 - WAZA-ARI (2 puntos) se otorga por patadas CHUDAN
 - IPPON (3 puntos) se otorga por patadas JODAN o cualquier técnica contra un oponente cuya parte del cuerpo que no sean los pies esté en contacto con el tatami, con excepción de **Hiza-Gamae** (Una rodilla tocando la colchoneta mientras se ejecuta una técnica).
- 8.7 Las técnicas en el área CHUDAN se pueden realizar con impacto controlado sin causar lesión del oponente. La pérdida de aliento por parte del receptor de un golpe no indica, en sí misma, falta de control.
- 8.8 Las técnicas a la zona JODAN pueden puntuar cuando se detienen a menos de 5 cm del objetivo en patadas y 2 cm en técnicas de mano, pero pueden realizarse con contacto ligero (skin touch), sin impacto, excepto en la zona de la garganta, donde no se permite ningún contacto físico. En competiciones Cadete y Sub 14, las técnicas a la zona JODAN pueden puntuar cuando se detienen a menos de 10 cm en patadas y 5 cm en técnicas de mano, también con contacto ligero sin impacto.
- 8.9 El “skin touch” (contacto de piel) está permitido en todas las categorías de edad.
El “skin touch” se define como tocar el objetivo sin transferir energía al casco o cabeza protegida del atleta.
- 8.10 Son válidas las técnicas correctamente ejecutadas y eficaces en el momento en que finaliza el tiempo.
Cuando se utiliza sistema electrónico de puntuación, los puntos deben señalarse dentro de 1,5 segundos después de que expire el tiempo.
- 8.11 Una técnica no es válida:
- a) Si es ejecutada después de la señal de fin de tiempo o el Árbitro indica “YAME”.
 - b) Si es ejecutada entre la orden de "WAKARETE" antes de que se haya indicado "TSUZUKETE".
 - c) Si se realiza cuando el que ejecuta la técnica está fuera del área de competición (JOGAI).
 - d) Seguida de una falta – con la excepción de JOGAI.
 - e) Si un competidor da la espalda al oponente después de una técnica (falta de zanshin).
 - f) Si se realiza cuando se produce una violación de las reglas (como contacto excesivo, sujetar, agarrar, etc.).

ARTÍCULO 9: COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

9.1 Tipos de Comportamiento Prohibido

- 9.1.1 Están prohibidos los siguientes comportamientos:
- 1) Técnicas que hacen un contacto excesivo, teniendo en cuenta el área de puntuación atacada, y técnicas que hacen contacto con la garganta.
 - 2) Ataques a los brazos o piernas, ingles, articulaciones o empeine.
 - 3) Ataques a la cara con técnicas de mano abierta.
 - 4) Técnicas ejecutadas después de “WAKARETE” antes de que se haya indicado “TSUZUKETE HAJIME”
 - 5) Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.
 - 6) Fingir o exagerar una lesión.
 - 7) Salida del área de competición (JOGAI) sin que sea causada por el oponente o después de haber puntuado.
 - 8) Ponerse en peligro a sí mismo mediante un comportamiento en el que se exponga al competidor a lesiones por el oponente, o no tomar las medidas adecuadas para su autoprotección, (MUBOBI).
 - 9) Evadir el combate como medio de impedir que el oponente tenga la oportunidad de puntuar.
 - 10) Pasividad: no intentar participar en el combate (No puede aplicarse en los primeros 15 segundos del combate, ni en los últimos 15 segundos, ni al competidor que tenga ventaje en puntuación o por SENSHU) segundos del combate o alguien que tiene una ventaja por punto o SENSHU).
 - 11) Abrazar, luchar, empujar o quedarse pecho con pecho sin intentar anotar técnica o derribo.
 - 12) Agarrar al oponente con ambas manos por cualquier otra razón que no sea ejecutar un derribo al atrapar la pierna del oponente cuando éste realiza una patada.
 - 13) Agarrar el brazo del oponente o Karategi con una mano sin inmediatamente intentar una técnica de

- puntuación o un derribo.
- 14) Técnicas que, por su naturaleza, no pueden ser controladas para la seguridad del oponente y ataques peligrosos y descontrolados.
 - 15) Ataques reales o simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
 - 16) Técnicas de pierna contra un oponente caído que esté completamente tendido en el suelo.
 - 17) Hablar o incitar al oponente, desobedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los oficiales de Arbitraje, u otras violaciones de etiqueta.
- 9.1.2 Un atleta que realice una técnica puntuable y luego salga del área antes de que el Árbitro diga “YAME” recibirá el valor del punto y no se le aplicará JOGAI.
Si el intento de puntuación no tiene éxito, la salida será registrada como JOGAI.
- 9.1.3 Resolución de otras situaciones de JOGAI en los ejemplos siguientes:
- | SITUACIÓN | RESULTADO |
|--|--|
| AKA puntuá y luego sale AO | AKA se le concede el punto y NO se dará Joagai a AO |
| AKA puntuá y AO sale al mismo tiempo | AKA se le concede el punto y AO será sancionado con JOGAI |
| AO sale y AKA inmediatamente lanza una técnica correctamente ejecutada | AO se sanciona con JOGAI pero no se le dará punto a AKA, porque YAME ha sido dado tan pronto como salió AO |
- 9.1.4 El árbitro puede, basándose únicamente en su propio criterio, expulsar del área de competición a cualquier Entrenador que no mantenga una conducta adecuada, o que, en la opinión del Árbitro, interfiere con la conducción ordenada del combate, y podrá suspender temporalmente el combate hasta que el entrenador cumpla con las normas. La misma autoridad del Árbitro se extiende al cumplimiento de otros miembros del competidor presentes en el área de competición.
Los entrenadores expulsados del torneo no podrán dirigir ni asistir a los competidores, ni dentro ni fuera del área de combate.
- 9.1.5 Solo el Entrenador designado para ese combate específico puede dirigir y dar instrucciones al competidor en el lugar asignado al entrenador junto al área de competición.
Todos los demás Entrenadores registrados y acreditados u otros miembros registrados de la delegación que asistan al Campeonato no pueden interferir, dirigir y/o dar instrucciones al competidor durante **el** mismo combate a riesgo de que se les retire la acreditación.
- 9.1.6 Las instrucciones y comentarios del Entrenador no deben interferir en el desarrollo del combate.
. El Entrenador puede hablar libremente con el competidor cuando se detiene el combate, pero debe en todo momento abstenerse de hacer comentarios sobre las decisiones de los Jueces.
- 9.1.7 El Competidor puede señalar discretamente al Entrenador el deseo de que solicite una revisión de video.

ARTÍCULO 10: ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES

10.1 Advertencias informales

10.1.1 Las advertencias informales se utilizan para facilitar la continuidad de la acción sin detener el combate. No pretenden reemplazar las advertencias formales cuando estas sean apropiadas, y el Árbitro debe proceder con advertencias formales o penalizaciones, según corresponda, si los Competidores no reaccionan a la advertencia informal.

10.1.2 Hay dos tipos de Advertencias Informales:

TSUZUKETE:

Para incentivar la actividad

Instar a los competidores a iniciar la actividad gesticulando de la misma forma que es costumbre a hacer cuando los Competidores entran en el Tatami, junto a la instrucción “TSUZUKETE”.

WAKARETE:

Para deshacer un agarre o clinch

Cuando los competidores están cuerpo a cuerpo, se usará el mismo gesto que se acostumbra para hacer retroceder a los competidores en el Tatami, combinando con la orden “WAKARETE” para detener temporalmente la acción sin parar el reloj. Los competidores deben separarse, tras lo cual se da la orden de “TSUZUKETE” para reanudar la acción.

10.1.3 Cuando se dé la orden “WAKARETE” mientras un competidor está arrinconado, el Árbitro debe asegurarse de que el otro competidor se retira lo suficiente como para separarse antes de que se de la orden “TSUZUKETE”.

10.1.4 “TSUZUKETE”, a menos que esté precedido por WAKARETE, no se utiliza si quedan menos de 15 segundos del combate

10.1.5 Una técnica ejecutada correctamente no recibirá una puntuación si se ejecuta al mismo tiempo que se haya indicado WAKARETE y no se penalizará. Una técnica descontrolada será objeto de amonestación o penalización según lo establecido.

10.2 Advertencias oficiales

10.2.1 Hay dos grados de advertencias oficiales; **CHUI** y **HANSOKU CHUI**:

CHUI

Advertencia

Se da, hasta tres veces, por infracciones que no disminuyan las posibilidades de ganar del oponente.

HANSOKU CHUI

Advertencia de descalificación en el caso de reincidencia

Se da por infracciones más graves que reducen las posibilidades de ganar al oponente o por infracciones acumuladas si ya se ha dado tres CHUI.

10.3 Penalizaciones

10.3.1 Hay dos tipos de Penalizaciones que son dos niveles diferentes de descalificación:

HANSOKU

Descalificación del combate

Esta es una penalización de descalificación por una acción muy grave o cuando se ha sancionado con HANSOKU CHUI.

SHIKKAKU

Descalificación de torneo.

Esta es una descalificación de todo el torneo incluyendo cualquier otra categoría posterior en la que el infractor se haya registrado.

Se puede aplicar SHIKKAKU cuando un competidor no obedece las órdenes del Árbitro, actúa maliciosamente o comete un acto que perjudica el prestigio y el honor del Karate.

- 10.3.2 En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo combate por HANSOKU o SHIKKAKU, los oponentes programados para la siguiente ronda ganarán por bye (pase automático) y sin que se anuncie el resultado.
- 10.3.3 Una grave violación por mala conducta, disciplina o comportamiento malintencionado dentro o fuera del área de competición por parte del competidor o su equipo puede causar sanciones disciplinarias por parte de la Comisión Disciplinaria o del Comité Ejecutivo de la WKF.
- 10.3.4 Cuando una situación parezca, posiblemente, justificar una descalificación, el Árbitro puede llamar a uno o más de los jueces para una breve consulta (SHUGO) antes de anunciar cualquier decisión.
El SHUGO es obligatorio antes de imponer una descalificación por pérdida de tiempo intencionada o para aplicar un SHIKKAKU.

10.4 Aplicación de advertencias y penalizaciones

- 10.4.1 **Contacto excesivo:** Cuando el árbitro considera que el contacto es demasiado fuerte, pero no disminuye las posibilidades de ganar del Competidor, se sancionará con una advertencia (CHUI).
- 10.4.2 **Contacto que causa lesión:** Cualquier técnica que cause una lesión puede, a menos que sea causada por el receptor, ser sancionada con una advertencia o penalización. Los competidores deben realizar todas las técnicas con control y buena forma; si no son capaces de hacerlo, se debe imponer una advertencia o penalización.
- 10.4.3 **Observación después del contacto:** El Árbitro debe continuar observando al competidor lesionado hasta que se reanude el combate y permita un tiempo adecuado para la observación.
Una breve demora en la toma de una decisión permite que puedan aparecer síntomas de la lesión (por ejemplo, una hemorragia nasal) o a detectar si el competidor exagera deliberadamente para obtener ventaja táctica.
- 10.4.4 **Reacción exagerada al contacto:** una reacción exagerada leve recibirá un CHUI.
Una exageración evidente (por ej.: sobrereactuar o fingir dolor notoriamente) recibirá un HANSOKU CHUI.
Una exageración más seria como tambalearse, caer al suelo, levantarse y volver a caer, etc. podrá recibir HANSOKU directamente.
- 10.4.5 **Fingir una lesión:**
Cualquier situación, aunque sea leve, recibirá una advertencia mínima de CHUI.
Una simulación evidente recibirá un HANSOKU CHUI.
Una exageración más grave (como caer repetidamente o fingir perdida de equilibrio) se sancionará como SHIKKAKU directamente.
Fingir una lesión tras una técnica que los jueces han determinado como válida para puntuar, resultará como mínimo en HANSOKU CHUI.
- 10.4.6 **Contacto con la garganta:** Cualquier contacto con la garganta, a menos que sea provocado por el receptor, debe dar lugar a una advertencia o penalización.
- 10.4.7 **Las técnicas de proyección o derribo**
Las técnicas de proyección se dividen en dos tipos;
Las técnicas de karate “*convencionales*” de barrido de piernas como de *Ashi barai, ko uchi gari*, etc., donde el oponente es desequilibrado o derribado sin ser agarrado previamente.
Las proyecciones o derribos que requieran sujetar al oponente con una mano o mantener el agarre durante la ejecución. Ambos están permitidos.
- 10.4.8 **El punto de pivote del lanzamiento** no debe estar por encima del nivel de la cadera del que derriba. Se debe sujetar al oponente en todo momento, para que pueda realizarse una caída segura.
Los derribos por encima de los hombros están expresamente prohibidos, así como los derribos llamados de “sacrificio”.

- 10.4.9 **Atrapar una patada:** el único caso en el que se puede realizar un derribo mientras se sujet a oponente con ambas manos es cuando se atrapa la pierna del oponente que realiza una patada. Solo se permite sujetar con ambas manos cuando se agarra la patada de un oponente con el propósito de ejecutar un derribo, se sujet la pierna del oponente mientras que la otra agarra el Karategi o el cuerpo del oponente para amortiguar la caída.
- 10.4.10 **Agarrar las piernas:** Está prohibido agarrar al oponente por debajo de la cintura, levantarle y tirarle, o agacharse para tirar de las piernas hacia arriba. Si un contendiente se lesiona como consecuencia de una técnica de derribo, el Árbitro decidirá si advertir o penalizar.
- 10.4.11 **Agarrar con una mano:** El competidor puede agarrar el brazo o Karategi del oponente con una mano para realizar una técnica válida o un derribo, sin embargo, no podrá continuar agarrándolo para técnicas consecutivas.
- 10.4.12 **Agarrarse para amortiguar una caída:** Agarrarse al Karategi del oponente con una mano está permitido para amortiguar una caída.
- 10.4.13 **Salida del área de competición (JOGAI)**
Se refiere a una situación en la que el pie o cualquier otra parte del cuerpo del competidor, toca el suelo fuera del área de competición. Una excepción es cuando el competidor es empujado o proyectado fuera del área por el oponente o si se sale después de haber marcado punto.
- 10.4.14 **Ponerse en peligro a sí mismo (MUBOBI)**
Se da una advertencia o penalización por MUBOBI cuando un Competidor se lesiona por su propia culpa o negligencia. Esto puede ser causado por:
Dar la espalda al oponente,
Atacar sin tener en cuenta el contraataque del oponente
Dejar de pelear antes de que el Árbitro diga "YAME,"
Bajar la guardia o reducir la concentración
Rehusar repetidamente dejando de bloquear los ataques del adversario.
- Si a un Competidor se le ha preguntado antes de que comience el combate y este confirma que usa la coquilla y posteriormente se demuestra que no es así, el Competidor recibirá SHIKKAKU.
Si al competidor no se le ha preguntado, pero se descubre que no la lleva (coquilla), el competidor tendrá dos (2) minutos para corregir y colocarsela y recibirá automáticamente una advertencia para MUBOBI.
- 10.4.15 **Pasividad:** se refiere a situaciones en las que ningún competidor intenta anotar, o un solo competidor no intenta puntuar a pesar de estar en desventaja en la puntuación o el oponente lleve ventaja por SENSHU. Antes de detener el combate por pasividad, el árbitro debe dar una advertencia informal "TSUZUKETE", usando la señal y el comando correspondientes.
No se puede dar Pasividad durante los primeros ni los últimos 15 segundos de un encuentro.
- 10.4.16 **Evitar el Combate:** se refiere a una situación en la que un Competidor intenta evitar que el oponente tenga la oportunidad de puntuar mediante el uso de comportamientos que hacen perder el tiempo, como retirarse constantemente sin contraataque efectivo, agarrarse, abrazarse cuerpo a cuerpo o salir del área de competición en lugar de permitir que el oponente tenga la oportunidad de puntuar.
Evadir el combate durante los últimos 15 segundos del combate (ATO SHIBARAKU) se sancionará, como mínimo, HANSOKU CHUI y pérdida de SENSHU.
- 10.4.17 **No seguir instrucciones:** Un Competidor que se niegue a seguir las instrucciones del Árbitro o muestre un mal comportamiento recibirá automáticamente SHIKKAKU.
Esta sanción puede imponerse antes, durante o después del combate.
- 10.5. **Celebración excesiva, manifestación política o religiosa:**
Se espera de los competidores respetar la ceremonia de saludos antes y después de los encuentros.
Cualquier exceso de celebración, como caer de rodillas, etc., expresiones políticas o religiosas, durante o inmediatamente después del encuentro, están prohibidos y pueden estar sujetos a una multa equivalente a la cantidad determinada por el Comité Ejecutivo para la tasa de la Reclamación Oficial..

10.6 Descalificación de un Competidor en encuentros por equipos

- 10.6.1 HANSOKU o SHIKKAKU: En los encuentros por equipos, la puntuación del Competidor ofendido se fijará en ocho puntos y la puntuación del infractor se anulará a cero.

10.7 Descalificación en competición Round Robin.

- 10.7.1 Si un Competidor recibe HANSOKU, KIKEN O SHIKKAKU en un combate de todos contra todos (Round-robin), la puntuación del infractor en el combate se establece en cero, mientras que la puntuación del oponente se establecerá en 4 puntos, o si es mayor, por los puntos obtenidos por las técnicas.

Los puntos obtenidos por técnicas conservarán su valor original como IPPON, WAZA-ARI o YUKO.

Los puntos añadidos que no provengan de técnicas en la victoria de HANSOKU se anotan todos como YUKO.

- 10.7.2 Si un Competidor recibe KIKEN o SHIKKAKU en una competición de todos contra todos los combates anteriores se anulan del resultado a menos que sea el último encuentro programado para el Competidor descalificado, en cuyo caso el resultado del combate se registrará de la manera habitual sin consecuencias para los resultados de los combates anteriores.

ARTÍCULO 11: LESIONES Y ACCIDENTE EN LA COMPETICIÓN

11.1 Competidores declarados no aptos para combatir

- 11.1.1 Un competidor lesionado que gana un encuentro por descalificación por lesión no podrá seguir compitiendo sin permiso del médico del torneo. Tal permiso no le será concedido a un Competidor que haya perdido el conocimiento o que tenga cualquier síntoma de conmoción cerebral.
- 11.1.2 Un Competidor lesionado y autorizado a continuar puede ganar un segundo combate por descalificación Del oponente debido a una lesión, pero es inmediatamente retirado de futuras competiciones de Kumite en ese torneo.

11.2 Procedimiento a utilizar en caso de lesiones

- 11.2.1 Cuando un Competidor se lesionara, el Árbitro detendrá inmediatamente el encuentro y llamará al medico, levantando la mano y diciendo verbalmente “doctor”.
- 11.2.2 Si es físicamente capaz de hacerlo, el competidor lesionado debe ser dirigido fuera del área del tatami **para su examen y tratamiento por el médico.**
- 11.2.3 Un competidor lesionado durante un combate en curso y requiera tratamiento médico se le permitirá tres minutos para recibirla. El Jefe de Tatami es el responsable de indicar al cronometrador el inicio de la cuenta de 3 minutos. Si el tratamiento no se completa dentro del tiempo permitido, el Árbitro decidirá si el Competidor debe ser declarado no apto para combatir, o si se otorgará una extensión del tiempo de tratamiento.

11.2.4 Regla de los 10 segundos:

Cualquier competidor que se caiga, sea derribado o noqueado y no recupere totalmente su posición dentro de diez segundos, se considera que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente de todos los eventos de Kumite del torneo.

Cuando un competidor caiga, sea derribado o noqueado y no recobre inmediatamente la posición erguida, el Árbitro detendrá el encuentro, llamará al doctor y al mismo tiempo comenzará a contar en voz alta hasta diez en inglés indicando el conteo con un dedo por cada segundo.

En todos los casos en los que se haya comenzado la cuenta de los 10 segundos, se llamará al médico para que examine al Competidor antes de que se pueda reanudar el combate. Para incidentes donde se aplica esta regla de 10 segundos, **el competidor puede ser examinado en el tatami.**

El Jefe de Tatami deberá avisar a la mesa central cuando un competidor ha sido retirado de seguir compitiendo en base a la regla de los 10 segundos.

- 11.2.5 El médico del torneo solo está autorizado a dar una opinión sobre el estado físico del Competidor lesionado y si puede continuar. El Árbitro decidirá el ganador sobre la base de HANSOKU, KIKEN o SHIKKAKU según sea el caso.
- 11.2.6 **El Árbitro debe ser consciente de las lesiones preexistentes** al evaluar hasta qué punto el estado actual de lesión podría motivarse a acciones del oponente. El oponente no debe ser sancionado por ninguna condición preexistente.
- 11.2.7 **Si un competidor en una competición de todos contra todos (Round-robin) tiene que retirarse debido a una lesión**, todos los combates anteriores se anulan del resultado a menos que sea el último encuentro programado para el competidor lesionado, en cuyo caso el resultado del combate se registra de la manera habitual sin consecuencia en los resultados de los encuentros anteriores.

11.3 Lesión de ambos Competidores

Si dos Competidores se lesionan mutuamente o sufren los efectos de una lesión anterior y son declarados por el Doctor del Torneo como incapaces de continuar, el encuentro se decidirá como se haría al finalizar el tiempo.

ARTÍCULO 12: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

12.1 Generalidades

- 12.1.1 Cuando dos o más Jueces señalan una puntuación para el mismo Competidor, el Árbitro detendrá el encuentro y tomará la decisión en consecuencia. Si el Árbitro no detiene el combate, el Supervisor del Encuentro hará sonar su silbato. Cuando el Árbitro decide detener el combate por cualquier motivo, él / ella indicará "YAME" al mismo tiempo usando la señal de mano requerida.
- 12.1.2 En caso de que ambos Competidores tengan una puntuación señalada por dos Jueces, ambos Competidores recibirán sus respectivos puntos.
- 12.1.3 Si un Competidor tiene una puntuación indicada por más de un Juez y la puntuación es diferente entre los Jueces, se aplicará la puntuación más alta. Lo mismo se aplica si hay dos jueces para cada Competidor con puntuaciones diferentes.
- 12.1.4 Si hay mayoría, pero en desacuerdo, entre los Jueces para un nivel de puntuación, la opinión de la mayoría prevalecerá siempre sobre el principio de aplicar la puntuación más alta.
- 12.1.5 Al explicar la base de una decisión después de un encuentro, el panel de árbitros puede hablar al Jefe de Tatami, al Jefe de Árbitros o al Comité de Competición. No lo explicarán personalmente a nadie más.

12.2 Criterios para decidir el ganador de un encuentro

- 12.2.1 El resultado de un encuentro lo determina un Competidor que obtiene una clara ventaja de ocho puntos, al acabar el tiempo el que tenga el mayor número de puntos; a igual puntuación el que tenga el primer punto de ventaja sin oposición (SENSHU); al obtener una decisión por HANTEI o; por un HANSOKU, SHIKKAKU o KIKEN impuesto contra un Competidor.
- 12.2.2 Por primera ventaja de puntuación sin oposición (SENSHU) se entiende que un Competidor logró la primera instancia de anotar en el oponente sin que el oponente también anotara antes de la señal. En los casos en que ambos Competidores anotan antes de la señal, y hay indicación de la puntuación por parte de dos jueces para cada uno de los dos Competidores, no se concede SENSU, y ambos Competidores conservan la posibilidad de obtenerlo más adelante en el combate.
- 12.2.3 En cualquier encuentro individual, (individual, Round-robin y por Equipos) cuando ningún Competidor haya obtenido puntuación, o la puntuación es igual sin que ningún competidor tenga un "primer punto de ventaja

sin oposición” SENSHU, el resultado se decidirá en base a los siguientes criterios en orden de aplicación:

- a) El mayor número de Ippon anotados en el combate.
- b) El mayor número de Waza Ari anotados en el combate.

12.2.4 Si también el número de Ippon y Waza Ari es igual, la decisión será de HANTEI, una decisión final, voto mayoritario de los cuatro Jueces y el Árbitro, cada uno emitiendo su voto basado en su juicio individual de qué competidor mostró “**Superioridad de tácticas y técnicas**”.
En Round-robin y por Equipos se dará HIKIWAKE a menos que sea un combate extra para decidir el resultado final del encuentro.

12.2.5 Los combates de eliminatoria individual no pueden declararse empatados, con excepción de los combates por equipos o (Round-robin) competición de todos contra todos, cuando un combate termina sin puntuación, con puntuación igual, sin superioridad en IPPON o WAZA ARI, y ninguno de los Competidores ha obtenido SENSHU, el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE).

12.2.6 La única vez que se aplica HANTEI a un encuentro de una Competición por equipos es para un combate adicional para deshacer un empate.

12.2.7 Al decidir el resultado de un combate mediante votación (HANTEI) al final de un combate no concluyente, el árbitro se desplazará al perímetro del área de competición y solicitará “HANTEI”, seguido de un toque **de** silbato. Los Jueces señalarán sus opiniones y el Árbitro declarará el ganador. El árbitro luego indicará el ganador con una señal manual y la orden de (AKA/AO NO KACHI), y con esta acción también resolverá cualquier empate.

12.2.8 En caso de que un Competidor que haya obtenido SENSHU reciba una advertencia por evitar el combate por los siguientes casos: JOGAI, evadir, agarre, lucha, empujón o estar pecho contra pecho, cuando quedan menos de 15 segundos del combate: el Competidor perderá automáticamente esta ventaja.
El árbitro mostrará primero el tipo de infracción y tipo de advertencia o penalización que hizo el Competidor, luego mostrará la señal de SENSHU seguido por la señal de anulación (TORIMASEN) y al mismo tiempo anunciará “AKA/AO SENSHU TORIMASEN”.

12.2.9 En casos donde se haya otorgado SENSHU, pero una solicitud de revisión de video determine que el oponente también puntuó y que el punto no fue realmente sin oposición, se usa el mismo procedimiento para la anulación del SENSHU.

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

12.2.11 En los casos en que tanto AKA como AO sean descalificados en el mismo combate por HANSOKU, KIKEN o SHIKKAKU, los oponentes programados para la próxima ronda ganarán por bye (y no se anunciará ningún resultado), a menos que la doble descalificación ocurra en un combate por medalla, en cuyo caso el combate se otorgará al competidor que haya obtenido la mayor cantidad de puntos o tenga una ventaja de SENSHU o si ninguna de estas condiciones está presente; por HANTEI directo.
No se puede otorgar ninguna medalla a un Competidor descalificado por SHIKKAKU.

12.3 Determinación del ganador de un grupo de todos contra todos (Round-robin) y resolución de empates en competición individual

12.3.1 El ganador de un grupo, en una competición individual de todos contra todos, es el Competidor que tiene la mayoría de los puntos de victoria ganados:

- 3 puntos por combates ganados
- 1 punto por empates con puntuación
- Cero puntos en derrota o empate sin puntos.

En los casos en que exista empate entre dos o más Competidores en un grupo, teniendo el mismo número de puntos de victoria, los criterios siguientes se aplicarán en el orden especificado. Esto significa que si se encuentra un ganador después de uno de los criterios, los siguientes criterios no tendrán que ser aplicados.

- 1) Ganador del combate entre los Competidores involucrados en el empate.
- 2) Mayor número de puntos totales obtenidos a favor en todos los combates.

- 3) Menor número de puntos totales obtenidas en contra en todos los combates.
- 4) Mayor número de IPPON obtenidos a favor en todos los combates.
- 5) Menor número de IPPON en contra en todos los combates.
- 6) Mayor número de WAZA-ARI obtenidos a favor en todos los combates.
- 7) Menor número de WAZA-ARI en contra en todos los combates.
- 8) El Ranking Mundial más alto a la fecha de la competición.
- 9) Encuentro extra seguido de Hantei si fuera necesario.

Para cada par comparado se deben considerar los criterios desde el principio de la lista.

12.3.2 Es posible que un Competidor sea descalificado de un combate (HANSOKU) y continúe en la competición. En este caso, su oponente gana ese encuentro por 4-0 (anotados como YUKO) o por cualquier puntuación obtenida superior a 4 puntos. Los resultados de los combates anteriores se mantienen.

12.3.3 Si un Competidor ya clasificado es descalificado por mala conducta (SHIKKAKU) al final de la ronda de todos contra todos, se aplicará lo siguiente:

- El rival de cuartos de final accederá a la semifinal por bye ("walkover").
- Los demás Competidores competirán en los cuartos de final.

12.4 Determinación del ganador de un grupo de todos contra todos (Round-robin) y resolución de empates en competición por Equipos

12.4.1 El ganador de un grupo en la competición de todos contra todos por equipos será el equipo que tenga más puntos por victorias. Serán 3 puntos por combate ganado y 1 punto por empates donde se anotan puntos. y cero puntos para la derrota o empate sin puntos.

En casos en los que hay empate entre dos o más equipos de un grupo, que tengan el mismo número de puntos de victoria, los siguientes criterios se aplicarán en el orden especificado. Esto significa que si se encuentra un ganador después de uno de los criterios, los siguientes criterios no tendrán que aplicarse.

- 1) Ganador del encuentro entre equipos involucrados en el empate.
- 2) Mayor número de combates ganados durante toda la fase Round-robin.
- 3) Mayor número de puntos anotados durante toda la fase Round-robin.
- 4) Menor número de puntos anotados en contra durante toda la fase Round-robin.
- 5) Mayor número de IPPON anotados por el Equipo durante toda la fase Round-robin.
- 6) Menor número de IPPON anotados en contra durante toda la fase Round-robin.
- 7) Mayor número de Waza-ari anotados por el equipo durante toda la fase Round-robin.
- 8) Menor número de Waza-ari anotados en contra durante toda la fase Round-robin.
- 9) Un combate adicional entre uno de los miembros de cada Equipo – si es necesario, decidido por Hantei.

Para cada par comparado se deben considerar los criterios desde el principio de la lista.

12.5 Criterios para decidir el ganador de un encuentro por equipos Sistema Eliminatoria

12.5.1 El equipo ganador es el que tiene más victorias en los encuentros, incluidas las ganadas por SENSHU. Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias en combates, entonces el equipo ganador será el que tenga la mayor cantidad de puntos..

12.5.2 Si los dos equipos tienen el mismo número de victorias y puntos en el combate, entonces se celebrará un combate decisivo. Cada equipo puede nominar a cualquier competidor de su equipo con el fin de combatir en un encuentro extra, independientemente de si ese Competidor ya ha peleado en una pelea anterior entre los dos Equipos.

12.5.3 Si el combate extra no produce un ganador basado en superioridad en puntos, ni ninguno de los competidores obtiene SENSHU, el combate extra se decidirá en base a HANTEI de acuerdo con el mismo procedimiento que para los combates individuales. El resultado del HANTEI para el combate extra determinará el resultado del encuentro por equipos.

12.5.4 En encuentros por equipos, cuando un equipo haya obtenido suficientes victorias en el encuentro o haya anotado suficientes puntos como para ser el ganador establecido, entonces el encuentro se declara terminado

y no se realizarán más combates, excepto en el Round-robin, donde se deben realizar todos los combates.

- 12.5.5 En encuentros por equipos, si un miembro del equipo es descalificado (HANSOKU o SHIKKAKU), su puntuación para ese combate, si lo hubiere, se pondrá a cero y la puntuación del oponente se fijará en ocho puntos.

12.6 Supervisor de la Puntuación

El supervisor de la puntuación utilizará los siguientes símbolos para el registro de puntos:

3	IPPON	TRES PUNTOS
2	WAZAARI	DOS PUNTOS
1	YUKO	UN PUNTO
	SENSHU	Primer punto de ventaje sin oposición
	KACHI	Ganador
	MAKE	Perdedor
	HIKIWAKE	Empate
1C	CHUI (primera instancia)	1er. Aviso
2C	CHUI (segunda instancia)	2º Aviso
3C	CHUI (tercera instancia)	3er. Aviso
HC	HANSOKU CHUI	Advertencia de Descalificación
H	HANSOKU	Descalificación del encuentro
Kk	KIKEN	Abandono
S	SHIKKAKU	Descalificación de todo el torneo

ARTÍCULO 13: RECLAMACIÓN OFICIAL

13.1 Disposiciones generales

- 13.1.1 *Nadie puede reclamar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.*
- 13.1.2 Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.
- 13.1.3 La reclamación tomará la forma de un informe escrito enviado inmediatamente después del encuentro en que se generó la protesta. La única excepción es cuando la protesta se refiere a un fallo administrativo.
- 13.1.4 Cualquier protesta 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.
- 13.1.5 Si la protesta involucra a los competidores en una categoría en curso, entonces la siguiente ronda que podría involucrar a dichos competidores debe posponerse hasta que se resuelva la reclamación.
- 13.1.6 El entrenador o representante de NF solicitará el formulario de Reclamación Oficial al Jefe de Tatami. La protesta escrita debe completarse y la tasa de protesta debe presentarse dentro de los **5 minutos siguientes** a recibir el formulario.
- 13.1.7 La falta de entrega de la Reclamación en tiempo y forma puede dar lugar a su rechazo, si tal demora, en opinión del Comité de Competición, carece de justificación razonable e impide el progreso de la competición.

- 13.1.8 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 las circunstancias que conducen a la decisión protestada, sin demora. 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 protesta.
- 13.1.9 La Reclamación también puede ser decidida directamente y anunciarla al Comité de Competición por el Director de Arbitraje o por el Jefe de Árbitros del evento, en cuyo caso no se realizará ningún pago de una tarifa para la Reclamación.
- 13.1.10 En caso de un fallo administrativo durante un encuentro en progreso, el entrenador puede notificar al Jefe de Tatami directamente. A su vez, el Jefe de Tatami lo notificará al Superfívori del encuentro (Kansa).
- 13.1.11 La protesta debe dar el nombre y (el país) / Federación Autonómica de los competidores y los detalles precisos de lo que está siendo protestado. La información de los oficiales implicados se completará por el Jefe de Tatami. No se aceptará como reclamación válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la reclamación. La reclamación debe ser enviada a un representante del Comité de Competición por el Jefe de Tatami. A su debido tiempo el Comité revisará las circunstancias que conducen a la decisión protestada.
- 13.1.12 El Reclamante debe depositar una cantidad económica por la protesta, 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 a un representante del Comité de Competición.
- 13.1.13 La intención de protestar debe declararse tan pronto como termine el combate. La protesta escrita debe completarse y la tasa de protesta presentada dentro de los 5 minutos siguientes a recibir el formulario del Responsable de Tatami.
- 13.1.14 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.
- 13.1.15 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.

13.2 Composición del Comité de Competición:

13.2.1 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.

13.3 Proceso de evaluación de apelaciones

- 13.3.1 Es responsabilidad del Jefe de Tatami que recibe la protesta de remitir al Comité de Competición y depositar la suma correspondiente en la RFEK en caso de que la protesta rechazada.
- 13.3.2 El Comité de Competición hará de inmediato tales consultas e investigaciones, como consideren necesario para evaluar la reclamación.
- 13.3.3 Cuando se utiliza la revisión de video, el Comité de Competición puede solicitar examinar la grabación de video del incidente antes de emitir un veredicto.

13.3.4 Cada uno de los miembros del Comité de Competición está obligado a dar su veredicto sobre la validez de la protesta. No es posible abstenerse.

13.4 Protestas rechazadas y aceptadas

13.4.1 Si una protesta se encuentra inválida, el Comité de Competición designará a uno de sus miembros para notificar verbalmente al Reclamante que la protesta ha sido rechazada, marque el documento original con la palabra "RECHAZADA", lo firme por cada uno de los miembros del Comité de Competición e se informe al Reclamante de la decisión.

13.4.2 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 contravengan el Reglamento
- Anular los resultados de los encuentros afectados desde el momento antes del incidente
- Repetir los encuentros afectados por el incidente
- Emitir recomendaciones a la Comisión de Arbitraje sobre posibles sanciones a los Jueces involucrados.

13.4.3 La responsabilidad recae sobre el Comité de Competición para ejercer una moderación y un juicio prudente, tomando acciones que no perturban el programa del evento de cualquier manera significativa. Rehacer el proceso de las eliminaciones es la última opción para asegurar un resultado justo.

13.4.4 Si se acepta la protesta, el Comité de Competición nombrará a uno de sus miembros que verbalmente notifique al manifestante que la protesta ha sido aceptada, marque el documento original con el palabra "ACEPTADA", y que la firmen cada uno de los miembros del Comité. Se le devolverá la cantidad depositada al Reclamante.

13.5 Informe de incidentes

13.5.1 Despues de manejar el incidente de la manera prescrita anteriormente, el Comité de Competición se reunirá nuevamente y elaborar un simple informe de incidente de protesta, describiendo sus hallazgos y establecer su razón (s) para aceptar o rechazar la protesta.

13.5.2 El informe debe ser firmado por los miembros del Comité de Competición y presentado al Jefe de Árbitros y la Comisión de Organización.

ARTÍCULO 14: SOLICITUD DE VIDEO REVIEW

14.1 En Campeonatos Mundiales WKF, Premier League, Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, Juegos continentales, Juegos mundiales y juegos multideportivos de esta naturaleza, el uso de revisión de video de los encuentros es obligatorio. También se recomienda el uso de la revisión de video para otras competiciones cuando sea posible.

14.2 La revisión de video se inicia cuando un entrenador levanta su tarjeta de revisión de video (manualmente o por dispositivo electrónico, según corresponda) para señalar que la puntuación de su competidor fue ignorada por los jueces. La solicitud de revisión de video deberá ser planteada cuando exista a juicio del Entrenador que ha habido puntuación. Si un Entrenador presiona el botón del joystick y luego se arrepiente inmediatamente, el procedimiento no se detendrá y la revisión del video se llevará a cabo en consecuencia.

14.3 En competiciones donde los Coaches tienen equipos electrónicos que permiten solicitar revisión para YUKO, WAZA ARI o IPPON, el Juez de Video solo evaluará el tipo de puntuación solicitado. El Coach puede cambiar el nivel del punto hasta que el Árbitro termine la señal para la revisión de video.

14.4 Si el competidor desea que el entrenador solicite una revisión de video o se abstenga de pedir una revisión, debe hacerlo discretamente señalado sin perturbar el progreso del combate.

- 14.5 El Entrenador puede solicitar la revisión del video en los casos en que los Jueces otorgaron una puntuación más baja que, en opinión del Entrenador, debería ser para una técnica de puntuación más alta.
- 14.6 El Supervisor de Revisión de Video solo puede otorgar puntos si acepta que el competidor quien se planteó la solicitud tenía una puntuación válida, es decir, puntuar antes o simultáneamente con la del otro competidor.
- 14.7 Excepción: si ningún competidor ha recibido puntos de los jueces de esquina, y solo un Coach solicita revisión mientras el otro no tiene tarjeta o no desea revisión, solo se evaluarán las técnicas del competidor por quien se solicita la revisión.
- 14.8 Siempre se evaluarán los últimos 6 segundos antes de que se detuviera el combate para la solicitud, pero se puede agregar tiempo adicional según se considere necesario para tomar la mejor decisión posible. La secuencia debe revisarse a velocidad normal, posteriormente podrá utilizarse a cámara lenta o zoom para determinar los detalles.
- 14.9 El tiempo total de revisión no debe exceder los 30 segundos, después de los cuales se debe emitir la decisión.
- 14.10 Si ambos entrenadores solicitan una revisión de video al mismo tiempo, el supervisor de video solo puede otorgar el punto a quien se considere que anota primero. La única excepción es la puntuación simultánea, en cuyo caso se pueden otorgar puntos a ambos competidores.
- 14.11 Si un entrenador muestra la tarjeta para revisión de video y el otro entrenador quiere una revisión del mismo momento, el segundo entrenador debe levantar su tarjeta antes de que comience la revisión para no perder su derecho a solicitar una revisión de video en esa instancia. La revisión del video se considera iniciada cuando el Árbitro hace el gesto prescrito.
- 14.12 Si la solicitud es válida, se levantará una tarjeta roja o azul, con el número 3 para IPPON, 2 para WAZA ARI o 1 para YUKO. El Árbitro otorgará entonces la puntuación de la manera habitual. Si se determina que la solicitud es inválida, el entrenador perderá el derecho de presentar otra solicitud de video para el resto del encuentro.



- 14.13 El Supervisor de Revisión de Video no puede anular ninguna decisión de los jueces de esquina con la excepción de SENSHU.
- 14.14 Si el Supervisor de Revisión de Video no puede observar la técnica debido al ángulo de la cámara, lo señalará haciendo el gesto de MIENAI y el Entrenador retendrá la tarjeta. En caso de problemas técnicos (electricidad, cámara, computadora, mal funcionamiento, etc.) no sea posible analizar el video y tomar una decisión, se aplicará el mismo procedimiento.
- 14.15 Si un Entrenador solicita VR, pero en opinión del Árbitro la técnica fue descontrolada o demasiado fuerte, se debe aplicar una advertencia o penalización, y el Entrenador retendrá la tarjeta.
- 14.16 Una vez que WAKARETE es indicado por el Árbitro los Entrenadores no tienen la oportunidad de hacer una solicitud de video, a menos que la técnica haya ocurrido antes de que se indicara WAKARETE.
- 14.17 Es responsabilidad del Coach protestar si una tarjeta de V.R. no le es devuelta cuando tiene derecho a ella, mediante el Jefe de Tatami.

14.18 La siguiente tabla determina las tarjetas de revisión de video permitidas por fase para eventos de la WKF:

FASE 1 - CAMPEONATOS MUNDIALES INDIVIDUALES	CAMPEONATOS MUNDIALES POR EQUIPOS - Equipo Masculino
El Entrenador tendrá 1 VR Card para grupos con 3 - 4 Atletas en la Fase de Grupos.	El Entrenador tendrá 3 VR Cards por encuentro en la Fase de Grupos.
El Entrenador tendrá 2 VR Cards para grupos con 5 - 6 Atletas en la Fase de Grupos.	El Entrenador tendrá 3 VR Cards por encuentro para los Cuartos de Final.
El Entrenador tendrá 1 VR Card para la 1ª Ronda de la Fase de Eliminación (24 grupos).	El Entrenador tendrá 3 VR Cards por encuentro para las Semi-Finales.
El Entrenador tendrá 1 VR Card para la Fase de Eliminación - Combate de Clasificación.	El Entrenador tendrá 3 VR Cards por encuentro para el Combate por las Medallas.
FASE 2 - CAMPEONATOS MUNDIALES INDIVIDUALES	CAMPEONATOS MUNDIALES POR EQUIPOS - Equipo Femenino
El Entrenador tendrá 1 VR Card para la Fase de Grupos.	El Entrenador tendrá 2 VR Cards por encuentro en la Fase de Grupos.
El Entrenador tendrá 1 VR Card para la Ronda de 16.	El Entrenador tendrá 2 VR Cards por encuentro para los Cuartos de Final.
El Entrenador tendrá 1 VR Card para los Cuartos de Final.	El Entrenador tendrá 2 VR Cards por encuentro para las Semi-Finales.
El Entrenador tendrá 1 VR Card para las Semi-Finales.	El Entrenador tendrá 2 VR Cards por encuentro para el Combate por las Medallas.
El Entrenador tendrá 1 VR Card para los Combates por las Medallas.	
PREMIER LEAGUE	ELIMINACIÓN CON REPESCA - COMPETICIÓN POR EQUIPOS
El Entrenador tendrá 1 VR Card para la Fase de Grupos.	El Entrenador tendrá 1 VR Card por competidor para las Eliminatorias.
El Entrenador tendrá 1 VR Card para los Cuartos de Final.	El Entrenador tendrá 1 VR Card por competidor para las Semi-Finales.
El Entrenador tendrá 1 VR Card para los Combates por las Medallas.	El Entrenador tendrá 1 VR Card por competidor para las Repescas.
	El Entrenador tendrá 1 VR Card por competidor para los Combates por las Medallas.
ELIMINACIÓN CON REPESCA – COMPETICIÓN INDIVIDUAL	
El Entrenador tendrá 1 VR Card para las Eliminatorias.	
El Entrenador tendrá 1 VR Card para las Semi-Finales.	Solo se puede usar 1 VR Card para cualquier combate individual.
El Entrenador tendrá 1 VR Card para las Repescas.	
El Entrenador tendrá 1 VR Card para los Combates por las Medallas.	

ARTÍCULO 15: ATRIBUCIONES Y FUNCIONES DE LOS OFICIALES

15.1 Jefe de Árbitros y Comisión de Arbitraje

15.1.1 Los poderes y deberes del Árbitro Jefe y de la Comisión de Arbitraje serán los siguientes:

- 1) Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con la Comisión de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesarias, operación y supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc.
- 2) Nombrar y distribuir a los Jefes de Tatami y Asistentes de Jefe de Tatami en sus áreas respectivas y para actuar y tomar las medidas que sean requeridas en base a los informes de los Jefes de Tatami.
- 3) Supervisar y coordinar el desempeño general de los Árbitros.
- 4) Nombrar oficiales sustitutos allí donde se requiera.
- 5) Dar la decisión final en materia de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y en las cuales no están estipuladas en el Reglamento..
- 6) Designar el Jurado de Apelación del evento.

15.2 Jefes de Tatami y Asistentes de Jefe de Tatami

15.2.1 Los poderes y deberes de los Jefes de Tatami serán los siguientes:

- 1) Delegar, nombrar y supervisar a los Árbitros y Jueces, para todos los encuentros en el área bajo su control.
- 2) Supervisar el desempeño de los Árbitros y Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los Oficiales designados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
- 3) Supervisar que el KANSA detenga el combate para instruir al Árbitro sobre una infracción de las Normas de Competición.
- 4) Elaborar un informe diario, por escrito, sobre el desempeño de cada oficial bajo su supervisión, junto con sus recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.
- 5) Designar un árbitro con Titulación de Árbitro A de la WKF/RFEK para actuar como Supervisor del Video Review. (VRS).

15.3 Árbitros

15.3.1 Los poderes del Árbitro serán los siguientes:

- 1) El Árbitro ("SHUSHIN") dirigirá los encuentros individuales o por equipos anunciando el inicio, la suspensión y el final de los mismos.
- 2) El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
- 3) Otorgar puntos en base a la decisión de los Jueces.
- 4) Detener el combate cuando se advierta una lesión, enfermedad o incapacidad de un competidor para continuar.
- 5) Detener el combate cuando, a juicio del Árbitro, se haya cometido una falta, o para garantizar la seguridad de los competidores.
- 6) Llamar a FUKUSHIN SHUGO (convocar a los jueces) cuando a juicio del Árbitro sea necesario, para dar SHIKKAKU, aplicando la regla de los 10 segundos, cuando el médico decide que el competidor no puede continuar el combate, o cuando se vaya a penalizar directamente por HANSOKU.
- 7) Señalar las faltas observadas, e imponer las advertencias y penalizaciones que establezca el reglamento.
- 8) Explicar al Jefe de Tatami, Comisión de Árbitraje o al Comité de Competición, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
- 9) Anunciar y comenzar un combate extra cuando sea requerido en los encuentros por equipos.
- 10) Anunciar la votación de los Jueces (HANTEI), en caso de empate, y si es necesario, incluso su propio voto para desempatar.
- 11) Anunciar al ganador.
- 12) La autoridad del Árbitro no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta, incluyendo la conducta de entrenadores, otros contendientes o cualquier parte implicada del entorno del contendiente presente en el área de competición.

15.4 Jueces

15.4.1 Los poderes de los Jueces (FUKUSHIN) serán los siguientes:

- 1) Señalar los puntos anotados por iniciativa propia.
- 2) Ejercer su derecho de voto en cualquier decisión a tomar.
- 3) Aconsejar al Árbitro si son llamados por FUKUSHIN SHUGO, sobre posibles descalificaciones.

15.4.2 Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los competidores y señalar al Árbitro una opinión cuando se observa una puntuación.

15.5 Supervisores del Encuentro (KANSA)

15.5.1 El Supervisor del Encuentro (KANSA) asistirá al Jefe de Tatami supervisando el encuentro en curso. En caso de que las decisiones del Árbitro y/o Jueces no estén de acuerdo con las Reglas de Competición, el Supervisor del Encuentro hará una señal inmediatamente haciendo sonar su silbato.

14.5.2 Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Supervisor del Encuentro.

14.5.3 Antes del inicio de cada encuentro, los Asistentes de Kansa asegurarán que el equipo de los competidores el Karategi cumplan con las reglas de competición de la WKF. En competiciones donde no aplique o no esté disponible el Asistente de Kansa, es responsabilidad del KANSA asegurarse de que el equipo cumpla con las reglas antes de cada encuentro.

15.5.4 En las siguientes situaciones, el Supervisor del Encuentro hará sonar su silbato:

- 1) El Árbitro se olvida de indicar SENSHU.
- 2) El Árbitro olvida quitarse el SENSHU.
- 3) El Árbitro da una puntuación al competidor equivocado.
- 4) El Árbitro advierte/sanciona al competidor equivocado.
- 5) El Árbitro otorga una puntuación a un Competidor y advierte al otro por exageración.
- 6) El Árbitro da puntuación a un competidor y MUBOBI al otro.
- 7) El Árbitro da una puntuación por una técnica realizada después del YAME o después de que se acabe el tiempo.
- 8) El Árbitro da una puntuación hecha por un competidor cuando el competidor está fuera del Tatami.
- 9) El Árbitro da una advertencia o sanción por pasividad durante Ato Shibaraku.
- 10) El Árbitro da una advertencia o penalización incorrecta durante Ato Shibaraku.
- 11) El Árbitro da un HANSOKU CHUI directo durante ATO SHIBARAKU, pero el incidente ocurrió justo antes de la señal ATO SHIBARAKU.
- 12) El Árbitro no detiene el combate y hay dos o más jueces señalando el punto anotado.
- 13) El Árbitro no detiene el combate cuando un entrenador solicita una revisión de video.
- 14) El Árbitro no sigue la mayoría de las puntuaciones señaladas por los jueces.
- 15) El Árbitro no llama al médico en una situación de la Regla de 10 segundos.
- 16) El Árbitro indica HANTEI/HIKIWAKE, pero se ha obtenido SENSHU.
- 17) Un Juez está sosteniendo las banderas o el dispositivo electrónico en la mano equivocada.
- 18) El marcador no muestra la información correcta.
- 19) La técnica solicitada por el Entrenador se realizó después de YAME o después de que se acabó el tiempo.
- 20) El Árbitro no observó un JOGAI.
- 21) Por cualquier otra situación imprevista que razonablemente requiera la suspensión del encuentro.
- 22) En los casos en que el Kansa tenga dudas sobre un veredicto, tiene derecho a comprobar la grabación de revisión de vídeo.

15.5.5 En las siguientes situaciones, el Supervisor del Encuentro no se involucrará en la decisión del Panel de Árbitros.

- 1) Los Jueces no señalan una puntuación.
- 2) El KANSA no tiene voto ni autoridad en asuntos de juicios, como si una puntuación fue válida o no, a menos que haya habido un error en la aplicación de las reglas.

15.6 Supervisores de la Puntuación

15.6.1 El Supervisor de la Puntuación mantendrá un registro separado de las puntuaciones otorgadas por el Árbitro y al mismo tiempo supervisar las acciones de los anotadores/cronometradores.

15.6.2 En caso de que el Árbitro no escuche la señal de fin de tiempo, el Supervisor de la Puntuación hará sonar su silbato, no el KANSA.

ARTÍCULO 16: ELEGIBILIDAD PARA COMPETIR

16.1 Edad

16.1.1 La asignación de la categoría de edad está determinada por la edad del Competidor el primer día de competición del evento.

16.1.2 En las categorías senior de kumite los competidores deben tener 18 años.

16.1.3 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 en categoría Sub 14 deben tener 12 y 13 años.

16.2 Cuota NF por Evento

16.2.1 Cada Federación Nacional en los Campeonatos Mundiales Cadetes, Junior y Sub21, Campeonato Mundial Individual Senior - "Fase Final", y el Campeonato Mundial por Equipos Senior está limitado a 1 Competidor por categoría.

16.2.2 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 Campeonato Mundial Individual Senior - "Fase Final", no podrán inscribir a otro deportista para la misma categoría en los Campeonatos Mundiales Individuales - "Fase de Clasificación."

16.2.3 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.

16.2.4 Eventos multideportivos como ANOC-Juegos de playa, Juegos Mundiales y Juegos Olímpicos pueden aplicar otros criterios, que serán definidos en su respectivo Sistema de Clasificación.

16.3 Nacionalidad

16.3.1 Con las siguientes excepciones, solo los nacionales de un país pueden participar en el Campeonato Mundial y eventos oficiales de la WKF representando a su país.

16.3.2 Como regla general, un Competidor que haya representado a un país en un evento oficial de la WKF o en los Campeonatos Mundiales no puede representar a otro país en un evento oficial de la WKF o en un Campeonato Mundial.

16.3.3 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.

16.3.4 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, será necesaria la aprobación de la WKF CE para realizar un nuevo cambio, previa solicitud escrita motivada de la Federación Nacional correspondiente al Presidente de la WKF.

16.3.5 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.

- 16.3.6 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.
- 16.3.7 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 un 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.
- 16.3.8 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.
- 16.3.9 Para obtener el traslado a otra FN cuyos nacionales posean el mismo pasaporte, será necesario bastará 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 elNF, 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 el territorio regido por la otra FN, o en su defecto, la relación con la otra FN que hace que el cambio sea justificable.
- 16.3.10 Una vez que el Competidor haya representado a todas las FN involucradas, la aprobación CE de la WKF será necesaria para cualquier cambio posterior.

ARTÍCULO 17: ADAPTACIÓN DE ESTAS REGLAS PARA EVENTOS FUERA DE LA WKF. PROGRAMA OFICIAL DEL EVENTO

- 17.1 Las Federaciones Nacionales podrán modificar estas reglas para competiciones nacionales u otras competiciones que no formen parte del programa oficial de la WKF, siempre que no se realicen alteraciones en las reglas relacionadas con la seguridad de los competidores, el uso del equipo de protección, la puntuación, el comportamiento prohibido, las advertencias y penalizaciones, las lesiones y accidentes en competición, o los criterios de decisión.
- 17.2 Se recomienda a las Federaciones Nacionales consultar a sus autoridades deportivas nacionales para recibir orientación sobre la legislación nacional y/o las directrices para los deportes competitivos de niños menores de 12 años.
- 17.3 Cualquier desviación de las Reglas de Competición aplicadas a un evento deberá ser anunciada en el boletín oficial o en la invitación del evento.

ARTÍCULO 18: CUESTIONES NO ESPECIFICAMENTE 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, cuando esto ocurra en competición o durante un evento, el Jefe de Árbitros de la competición tiene la autoridad para resolver el problema aplicando soluciones analógicas a casos similares encontrados en las reglas y/o su mejor criterio.

Antes de tomar una decisión, el Árbitro Jefe podrá consultar al Representante designado de la WKF/RFEK para el torneo o escalar el asunto a la **Comisión Técnica** para su consulta antes de tomar una determinación.

APENDICE 1: TERMINOLOGÍA

SHOBU HAJIME	Inicio del Encuentro	Después del anuncio, el árbitro da un paso atrás.
ATO SHIBARAKU	Queda poco más de tiempo	El cronometrador dará una señal audible 15 segundos antes del final real del combate y el Árbitro anunciará “Ato Shibaraku”.
YAME	Parada	Interrupción, o fin del encuentro. El Árbitro hace el anuncio y un movimiento de corte hacia abajo con su mano
MOTO NO ICHI	Posición original	Competidores y Árbitro regresan a sus posiciones iniciales.
TSUZUKETE	Continuar combate	Reanudación del combate después de la orden de WAKARETE, cuando ocurre una interrupción no autorizada, o cuando el Árbitro da una orden informal para comenzar a combatir debido a falta de actividad.
TSUZUKETE HAJIME	Reanudar el combate	El árbitro se sitúa en posición adelantada, dirá “Tsuzukete” él / ella extiende sus brazos, palmas hacia afuera hacia los Competidores. Mientras dice “Hajime”, gira las palmas de las manos y los lleva rápidamente uno hacia el otro, al mismo tiempo da un paso atrás.
FUKUSHIN SHUGO	Llamar a los Jueces	El Árbitro llama a los Jueces a reunirse.
HANTEI	Decisión	El árbitro pide una decisión al final de un combate no inconcluso. Después un pitido corto de dos tonos del silbato, los jueces señalan sus votos, y el Árbitro indica al ganador levantando el brazo.
HIKIWAKE	Empate	En caso de empate en un encuentro, el Árbitro cruza los brazos, luego extiende ellos con las palmas mirando hacia el frente.
AKA (AO) NO KACHI	Rojo (Azul) gana	El Árbitro levanta el brazo del lado del ganador.
AKA (AO) IPPON	Rojo (Azul) anota tres puntos	El Árbitro levanta su brazo a 45 grados del lado que puntuó
AKA (AO) WAZA-ARI	Rojo (Azul) anota dos puntos	El Árbitro extiende su brazo a la altura del hombro del lado del compeyidor que puntuó
AKA (AO) YUKO	Rojo (Azul) anota uno punto	El Árbitro extiende su brazo hacia abajo 45 grados del lado del competidor que puntuó
CHUI	Advertencia	El Árbitro muestra la señal para el tipo de infracción hacia el ofensor seguido de mostrar 1 a 3 dedos dependiendo si esto es el 1er., 2do. o 3er aviso.
HANSOKU-CHUI	Advertencia descalificación	El Árbitro muestra la señal para el tipo de infracción hacia el ofensor seguido de señalar con un dedo hacia el cinturón del ofensor.

HANSOKU	Descalificación	El Árbitro señala la cara del infractor y anuncia una victoria para el oponente.
JOGAI	Salida de área de Competición no causada por el oponente	El Árbitro señala con su dedo índice hacia el lado del infractor para indicar que el competidor ha salido fuera del área, seguido de la advertencia o penalización que corresponda.
SENSHU	Primer punto de ventaja sin oposición	Después de otorgar el punto de la forma habitual, el Árbitro indicará “AKA (AO) SENSUH” mientras levanta su brazo doblado con la palma frente a la cara del Árbitro.
SHIKKAKU	Descalificación del torneo	El Árbitro señala la cara del infractor, luego fuera del área de competición y anuncia una victoria para el oponente.
TORIMASEN	Cancelación	Se anula una decisión. El Árbitro cruza sus manos En un movimiento descendente.
KIKEN	Renuncia	El Árbitro apunta hacia abajo a 45 grados en la dirección del lado del tatami del competidor o del equipo.
MUBOBI	Ponerse en peligro a sí mismo	El Árbitro se toca la cara y luego gira el borde de la mano adelante, lo mueve adelante y atrás para indicar que el Competidor se puso en peligro a sí mismo.
WAKARETE	“Separarse”	El Árbitro indica a los competidores que se separen de un clinch, o permanecer pecho con pecho, separando las manos con un movimiento con las palmas hacia afuera mientras da la orden verbal, los competidores detienen la acción y se separan hasta que se indica “Tsuzukete”.

APENDICE 2: GESTOS Y SEÑALES CON LAS BANDERAS

COMENZAR Y DETENER EL ENCUENTRO



SOMENI REI (1/3)



SOMENI REI (2/3)



SOMENI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

PUNTOS Y CANCELACIÓN



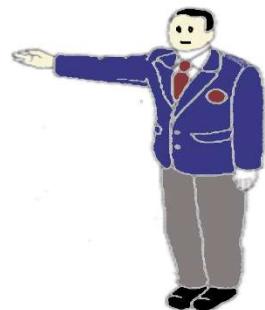
YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU



**TORIMASEN (1)
CANCELACION**



**TORIMASEN (2)
CANCELACION**

ADVERTENCIAS



TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



**PASIVIDAD (1/2) A
UN COMPETIDOR**

**PASIVIDAD (2/2) A
UN COMPETIDOR**



**CONTACTO EXCESIVO
DERRIBO PELIGROSO**

**EXAGERACIÓN
LESIÓN**

SIMULACION LESIÓN

JOGAI



MUBOBI

EVADIR EL COMBATE

EMPUJAR

AGARRAR



ATAQUE
DESCONTROLADO



ATAQUE SIMULADO
(CODO)



ATAQUE SIMULADO
(CABEZA)



ATAQUES SIMULADO
(RODILLAS)



PROVOCAR Y
HABLAR



CHUI #1



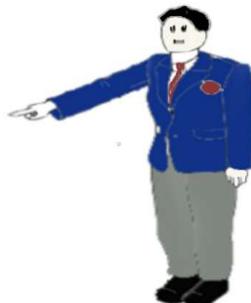
CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

PENALIZACIONES



HANSOKU
(1/2)

HANSOKU
(2/2)

SHIKKAKU
(1/3)

SHIKKAKU
(2/3)

SHIKKAKU
(3/3)

DECISIÓN

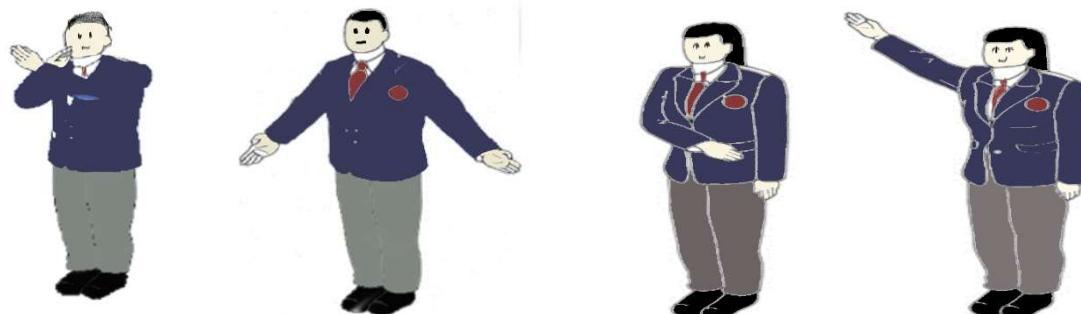


FUKUSHIN SHUGO
(1/2)

FUKUSHIN SHUGO
(2/2)

AKA (AO) KIKEN

HANTEI



HIKIWAKE (1/2)

HIKIWAKE (2/2)

AKA (AO) NO KACHI
(1/2)

AKA (AO) NO KACHI
(2/2)

SEÑALES DEL VIDEO REVIEW

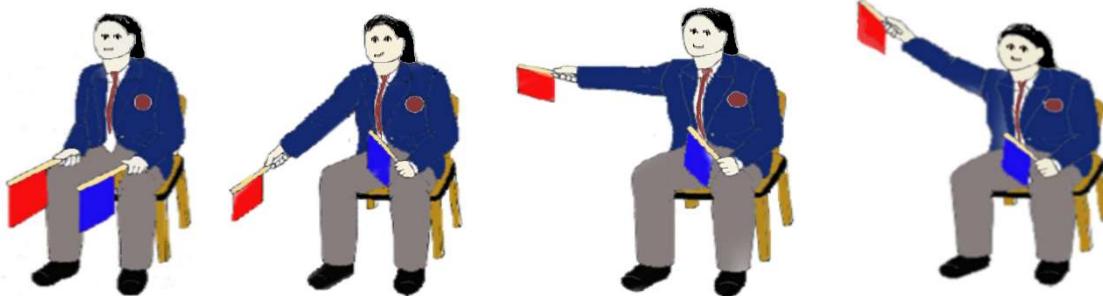


VIDEO REVIEW (1/4) VIDEO REVIEW (2/4) VIDEO REVIEW (3/4) VIDEO REVIEW (4/4)



MIENAI

SEÑALES CON BANDERAS



POSICIÓN SENTADO

YUKO

WAZA ARI

IPPON

APENDICE 3: CATEGORÍAS, EDAD Y DIVISIÓN POR PESOS

Seniors Masculino (18+ años)	- 60 kg - 67 kg - 75 kg - 84 kg + 84 kg	Seniors Femenino (18+ años)	- 50 kg - 55 kg - 61 kg - 68 kg + 68 kg
Sub21 Masculino (< 21 años)	- 60 kg - 67 kg - 75 kg - 84 kg + 84 kg	Sub21 Femenino (<21 años)	- 50 kg - 55 kg - 61 kg - 68 kg + 68 kg
Juniors Masculino (16 - 17 años)	- 55 kg - 61 kg - 68 kg - 76 kg + 76 kg	Juniors Femenino (16 - 17 años)	- 48 kg - 53 kg - 59 kg - 66 kg + 66 kg
Cadetes Masculino (14 - 15 años)	- 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg + 70 kg	Cadetes Femenino (14 - 15 años)	- 47 kg - 54 kg - 61 kg + 61 kg
Masculino U14 (12 - 13 años)	- 40 kg - 45 kg - 50 kg - 55 kg +55 kg	Femenino U14 (12 - 13 años)	- 42 kg - 47 kg - 52 kg + 52 kg

NOTA: Las categorías de < 14 años son exclusivamente en WKF en eventos de la Youth League

APÉNDICE 4: FORMULARIOS DE RECLAMACIÓN OFICIAL (RFEK) - KUMITE

FORMULARIO RECLAMACIÓN OFICIAL (KUMITE)

La protesta debe ser pagada por adelantado

200 €



FECHA	COMPETICIÓN	LUGAR
...../...../.....		

FEDERACIÓN DEL COMPETIDOR

AO

AKA

DESCRIPCIÓN DE LA RECLAMACIÓN

Para continuar en el otro lado de la página

NOMBRE COACH:	Válido como recibo por la RFEK
FIRMA	

TATAMI Nº		MS / KANSA:			
PANEL	ÁRBITRO	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4
NOMBRE					
FEDERACIÓN					

APÉNDICE 5: SISTEMA ARBITRAL DE DOS JUECES

PROCEDIMIENTO PARA ARBITRAR KUMITE CON DOS JUECES

1. Cuando se utilice el sistema de 2 jueces, los jueces y el árbitro tendrán responsabilidad compartida para los puntos. Los jueces utilizarán las banderas para señalizar.
2. Además de mostrar los puntos, los jueces ayudarán al árbitro señalizando Jogai, contacto excesivo y skin touch (toque de piel) para **todas las categorías** donde se contravengan estas reglas, aunque el Árbitro actuará con autonomía y es su responsabilidad para aplicar advertencias y penalizaciones.
3. Se anotará punto si dos jueces o un juez más el Árbitro están de acuerdo sobre el punto.
4. Para poder cubrir todos los ángulos de visión, el Árbitro no deberá colocarse en el mismo lado que los jueces.
5. Los coaches deben estar colocados frente al Árbitro y no detrás.
6. El árbitro puede mostrar y solicitar el apoyo para puntos que hayan sido por su lado. En este caso, las señales del árbitro para yuko, waza ari e ippon son las mismas que para las normas de kumite ordinarias con la excepción de que el codo del árbitro estará tocando el torso mientras indica la señal respectiva. Una vez que el árbitro ha recibido un mínimo de un apoyo, las señales, al otorgar los puntos, serán iguales a las que se hacen en los encuentros con normas ordinarias.
7. El Árbitro Central NO podrá pedir el apoyo de los Jueces para ambos competidores.
8. Si los dos Jueces indican contacto o Jogai para el mismo competidor el Árbitro deberá sancionar lo que corresponda.
9. Si un juez señala punto y el otro juez advertencia (jogai o contacto) para el mismo competidor, el árbitro tomará una decisión final apoyando a uno de los jueces.
10. Si los dos jueces o un juez y el árbitro muestran un nivel de punto diferente para el mismo competidor, se otorgará el punto más alto.
11. En caso de que haya solo un juez mostrando una opinión de contacto o jogai y el Árbitro solicita una opinión diferente (punto) para el mismo competidor pero no recibe el apoyo del otro Juez, el árbitro reanudará el combate sin otorgar ningún punto, advertencia o penalización.
12. El Árbitro no puede ir en contra de la opinión de ambos jueces que muestran punto para el mismo competidor. Es solamente en caso de que el Árbitro Central considere que es una advertencia o penalización, donde los Jueces deberán retirar sus banderas.

13. Si ambos jueces señalan punto pero para competidores diferentes, el árbitro otorgará ambos puntos.
14. Si durante el encuentro en curso, solo un Juez señala y el Árbitro no está de acuerdo con la señalización, el Árbitro no tiene por que detener el encuentro (hacienda el gesto de TORIMASEN).
15. En caso de que haya una bandera para un competidor y el Árbitro Central no se haya percatado de tal señalización, el Kansa deberá hacer sonar su silbato para avisar de tal circunstancia. El A.C tomará en ese momento la decisión que corresponda: Torimasen, sin detener el encuentro o parar el encuentro y otorgar el punto al competidor señalizado por el Juez.

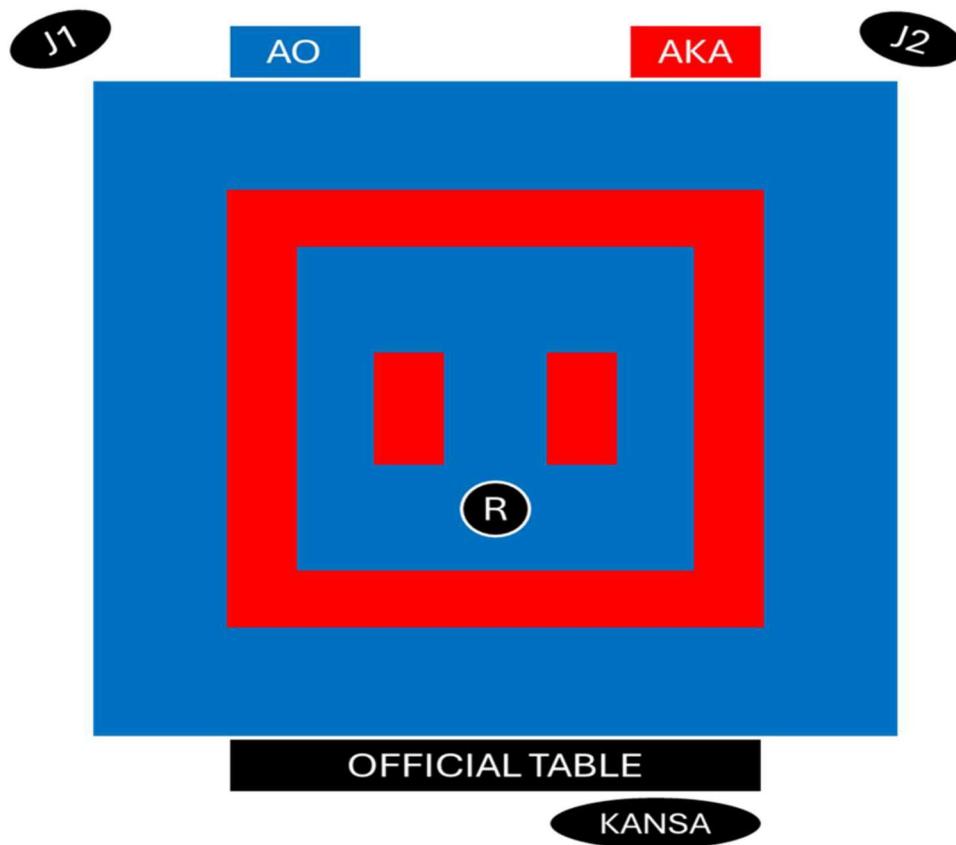
SEÑALES DE BANDERA ADICIONALES PARA EL SISTEMA DE DOS JUECES



JOGAI
Tocando el suelo
en el sitio

CONTACTO
Cruzando las banderas
al costado de la cara

DISPOSICIÓN DEL AREA DE COMPETICIÓN



APÉNDICE 6: TABLA RESUMEN DE CRITERIOS VENCEDOR – RESOLUCIÓN DE EMPATES

KUMITE			
Individual		Equipos	
Round-robin	Eliminatorias	Round-robin	Eliminatorias
Criterios para declarar vencedor "bout" entre dos competidores - Individual			
1. Mayoría de puntos marcados 2. Senshu 3. Mayoria de Ippon marcados 4. Mayoria de Waza-Ari marcados 5. Empate (Hikiwake)	1. Mayoría de puntos marcados 2. Senshu 3. Mayoria de Ippon marcados 4. Mayoria de Waza-Ari marcados 5. Hantei - Voto del Panel Arbitral	1. Mayoría de puntos marcados 2. Senshu 3. Mayoria de Ippon marcados 4. Mayoria de Waza-Ari marcados 5. Empate (Hikiwake)	1. Mayoría de puntos marcados 2. Senshu 3. Mayoria de Ippon marcados 4. Mayoria de Waza-Ari marcados 5. Empate (Hikiwake)
Criterios para declarar vencedor en encuentros de Equipos			
		1. Mayoría de encuentros ganados 2. Mayoria de puntos por Equipo 3. Empate (Hikiwake)	1. Mayoría de encuentros ganados 2. Mayoria de puntos por Equipo 3. Combate extra seguido de Hantei *)
Criterios para declarar vencedor grupos Round-robin y Resolver empates			
1. Mayoria total de puntos por victoria 2. Vencedor del encuentro entre dos 3. Mayoria total de puntos marcados a favor 4. Menor número de puntos marcados en contra 5. Mayoria total Ippon marcados a favor 6. Menor total Ippon marcados en contra 7. Mayoria total Waza-Ari marcados a favor 8. Menor total Waza-Ari marcados en contra 9. Ranking RFEK 10. Combate Extra seguido de Hantei		1. Mayor numero de puntos por victoria 2. Total "bout" ganados en el Round Robin 3. Vencedor en el encuentro entre los 2 equipos 4. Mayoria total de puntos marcados a favor 5. Menor total de puntos en contra 6. Mayoria total Ippon marcados a favor 7. Menor total Ippon en contra 8. Mayoria total Waza-Ari marcados a favor 9. Menor total Waza-Ari marcados en contra 10. Combate Extra seguido de Hantei	*) Cada equipo puede elegir cualquier competidor para el combate extra "Total" significa para todos los encuentros en el grupo
Por cada par comparado se deben considerar los criterios desde el comienzo de la lista			
Todos los criterios para declarar vencedor son enumerados en orden de arriba a abajo			