



# **ANEXOS**

# **NORMATIVA DE COMPETICIÓN**

---

**NORMATIVA DE COMPETICIÓN**

**KUMITE Y KATA**

**CATEGORÍAS INFERIORES**

---



REAL FEDERACION  
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

## ÍNDICE

<b>NORMAS PRUEBAS TÉCNICAS POR EQUIPOS .....</b>	<b>3</b>
<b>NORMAS KUMITE CATEGORÍAS .....</b>	<b>10</b>
<b>ALEVÍN MASCULINO Y FEMENINO</b>	
<b>INFANTIL MASCULINO Y FEMENINO</b>	
<b>JUVENIL MASCULINO Y FEMENINO</b>	
<b>NORMAS KATA CATEGORIAS .....</b>	<b>17</b>
<b>BENJAMÍN MASCULINO Y FEMENINO</b>	
<b>ALEVÍN MASCULINO Y FEMENINO</b>	
<b>INFANTIL MASCULINO Y FEMENINO</b>	
<b>JUVENIL MASCULINO Y FEMENINO</b>	
<b>LISTA OFICIAL KATAS BÁSICOS .....</b>	<b>19</b>
<b>LISTA OFICIAL KATAS JUVENIL / INFANTIL .....</b>	<b>19</b>

## NORMATIVA CAMPEONATOS DE ESPAÑA PRUEBAS TÉCNICAS POR EQUIPOS

### ARTÍCULO 1: CATEGORÍAS

- 1.1 En esta modalidad habrá las siguientes categorías:
- |              |   |
|--------------|---|
| a. INFANTIL: | <b>Año natural que cumplen 11 años o posteriores.</b> |
| b. JUVENIL:  | <b>Año natural que cumplen 12 o 13 años.</b>          |
| c. CADETE:   | <b>Año natural que cumplen 14 o 15 años.</b>          |
| d. JUNIOR    | <b>Año natural que cumplen 16 o 17 años.</b>          |
| e. SENIOR:   | <b>Año natural que cumplen 16 años o anteriores.</b>  |
- 1.2 Los competidores Junior deberán elegir participar en su categoría o en la Senior.
- 1.3 Todas las edades de cada categoría se refieren al año natural en el que se celebre el campeonato correspondiente.
- 1.4 La composición de los equipos podrá ser, masculina, femenina o mixta.
- 1.5 En la primera ronda todos los componentes del equipo utilizarán el **cinturón rojo**. En la segunda ronda se utilizará el **cinturón azul**. No se podrán utilizar cinturones de grado.

### ARTÍCULO 2: PRUEBAS.

#### 2.1 KIHON.

Esta prueba es libre, si bien obligatoriamente deberán realizar dentro de su ejecución, técnicas de:

- Puño y brazo
- Mano abierta
- Pierna
- Defensas

En la prueba de Kihon ningún competidor deberá permanecer inactivo en ningún momento.

#### 2.2 DEFENSA PERSONAL.

De iniciativa libre, si bien queda expresamente prohibido el uso de cualquier tipo de armas reales o simuladas.

Queda totalmente prohibido realizar técnicas de tijera al cuello (*Jodan Kani Basami*).

#### 2.3 KATA.

En función de la categoría correspondiente se podrán realizar los katas de acuerdo con lo especificado a continuación:

- **INFANTIL:** *Sólo podrán realizar katas de la **Lista de Básicos** en ambas vueltas.*
- **JUVENIL:** *Podrán realizar katas de la **Lista Oficial Juvenil-Infantil**.*
- **CADETE / JUNIOR / SENIOR:**

*Podrán realizar cualquier Kata de la **Lista Oficial** de acuerdo al Apéndice num. 1 de la Normativa de Competición de Kata en vigor de la WKF / RFEK.*

Se podrá realizar el mismo kata en las dos vueltas.

Se comunicará el nombre del kata y el número en la mesa del Tatami correspondiente, por el Coach o cualquier componente del Equipo, a efectos de incorporarlo en el Crono-Marcador.

No se considerará como Falta o descalificación en caso de omitir esta información a la Mesa.

### **ARTÍCULO 3: PARTICIPANTES.**

- 3.1 La competición se realizará a 2 vueltas. Se podrá presentar el mismo trabajo en las dos vueltas. El número de participantes en cada equipo será mínimo de 4 y máximo de 6.  
Los componentes elegidos del equipo que vayan a actuar en cada ronda se presentarán al inicio de la misma y deberán realizar todos cada una de las pruebas.
- 3.2 Se permitirá un reserva en el equipo.
- 3.3 Un vez iniciada una ronda no se podrá cambiar ni añadir ningún miembro al equipo, es decir, los competidores que empiecen una ronda tendrán que completar la prueba en los 3 tatamis.
- 3.4 El competidor reserva podrá salir al finalizar la primera ronda y participar en la segunda ronda, siempre y cuando comience en la alineación antes del inicio de la misma.

### **ARTÍCULO 4: GRADOS.**

El grado mínimo que se exigirá para participar en el Campeonato de España será:

- |                      |                         |
|----------------------|-------------------------|
| a) <b>INFANTIL :</b> | Mínimo CINTURÓN VERDE   |
| b) <b>JUVENIL :</b>  | Mínimo CINTURÓN AZUL    |
| c) <b>CADETE :</b>   | Mínimo CINTURÓN AZUL    |
| d) <b>JUNIOR:</b>    | Mínimo CINTURÓN MARRÓN  |
| e) <b>SENIOR :</b>   | Mínimo CINTURÓN MARRÓN. |



REAL FEDERACIÓN  
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

## ARTÍCULO 5: TIEMPO DE DURACIÓN DE LAS PRUEBAS.

### 5.1. KIHON Y DEFENSA PERSONAL.

- a. En categorías INFANTIL y JUVENIL, en cada una de las pruebas emplearan un tiempo mínimo de 45 segundos y como máximo 60 segundos.
- b. En categorías CADETE, JUNIOR y SENIOR, el tiempo de duración de las pruebas será de 60 segundos como mínimo y 75 segundos como máximo.
- c. Si el tiempo de realización de un equipo no se ajustara a estos límites sería penalizado de acuerdo a como se especifica en el Artículo 10.5.
- d. Se utilizarán los crono-marcadores electrónicos, y el tiempo que marquen será a todos los efectos el **TIEMPO OFICIAL**.

### 5.2. KATA.

Lo que dure la realización del mismo.

## ARTÍCULO 6: ZONA DE COMPETICIÓN.

La zona de competición será una superficie plana formada por tres (3) tatamis en línea, numerados del 1 al 3, cada uno de ellos con las medidas reglamentarias (8x8) y con una separación mínima entre ellos de 2 m.

## ARTÍCULO 7: NORMAS DE ACTUACIÓN GENERAL.

- 7.1. Todos los competidores estarán en la zona que, al efecto dispondrá la Organización del Campeonato, donde esperarán su turno de participación.
- 7.2. Cuando sean avisados, todos los componentes del equipo acudirán diligentemente, al acceso de la zona de competición, donde se presentarán al Coordinador.
- 7.3. Una vez presentado el equipo al Coordinador, y tras comprobar este la correcta composición del mismo se dirigirán al Tatami nº 1.
- 7.4. Se desplazarán en columna, que irá encabezada por el Coordinador seguido de los competidores.
- 7.5. Una vez en la zona externa del área de competición, frente al Juez Central, en posición de Musubi-Dachi, saludarán y entrarán en el Tatami.
- 7.6. Una vez dentro del Tatami adoptarán la disposición que el equipo elija y colocados en Heiko-Dachi frente al Juez Central, esperarán la señal del Juez Principal para dar comienzo a su intervención.

- 7.7. El Juez Principal, mediante un toque de silbato, anunciará el **COMIENZO DEL TIEMPO** y comenzarán simultáneamente las pruebas en los Tatamis que ocupen los equipos participantes. **No es necesario volver a realizar el Saludo de los componentes del Equipo.**
- 7.8. Una vez acabada la intervención, todos los componentes del equipo adoptarán la posición final colocándose en Heiko-Dachi frente al Juez Central, permaneciendo en esta posición hasta que el Juez Principal, mediante un toque de silbato, anuncie el final general de las pruebas. Al oír la señal, retrocederán al mismo tiempo y sin girarse, hasta detrás de la línea frontal del Tatami, donde esperarán la puntuación colocados en Musubi-Dachi.  
**El FIN DE TIEMPO vendrá dado en cada Tatami por el instante en que el último competidor adopte la posición de Heiko-Dachi.**
- 7.9. Tras ser puntuados por los Jueces y a la señal que hará el Juez Principal para bajar las puntuaciones, el equipo completo hará el saludo y siguiendo al Coordinador se desplazará a ocupar el lugar que les corresponda.
- 7.10. El proceso descrito se repetirá metódicamente hasta que el equipo haya completado su intervención en las 3 pruebas, y siguiendo al Coordinador se desplazará fuera de la zona de competición, dando así por terminada su actuación en la ronda disputada.
- 7.11. Un competidor solo podrá representar al equipo por el que ha sido inscrito.

## ARTÍCULO 8: JUECES.

- 8.1. Los Jueces serán convocados por el Departamento Nacional de Arbitraje de la R.F.E.K. de entre los que tengan el título de Juez Nacional de Katas.
- 8.2. El equipo arbitral para cada Tatami estará compuesto por cinco Jueces, designados por la Comisión de Arbitraje.
- 8.3. El equipo arbitral para la segunda ronda será diferente al de la primera ronda.
- 8.4. La colocación de los Jueces será uno en el centro y 4 en las esquinas, estos enseñarán los marcadores manteniendo los puntos en la mano derecha y las décimas en la mano izquierda.
- 8.5. También serán designados un Juez Cronometrador y un Juez Anotador para cada tatami.  
El Juez Anotador, estará provisto de 1 paleta ROJA y otra AZUL para indicar que el equipo está fuera de los márgenes de tiempo permitidos. En tal caso se levantará con la paleta en alto, antes de que el equipo arbitral dé su decisión.
- 8.6. Además de los mencionados se nombrará un Juez Principal que tendrá las siguientes funciones:
  - a) Coordinar el desarrollo simultáneo de la competición en los tres Tatamis.
  - b) Dar la señal de **COMIENZO DE TIEMPO** para los tres Tatamis mediante un pitido.

- c) Marcar el momento en que todos los Jueces deben elevar sus puntuaciones.

## ARTÍCULO 9: PUNTUACIÓN.

- 9.1. Los baremos de puntuación serán:

**1<sup>a</sup> Vuelta.....de 6 a 8  
2<sup>a</sup> Vuelta.....de 7 a 9**

- 9.2. Se clasificarán para la 2<sup>a</sup> vuelta el 40% (redondeado al nº entero superior) sobre el nº de participantes de más alta puntuación de la 1<sup>a</sup> vuelta, sumando las notas de las tres pruebas, eliminando en cada Tatami las notas máximas y mínimas.
- 9.3. En caso de empate se clasificarán los que tengan mayor puntuación sumando de las 3 pruebas, las tres notas mínimas eliminadas, si persiste el empate se clasificará el que tenga mayor suma de las notas máximas eliminadas. Si persiste el empate se tendrían en cuenta:
- La suma de las tres notas mínimas válidas.
  - La suma de las tres notas máximas válidas.
  - Si todavía hubiese empate repetirán la prueba de katas ejecutando uno diferente al realizado, dentro de la lista oficial correspondiente, clasificándose el que más puntuación obtenga en esta prueba.
  - En caso hipotético de nuevo empate se determinaría como se indica en el punto 9.5 (b) siguiente.
- 9.4. El resultado final de la competición será determinado por la suma de puntos conseguidos en la primera y segunda vueltas.

### 9.5. Proceso a tener en cuenta en caso de empate:

- a) En caso de empate el vencedor será el que tenga mayor suma de las tres notas mínimas eliminadas de las dos vueltas, si persiste el empate el vencedor será el que tenga la mayor suma de las notas máximas eliminadas de las dos vueltas. Si persistiera el empate se tendría en cuenta lo siguiente:
- La suma de las tres notas mínimas válidas de las dos vueltas.
  - La suma de las tres notas máximas válidas de las dos vueltas.
  - Si, todavía, continuara el empate repetirán la prueba de katas ejecutando uno diferente al realizado, dentro de la lista oficial correspondiente, resultando vencedor el Equipo que más puntuación obtenga en esa prueba de desempate.
- b) Si hubiera empate en esta última prueba definitiva (nuevo kata) se seguirá el mismo criterio: El vencedor será en base al que tenga la mayor nota mínima eliminada; en caso de seguir empatado, la mayor nota máxima eliminada. Si continuara el empate se tendrían en cuenta:
- La suma de la nota mínima válida.
  - La suma de la nota máxima válida.
  - La última opción sería: el Equipo Arbitral decidiría el vencedor por Hantei.

## ARTÍCULO 10: CRITERIOS DE DECISIÓN.

10.1. El juicio emitido tendrá en cuenta los siguientes Factores:

- *Calidad técnica de las acciones.*
- *Coordinación de los participantes.*
- *Expresión.*
- *Variedad y originalidad.*
- *Espíritu de Karate-Do, presentación de los equipos y actitud disciplinada.*
- *Mayor número de participantes en la prueba.*

10.2. En el caso de que en algún momento dado alguno de los componentes y/o el equipo se pare sin poder continuar, el Juez Central puntuará al equipo con **CERO** en la prueba disputada.

10.3. Si uno o varios competidores se equivocan o tienen alguna duda ostensible, se paran y continúan, el equipo será puntuado con **5**, sólo por el Juez Central.

10.4. El equipo que acabe su intervención fuera de los márgenes de tiempo estipulados, será evaluado de la forma siguiente:

- a) Si estuviera fuera de los límites reglamentados en un **máximo** de 5 segundos tanto por defecto como por exceso, (**bandera Azul**) se interpretará como **FALTA LEVE**.
- b) Si el equipo finalizase su intervención sobrepasando en 5 segundos por exceso o por defecto (**bandera Roja**) el tiempo establecido se interpretará como **FALTA GRAVE**.
- c) Los Jueces evaluarán una FALTA LEVE reduciendo la puntuación hasta 3 décimas a la puntuación final que se le hubiese otorgado en el caso de haber terminado en los límites de tiempo estipulados.
- d) Las faltas GRAVES serán evaluadas restando a la puntuación final desde 4 décimas hasta 6 décimas.

10.5. Los jueces valorarán positivamente en la prueba de Defensa Personal que haya el mayor número de participantes ejecutando técnicas.

Se permitirá cualquier tipo de ejecución técnica como barridos, proyecciones, luxaciones, etc. siempre que se demuestre el control absoluto de las mismas por parte de quien la ejecuta y que no ponga en peligro la integridad física del oponente.

***En caso de realizar técnicas de tijera al cuello (Jodan kani basami) el equipo será puntuado con un 5, sólo por el Juez Central.***

Asimismo, se penalizarán los gestos exagerados o teatrales realizados por cualquier miembro del equipo.

En cuanto a la valoración del riesgo se tendrá en cuenta que el riesgo para la integridad física depende más de la habilidad y destreza de los ejecutantes que de la complejidad del movimiento en sí mismo. Por tanto, una técnica o movimiento que para un competidor habilidoso y bien entrenado no conlleva ningún riesgo, puede ser un peligro para un competidor sin destreza y mal entrenado.

- 10.6. El equipo que participe en alguna prueba con un número de competidores menor que 4 o mayor que 6 será descalificado.
- 10.7. El delegado o coach oficial de un equipo en el que hubiera un competidor inscrito en la Hoja Oficial de inscripción, que no pueda participar por causas de fuerza mayor, deberá solicitar su baja en el equipo al Comité de Competición antes del comienzo del Campeonato, aportando la documentación que justifique su baja. Si el Comité de Competición así lo decide, se aceptará la participación del equipo sin considerar la inscripción del competidor no presentado, siempre que el número de participantes final no sea inferior al mínimo establecido de 4.
- 10.8. Cualquier interpretación no recogida en estas normas o que pudiera parecer contradictoria, será resuelta "in situ" por el Comité de Competición.

## KUMITE

### CATEGORÍAS: ALEVÍN, INFANTIL: MASCULINO/FEMENINO

1. En categoría ALEVÍN, la edad de los competidores será de 8 y 9 años cumplidos durante el año natural en el que se celebre el Campeonato correspondiente.
2. En categoría INFANTIL, a edad de los competidores será de 10 y 11 años cumplidos durante el año natural en el que se celebre el Campeonato correspondiente.
3. En categoría ALEVÍN el grado mínimo será de cinturón naranja. En categoría INFANTIL el grado mínimo será de cinturón verde.
4. **El tiempo de duración de los encuentros será de 90 segundos.**
  - 4.1. **El Ato Shibaraku se señalará a los 80 segundos.** El cronometrador hará sonar un gong claramente audible indicando que faltan 10 segundos. Así como a la finalización del tiempo del combate.
  - 4.2. **Antes de sonar el Ato Shibaraku**, cada entrenador tendrá la posibilidad de solicitar un tiempo de 10" para orientar al deportista sobre su actuación. El entrenador se dirigirá a la mesa de anotación para pedir dicho tiempo. La mesa o los jueces advertirán al árbitro central de la solicitud de esta petición.
  - 4.3. El árbitro no está obligado a detener inmediatamente el combate, éste deberá evaluar la situación y atender la solicitud de "tiempo muerto" sin que el momento de parar el combate suponga ventaja o perjuicio, para ninguno de los competidores.
  - 4.4. Teniendo en cuenta lo anterior, el árbitro parará el combate en el momento oportuno e indicará los competidores que pueden acercarse a sus entrenadores, instante en el que se comenzarán a contar **los 10 segundos del "tiempo muerto"**.
  - 4.5. Una vez que finalicen los 10" se avisará desde la mesa con un toque de silbato, para que el árbitro indique a los competidores que regresen a su línea.
5. Los combates se disputarán sin **límite** de puntos.
  - 5.1. Será declarado vencedor de un encuentro, antes del fin del tiempo, cuando uno de los contendientes obtenga una **diferencia de seis** (6) puntos con respecto a la puntuación del otro.
  - 5.2. Al finalizar el tiempo el competidor con más puntos será declarado vencedor. En caso de que al final del tiempo las puntuaciones sean iguales, pero un competidor haya obtenido el primer punto marcado sin oposición (SENSHU), dicho competidor será declarado ganador.
  - 5.3. En caso de que ninguno de los competidores haya obtenido puntos o las puntuaciones sean iguales sin que ningún competidor haya obtenido la ventaja del primer punto marcado sin oposición (SENSHU), el resultado del

encuentro se decidirá según el criterio reflejado en categorías Superiores, a decir:

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

Si hubiera igualdad, la decisión será por HANTEI

6. Habrá tolerancia en los criterios para conceder puntos a nivel Jodan, tanto en técnicas de brazo como de pierna.
  - 6.1. Las técnicas puntuables deben ser controladas. Debemos considerar convenientemente a fin de premiar aquellas técnicas jodan cuando la distancia es razonable y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo.
  - 6.2. Deben ser puntuadas siempre que cumpla los requisitos mínimos exigidos.
7. Quedan expresamente prohibidas las **acciones de desequilibrios, barridos y proyecciones.**
8. Se tendrá especial cuidado para la seguridad de los competidores en estas edades y ser riguroso en cuanto a la aplicación de las normas (Artículo 9 – Comportamiento Prohibido del Reglamento de Competición de Kumite de la RFEK) en lo referente a los **contactos excesivos**, técnicas descontroladas y en aquellas situaciones en las que suponga un riesgo para el competidor.
9. Todas las técnicas a la cabeza, cara y cuello deben tener el debido control para ser puntuadas. No obstante, al utilizar el protector de cabeza, las técnicas con los criterios adecuados donde el **“toque” es muy superficial** se considerarán válidas para puntuar, tanto las que se realicen con el puño o la pierna. *Asimismo, las técnicas realizadas al cuerpo deben tener, también, un correcto control.*
  - 9.1. El Panel Arbitral deberá tener especial atención en las técnicas dirigidas a la cabeza, cara y cuello para poder valorar de una manera precisa lo que se considera como un **“toque” muy superficial** o es un contacto con posibilidad de advertir o penalizar.
  - 9.2. Por tanto, en aquellas acciones valoradas como **“más que un toque superficial”** en función de la intensidad y efecto que produzca el contacto, se advertirá o penalizará, a menos que sea causada por la falta de protección o negligencia del receptor (MUBOBI).
  - 9.3. Con ello se pretende que un competidor pasivo no obtenga ventaja inmerecida sobre el competidor que ejecuta acciones con dificultad técnica y que por el mero hecho de un “toque ligero” en el casco o en el peto y que apenas es percibido por el receptor se vea advertido o penalizado.

10. Si un competidor al que se le ha otorgado SENSEHU recibe una advertencia por evitar el combate por los siguientes incidentes: Jogai, rehuir, agarrar, luchar, empujar o permanecer cuerpo a cuerpo cuando quedan **menos de 10 segundos del combate**:
  - 10.1. El competidor automáticamente perderá esta ventaja.
  - 10.2. El Árbitro Central indicaría la señal de SENSEHU y, finalmente, la señal de anulación (TORIMASEN) anunciando, al mismo tiempo, AKA/AO SENSEHU TORIMASEN.
  - 10.3. En el Sistema de Arbitraje de 4 Jueces, el Árbitro Central sería autónomo para dar estas advertencias sin pedir la opinión de los Jueces. El Árbitro Central las señalizaría y sancionaría directamente, anulando el SENSEHU, tal y como se menciona en el punto anterior.
  - 10.4. En el Sistema de Arbitraje de 2 Jueces, para asistir al Árbitro, los Jueces podrían señalizar la advertencia por **Jogai** cuando así lo observen. El Árbitro sería autónomo para sancionar el resto de infracciones que suponen evadir el combate; señalaría directamente la que corresponda, anulando el SENSEHU, tal como se menciona en el punto 10.2.
  - 10.5. Si se anula SENSEHU cuando quedan menos de **10 segundos del encuentro**, no se puede otorgar más SENSEHU a ninguno de los competidores.
  - 10.6. 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 6-0 (contando como YUKO) se registrará para ese encuentro a favor del otro equipo.

## 11. **Las protecciones obligatorias son:**

### **MASCULINO**

- Guantillas, rojas o azules
- Espinilleras, rojas o azules
- Protector de pie, rojas o azules
- Peto
- Coquilla
- Protector bucal **(opcional)**
- Protector de cabeza
- Protector de Antebrazo

### **FEMENINO**

- Guantillas, rojas o azules
- Espinilleras, rojas o azules
- Protector de pie, rojas o azules
- Peto
- Protector de pecho **(opcional)**
- Protector bucal **(opcional)**
- Protector de cabeza
- Protector de Antebrazo

**11. Las categorías de pesos son:**

**ALEVIN**

<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>
< 28 Kg.	< 26 Kg
< 34 Kg.	< 32 Kg.
> 34 Kg.	> 32 Kg.

**INFANTIL**

<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>
< 30 Kg.	< 30 Kg.
< 35 Kg.	< 36 Kg.
< 40 Kg.	< 42 Kg.
< 45 Kg.	> 42 Kg.
> 45 Kg.	

## KUMITE

### CATEGORÍA JUVENIL MASCULINO/FEMENINO

1. La edad de los competidores será de 12 y 13 años cumplidos durante el año natural en el que se celebre el Campeonato correspondiente.
2. El grado mínimo será cinturón azul.
3. El tiempo de duración de los encuentros será de 2 minutos.
4. Los combates se disputarán sin **límite** de puntos.
  - 4.1. Será declarado vencedor de un encuentro, antes del fin del tiempo, cuando uno de los contendientes obtenga una **diferencia de seis** (6) puntos con respecto a la puntuación del otro.
  - 4.2. Al finalizar el tiempo el competidor con más puntos será declarado vencedor. En caso de que al final del tiempo las puntuaciones sean iguales, pero un competidor haya obtenido el primer punto marcado sin oposición (SENSHU), dicho competidor será declarado ganador.
  - 5.4. En caso de que ninguno de los competidores haya obtenido puntos o las puntuaciones sean iguales sin que ningún competidor haya obtenido la ventaja del primer punto marcado sin oposición (SENSHU), el resultado del encuentro se decidirá según el criterio reflejado en categorías Superiores, a decir:
    - a) El mayor número de Ippon anotados en el combate.
    - b) El mayor número de Waza Ari anotados en el combate.
- Si hubiera igualdad, la decisión será por HANTEI.
5. Habrá tolerancia en los criterios para conceder puntos a nivel Jodan, tanto en técnicas de brazo como de pierna.
  - 5.1. *Debemos considerar convenientemente a fin de premiar aquellas técnicas cuando la distancia es razonable y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo. Deben ser puntuadas siempre que cumpla los requisitos mínimos exigidos.*
  6. Se aplicará el Reglamento con mayor rigor en los contactos excesivos al abdomen, pecho y espalda y a todos los puntos a los que hace referencia el Artículo 9 (Comportamiento Prohibido) de la Normativa de Competición de Kumite de la RFEK.
    - 6.1. *Se debe tener especial cuidado para la seguridad de los competidores en estas edades y ser riguroso en cuanto a la aplicación de las normas en lo referente a los contactos excesivos, técnicas descontroladas, proyecciones peligrosas y en aquellas situaciones en las que suponga un riesgo para el competidor.*

7. Todas las técnicas a cabeza, cara y cuello deben tener el debido control para ser puntuadas. Las técnicas con los criterios adecuados donde el “**toque**” es **muy superficial** se considerarán válidas para puntuar, tanto las que se realicen con el puño o la pierna. Sin embargo, aquellas acciones técnicas que sean valoradas “**más que un toque superficial**”, en función de la intensidad y efecto que produzca el contacto, se advertirá o penalizará, a menos que sea causada por la falta de protección o negligencia del receptor (MUBOBI).
  - 7.1. El Panel Arbitral deberá tener especial atención en las técnicas dirigidas a la cabeza, cara y cuello para poder valorar de una manera precisa lo que se considera como un “**toque**” **muy superficial** o es un contacto con posibilidad de advertir o penalizar.
  - 7.2. Con ello se pretende que aquellos competidores que realizan acciones técnicamente con dificultad y correctas a nivel jodan, no se vean perjudicados al ser advertidos o penalizados por el mero hecho de que el puño o la pierna toque muy ligeramente el casco, cuando apenas es percibido por el receptor.
  - 7.3. El objetivo es que un competidor no obtenga una ventaja inmerecida sobre aquel que realiza acciones técnicas asumiendo un riesgo y dificultad en esas situaciones concretas.
8. Si un competidor al que se le ha otorgado SENSHU recibe una advertencia por evitar el combate por los siguientes incidentes: Jogai, rehuir, agarrar, luchar, empujar o permanecer cuerpo a cuerpo cuando quedan **menos de 15 segundos del combate**:
  - 8.1. El competidor automáticamente perderá esta ventaja.
  - 8.2. El Árbitro Central indicaría la señal de SENSHU y, finalmente, la señal de anulación (TORIMASEN) anunciando, al mismo tiempo, AKA/AO SENSHU TORIMASEN.
  - 8.3. En el Sistema de Arbitraje de 4 Jueces, el Árbitro Central sería autónomo para dar estas advertencias sin pedir la opinión de los Jueces. El Árbitro Central las señalizaría y sancionaría directamente, anulando el SENSHU, tal y como se menciona en el punto anterior.
  - 8.4. En el Sistema de Arbitraje de 2 Jueces, para asistir al Árbitro, los Jueces podrían señalizar la advertencia por **Jogai** cuando así lo observen. El Árbitro sería autónomo para sancionar el resto de infracciones que suponen evadir el combate; señalaría directamente la que corresponda, anulando el SENSHU, tal como se menciona en el punto 8.2.
  - 8.5. Si se anula el SENSHU cuando quedan menos de 15 segundos del encuentro, no se puede otorgar más SENSHU a ninguno de los competidores.
  - 8.6. 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 6-0 (contando como YUKO) se registrará para ese encuentro a favor del otro equipo.

**9. Las protecciones obligatorias son:**

**MASCULINO**

- Guantillas, rojas o azules
- Espinilleras, rojas o azules
- Protector de pie, rojas o azules
- Peto
- Coquilla
- Protector bucal **(opcional)**
- Protector de cabeza
- Protector de Antebrazo

**FEMENINO**

- Guantillas, rojas o azules
- Espinilleras, rojas o azules
- Protector de pie, rojas o azules
- Peto
- Protector de pecho **(opcional)**
- Protector bucal **(opcional)**
- Protector de cabeza
- Protector de Antebrazo

**9. Las categorías de pesos son:**

<b>MASCULINO</b>	<b>FEMENINO</b>
< 36 KG,	< 37 Kg.
< 42 KG.	< 42 Kg.
< 48 KG.	< 47 Kg.
< 54 KG.	< 52 Kg.
< 60 KG.	> 52 Kg.
> 60 KG.	

## KATA

### CATEGORÍAS BENJAMÍN, ALEVÍN, INFANTIL Y JUVENIL

#### 1. BENJAMÍN.

- a) La edad de los competidores será de 7 años o menos.
- b) Grado mínimo cinturón AMARILLO.
- c) Se realizarán katas de la lista oficial de básicos.
- d) Se podrá repetir un mismo kata, pero **nunca el realizado en la ronda anterior.**

#### 2. ALEVÍN.

- a) La edad de los competidores será de 8 y 9 años cumplidos durante el año natural en el que se celebra el Campeonato correspondiente.
- b) Grado mínimo cinturón NARANJA.
- c) El kata de la primera ronda será básico y no podrá volver a repetirse.
- d) En el resto de encuentros, se realizará kata de la lista oficial de básicos.
- e) Se podrá repetir un mismo kata, pero **nunca el realizado en la ronda anterior.**

#### 3. INFANTIL.

- a) La edad de los competidores será de 10 y 11 años cumplidos durante el año natural en el que se celebre el Campeonato correspondiente.
- b) Grado mínimo cinturón VERDE.
- c) El kata de la primera ronda será básico y no podrá volver a repetirse.
- d) En el resto de encuentros se realizará kata de la lista oficial de básicos.
- e) Se podrá repetir un mismo kata, pero **nunca el realizado en la ronda anterior.**
- f) **En la final y en los encuentros para medalla de bronce,** se realizará un kata de libre elección de la Lista Oficial Juvenil/Infantil.

***3.1 En las categorías Benjamín, Alevín e Infantil, se tendrá en cuenta que al ser niños no se aplicarán determinadas normas de las categorías superiores, en el caso concreto de la DESCALIFICACIÓN,***

***a) Por tanto, NO se descalificará en los casos siguientes:***

1. Equivocación al anunciar el Kata
2. No anunciar el Kata
3. No hacer el SALUDO al principio o a la finalización del Kata

***En estos casos se tendrá en cuenta como una FALTA GRAVE para la evaluación final, restando puntuación a la realización.***

***b) Para el resto de casos indicados en la DESCALIFICACIÓN de la Normativa de las Categorías Superiores, de producirse, se aplicará la puntuación mínima de un 5.***

**3.2 En los eventos donde se utilicen banderas para la evaluación y decisión del vencedor, los puntos mencionados en el Apartado a (punto 3.1), se tendrán en cuenta como FALTA GRAVE para la decisión final del Panel Arbitral. En el caso de una descalificación el Juez Principal cruzará y descruzará sus banderas (como TORIMASEN) y dará vencedor al oponente.**

#### **4. JUVENIL.**

- a) La edad de los competidores será de 12 y 13 años cumplidos durante el año natural en el que se celebre el Campeonato correspondiente.
- b) Grado mínimo cinturón AZUL.
- c) Los katas a realizar serán de la **LISTA OFICIAL JUVENIL/INFANTIL**.

El kata de la primera ronda no podrá volver a repetirse.

- d) Se podrá repetir un kata de la lista oficial Juvenil/Infantil, pero **nunca el realizado en la ronda anterior.**
- e) **En la final y en los encuentros para medalla de bronce**, se podrá realizar un kata de la Lista Oficial, según las Normas de la Normativa de Competición de Kata de la WKF/RFEK para las categorías superiores.

**4.1 En esta categoría, para todos los casos indicados en la DESCALIFICACIÓN de la Normativa de las Categorías Superiores, de producirse, se aplicará la puntuación mínima de un 5.**

**4.2 En los eventos donde se utilicen banderas para la evaluación y decisión del vencedor, NO se tendrá en cuenta el punto anterior (4.1) y el procedimiento para la Descalificación será: el Juez Principal cruzará y descruzará sus banderas (como TORIMASEN) y dará vencedor al oponente.**

## LISTA DE KATAS INFANTIL-JUVENIL

KATAS BÁSICOS		KATAS SUPERIORES	
13	Fukio Kata Ichi	3	Ananko
14	Fukio Kata Ni	6	Bassai Dai
17	Gekisai-Dai Ichi	12	Enpi
18	Gekisai-Dai Ni	38	Jyu-Roku
103	Gekisai-Dai San	35	Jiin
104	Geki-Ha	36	Jion
25	Heian Shodan	105	Jin-I
26	Heian Nidan	40	Kanku-Dai
27	Heian Sandan	41	Kanku-Sho
28	Heian Yondan	45	Kosokun-Dai
29	Heian Godan	46	Kosokun-Sho
70	Pinan Shodan	47	Kururunfa
71	Pinan Nidan	48	Kushanku
72	Pinan Sandan	51	Matsukaze
73	Pinan Yondan	56	Nainfanchin-Shodan
74	Pinan Godan	60	Nijushihō
107	Taikyokus	61	Nipaipo
		62	Niseishi
		69	Passai
		75	Rohai
		76	Saifa
		80	Sanseru
		82	Seienchin
		83	Sepai
		93	Tekki-Shodan
		106	Tomari no Wansu
		101	Wankan
		102	Wanshu

## LISTA OFICIAL KATAS CADETE, JUNIOR Y SENIOR PRUEBAS TÉCNICAS

**Según el APÉNDICE 1 de la Normativa Competición de Kata de la WKF/RFEK**