



WORLD KARATE MARTIAL ARTS ORGANIZATION

REGLAMENTO DE COMPETICION DE KARATE

Reglamento actualizado y revisado por Julio Hernez Hernez

Miembro de la comisin mundial de arbitraje WKMO

Junio del 2022

Departamento de Arbitraje de la Unin Espaola de Karate.

Traduccin del Ingls al espaol: Angelica Valentinetti

PARTE 1

Karate Tradicional - Kumite y Kata

NORMAS GENERALES

CAPÍTULO 1– EQUIPO ARBITRAL

ARTÍCULO 1: Jueces y Árbitros

El Juez Árbitro, Árbitro, Jueces de Esquina y Mesa Arbitral serán escogidos de la siguiente manera:

1. El Jefe de Árbitros debe ser designado por el Comité Ejecutivo del WKMO.
El árbitro y los Jueces de Esquina y Mesa de cada combate serán designados por el Juez Árbitro antes en el momento de celebrarse el combate.
2. El Comité ejecutivo de WKMO, cuando sea necesario, pueden adoptar otros sistemas de designación.

ARTÍCULO 2: Funciones de los Árbitros y los Jueces

El Juez Árbitro, Árbitros, y los Jueces de Esquina y mesa tendrán que tener en cuenta los siguientes puntos:

1. Tienen que ser objetivos, imparciales y justos
2. Deberán comportarse con dignidad y demostrar el respeto por los competidores y otros oficiales.
3. Los movimientos que hagan durante el combate deberán ser vigorosos, ágiles, definidos, rápidos y precisos, y mantener una actitud apropiada a las normas del WKMO
4. Los Árbitros y los Jueces de Esquina y mesa deberán concentrarse y observar a cada competidor con exactitud y juzgar cada acción correctamente. Durante el combate **no podrán** conversar con nadie excepto con el Juez Árbitro, el Árbitro, otros jueces y los competidores.

ARTÍCULO 3: Poderes y responsabilidades del Juez Árbitro

1. Tiene la última palabra en el juicio del combate
2. Tiene que observar el combate con detenimiento y conducirlo de acuerdo a las bases de la competición. Si hubiese algún incidente inusual deberá tomar decisiones de acuerdo con esas normas.
3. Deberá designar el Árbitro, los Jueces de Esquina y Mesa antes del combate. Si alguno de los designados tuviera que ser reemplazado durante el combate, el Juez árbitro detendrá inmediatamente el transcurso del combate y escogerá un sustituto sin perder demasiado tiempo.
4. Será consultado siempre que el Árbitro tenga dificultades en sus decisiones. Por cada área de combate habrá un Juez Árbitro designado por el WKMO.

ARTÍCULO 4: Poder y responsabilidades del Árbitro

El árbitro tiene el poder de:

1. Conducir los combates, incluidos el inicio y el final.
2. Anunciar la decisión del panel de los Jueces.
3. Explicar, cuando sea necesario, los motivos de dichas decisiones.
4. Anunciar las faltas.
5. Advertir amonestaciones, (antes, durante o después del combate).
6. Tomar acciones disciplinarias, (descalificar o suspender alguno de los combatientes).
7. Obtener consejo para sus decisiones de los Jueces de Esquina.
8. Decidir el vencedor en base al Panel de Jueces.
9. Extender la duración del combate, (Enchosen).

ARTÍCULO 5: Poder y responsabilidades de los Jueces de Esquina

Los Jueces de Esquina tienen el poder de:

1. Asistir al Árbitro
 - a. Dar su opinión en referencia a distintas situaciones.
 - b. Señalar cuál es su juicio en cuanto a la conducta y desarrollo de los combates mediante banderas, manos y/o silbato.
 - c. Ejercer el derecho de voto en cualquier decisión del combate.
 2. Los Jueces deberán observar cuidadosamente las acciones de los participantes dentro de su área de visión. Los siguientes casos deberán ser notificados inmediatamente al Árbitro mediante el silbato o el banderín, para dar su opinión:
 - a. Cuando observen lesiones o enfermedad del competidor antes de que el Árbitro se den cuenta.
 - b. Cuando perciben cualquier acción que creen pueda ser perceptible de un Ippon o Waza-ari.
 - c. Cuando un competidor parece que va a cometer o ha cometido un acto o técnica prohibida.
 3. Cada Juez deberá, continuamente, evaluar la excelencia de la deportividad de los competidores independientemente de su opinión.
 4. Cuando el Juez diga "Hantei", cada uno de los Jueces de Esquina deberán dar su opinión de la manera prescrita. En caso de haber diferencia entre la opinión del Árbitro y los Jueces sobre cualquier materia, el Juez puede, en concurrencia con otros Jueces, oponerse al juicio del Árbitro. En cualquier caso la decisión debe ser tomada por mayoría.
- En Shobu Sanbon / Nihon, el panel de Árbitros estará compuesto por...
Un Árbitro Central y (2) dos Jueces de Esquina.
 - En Shobu Ippon el panel Arbitral estará compuesto por...
Un Árbitro Central y (4) cuatro Jueces de Esquina.

ARTÍCULO 6: Mesa de Arbitral, anotador, cronometrador y anunciador

- a. Los jueces serán citados en la Mesa de Jueces como responsable de la puntuación, el responsable del tiempo y el anunciador.
- b. La Mesa de Jueces es responsable del resultado del combate.

ARTÍCULO 7: Términos y señalizaciones

Los términos y señalizaciones que tienen que usar los Árbitros y los Jueces mientras dura el combate están especificados en el Apéndice 1.

ARTÍCULO 8: Señales

1. Las señales deben ser hechas con las manos, banderas y/p silbato por los Jueces de Esquina durante el combate (especificadas en el Apéndice 2).
2. Las señales por silbato usadas por los Árbitros tienen los siguientes significados:
 - a. Largo / Normal + Corto / Fuerte = Hantei.
 - b. Corto / Fuerte: la orden de bajar las banderas.

ARTÍCULO 9: Decisiones

1. Cuando el Juez toma una decisión sobre las bases de las señales dadas por los Jueces de Esquina, la decisión tiene que estar regidas por las normas del Apéndice 3.
2. Las cuestiones relacionadas con decisiones no prescritas en estas normas serán discutidas entre los Jueces. La decisión que se tome tiene que comunicarse al Juez Árbitro del combate y ser aceptada por el WKMO-DC para poderse hacer efectiva. Una vez todos los oficiales conozcan la decisión que se ha tomado se hará el anuncio público de la misma.

CAPÍTULO II –ASUNTOS GENERALES

ARTÍCULO 1: Tamaño del área de competición

1. Kumite: el tamaño del área de combate, principalmente, debe ser de 8 x 8 metros para los Veteranos, Seniors, Juniors y Cadetes y un mínimo de 6 x 6 metros para categorías infantiles. Preferiblemente, el suelo debe ser de Tatami.
2. Kata: el tamaño del área debe ser suficientemente grande para que los participantes puedan realizar la técnica de Kata sin obstáculos.
3. El área de combate debe estar debidamente limitada por una línea. Kumite y Kata: ver Apéndice V.

ARTÍCULO 2: Vestimenta oficial y presentación

1. Los participantes deben ir vestidos con el Karate-Gi blanco y limpio. El anuncio de un patrocinador está permitido en la espalda de los competidores a la altura de los hombros teniendo un tamaño máximo de 30 x 15 centímetros.
2. En los combates de Kumite Shobu Sanbon / Nihon uno de los participantes deberá identificarse con guantillas rojas (Aka) y el otro con guantillas blancas (Shiro); en combates Kumite Shobu Ippon, solo se pueden utilizar guantillas blancas, así que el participante Aka llevará cinturón o cinta roja mientras que el participante Shiro llevará cinturón o cinta blanca.
3. Los competidores deben ir debidamente aseados, con las uñas cortas además de no poder llevar consigo ningún elemento metálico o similar porque podría lesionar a su contrincante.
4. Los competidores no pueden llevar ningún tipo de vendaje o soportes que no estén permitidos por el Médico del Torneo.

5. Se deben aplicar las siguientes normas en cuanto a la indumentaria de protección:
- a. Las guantillas (máx. 2 cm de grosor) son obligatorias en Kumite Shobu Sanbon / Nihon: Blancas (Shiro) / Rojas (Aka). Las guantillas especiales (solo blancas) sin acolchado se llevarán en Shobu Ippon.
 - b. Las espinilleras solo están permitidas en Kumite Shobu Sanbon / Nihon, están prohibidas en Shobu Ippon.
 - c. Las espinilleras con empeine están prohibidas.
 - d. El bucal es obligatorio en Kumite (solo Cadetes, Juniors, Seniors y Veteranos). Los atletas que no puedan utilizarlo deben avalarlo con un certificado médico.
 - e. La coquilla es obligatoria en Kumite Masculino.
 - f. El peto es obligatorio en Kumite Femenino e Infantil (diferentes modelos).
 - g. No está permitido llevar gafas en Kumite; En las categorías infantiles se permite llevarlas debajo del casco siempre y cuando sean irrompibles tipo acuáticas.
 - h. Aquellos competidores que usen lentes de contacto deberán llevarlas bajo su propia responsabilidad.
 - i. En Kumite Infantil, los competidores de 6-7-8 y 9-10 años que no lleven peto de protección deberán avalarlo con una autorización paterna.
 - j. El uso del casco es obligatorio en Kumite Infantil.
6. Todo el equipo de protecciones debe estar aprobado por la WKMO (ver Apéndice IV).

ARTÍCULO 3: Indumentaria Oficial

1. Árbitros y Jueces: deben llevar el uniforme oficial designado por la WKMO.
 - a. Americana azul marino con dos botones plateados.
 - b. Camisa blanca de la WKMO.
 - c. Corbata roja de la WKMO.
 - d. Pantalón gris claro.
 - e. Calcetines azul marino o negros.
 - f. Zapato negro.
2. Participantes:
 - a. Los competidores deben llevar el Karate-Gi blanco y limpio, y en su caso, el sponsor en la espalda de la chaqueta
 - b. Insignia nacional.
 - c. Las mujeres deberán llevar una camiseta blanca lisa debajo de la chaqueta del Karate-Gi.
 - d. La chaqueta, una vez ya se tenga el cinturón puesto, debe tener suficiente longitud como para tapar las caderas del competidor.
 - e. Las mangas de la chaqueta deben cubrir, al menos, la mitad del antebrazo y no pueden estarenrolladas.
 - f. Los pantalones deben cubrir, al menos, $\frac{3}{4}$ de la espinilla.
 - g. El cinturón debe ser suficientemente largo para que al atarlo, los extremos, sean más o menos de 15cm.
 - h. Los competidores deben llevar el cabello limpio y de la medida justa para que no obstruya la conducta del combate.
 - i. No está permitido llevar Hachimaki.
 - j. Los participantes deben llevar las uñas cortas y no podrán llevar ningún objeto metálico o similar que pueda lesionar a sus oponentes.
 - k. Las mujeres musulmanas podrán llevar un pañuelo blanco que les cubra el pelo.

3. Árbitros

El Árbitro debe llevar, durante todo el torneo, el uniforme oficial con una identificación (con nombre y nacionalidad). Los oficiales de la WKMO o el Director del Torneo pueden descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumpla con esta regulación.

ARTÍCULO 4: Staff

1. Director del Torneo:

El Director del Torneo será designado por la WKMO. Deberá dirigir la conducta y desarrollo de los combates sin interferir en las funciones de los Jueces. Será asistido en todo momento por el personal del Torneo.

2. Doctor del Torneo:

El Doctor del Torneo será designado por la WKMO. Deberá gestionar cualquier incidencia médica que ocurra durante el torneo.

3. Equipo de Primeros Auxilios:

El Equipo de Primeros Auxilios deberá estar preparado para actuar en cualquier momento en caso de accidente o enfermedad, siempre asistido por un doctor.

ARTÍCULO 5: Equipamiento de combate

Tipos, cantidades y usos del equipamiento preparado por el Organizador del Torneo.

1. Banderas (rojas, blancas – 5 por cada área de combate).
2. Marcadores de puntuación (7 por cada área de combate).
3. Material documental (hojas de puntuación, formatos de registro, bolígrafos, calculadoras, etc.).
4. Cinturones o cintas rojas o blancas.
5. Cronómetros y dispositivos acústicos para marcar el tiempo.

ARTÍCULO 6: Protesta contra una decisión y revisión de la decisión

- a) Los participantes no pueden protestar personalmente en contra de una decisión de los Jueces.
- b) Solo cuando una decisión dada por el Árbitro y los Jueces parece que viole las Normas de Combate o la Normativa Arbitral, el Coach del equipo podrá protestar inmediatamente al Jefe de los Árbitros.
- c) Cuando el Jefe de los Árbitros reciba una protesta del Coach del equipo sobre la decisión que han tomado el Árbitro y los Jueces, deberá estudiar la queja y exigir una explicación a los Jueces y Árbitros. Si piensa que la decisión tomada es poco razonable preguntará al Panel de Jueces que revise la decisión. La WKMO deberá aprobar la decisión final. Antes de que el Coach haga una protesta, éste deberá pagar una tasa de 100€ que le serán devueltos si tenía razón en su protesta.
- d) Para reducir cualquier error de resultados, los ganadores de cada combate deberán confirmar su victoria con el Juez de Mesa antes de abandonar el área de combate.

ARTÍCULO 7: Lesiones o accidentes durante el combate

1. En caso que algún participante se lesione, el Árbitro deba dar el alto al combate, para asistir médicamente al lesionado y, al mismo tiempo, avisar al Doctor del Torneo. El tratamiento de la lesión no podrá retrasar significativamente la reanudación del combate.
2. Cuando un competidor sufre una lesión leve, que no conlleve el abandono del combate, decide abandonarlo o parar un momento su transcurso, será declarado perdedor del combate.
3. En caso de lesión o lesiones sufridas durante un combate por razones o por causas no atribuibles a cualquiera de los dos competidores pero que haga que el participante no pueda seguir el combate, o en caso de que los competidores se lesionen al mismo tiempo por razones de los que ambos son responsables, el competidor que abandone el combate será declarado perdedor del mismo. En caso de que ambos competidores abandonen y las razones de las lesiones no sean atribuibles a su contrincante, el combate se decidirá por Hantei.
4. En caso que un competidor se considere incapaz de continuar con el combate debido a una lesión o razón física (dictaminado por el Doctor del Torneo), el árbitro dará por terminado el combate y suspenderá al competidor lesionado del combate. Si la lesión es atribuible a su oponente, se le otorgará la victoria. Si el daño no es imputable a su oponente, será declarado perdedor.
5. El competidor que gana un combate por descalificación de su oponente por causarle la lesión, no podrá luchar de nuevo en la competición sin el permiso del Doctor del Torneo.
6. Sólo el Doctor del Torneo puede tomar decisiones relativas a todas las cuestiones que conciernen lesiones, accidentes o condición física de los participantes.

ARTÍCULO 8: Abandono

El participante que no pueda seguir compitiendo, por razones diferentes a lesiones o que pida un permiso para abandonar el combate, se le declarará perdedor del mismo.

ARTÍCULO 9: Especificaciones varias

1. En el caso de que se produzca una situación no descrita anteriormente en esta normativa, o en caso de duda en la aplicación del reglamento, la Mesa de Jueces, Jueces, Árbitros y Jefe de Árbitros deberán discutir entre ellos dicha aplicación para poder encontrar una solución. La decisión deberá ser aprobada por la WKMO. Todos los oficiales serán informados de la decisión y se hará el anuncio público de la misma.
2. Todos los Karate-ka, ya sean competidores (esto incluye Coachs, entrenadores o alguien con cualquier función que le vincule con el participante), Jueces y otros oficiales, deberán seguir los ideales Karate-Do de buen carácter, sinceridad, esfuerzo, educación y autocontrol.
3. Cualquier conducta que desprestigie al Karate (esto incluye, Coachs, entrenadores o alguien con cualquier función que le vincule con el participante) comportará una penalidad o la descalificación automática del competidor o del equipo. Al coach se le asignará una plaza específica cerca del Tatami al lado del Director de Torneo.

CAPÍTULO III – REGLAMENTO KUMITE SHOBU SANBON (Karate General)

Combates de tres puntos: los participantes intentarán lograr 3 puntos (3 Ippones o 6 Waza-aris) antes que su oponente en un periodo de tiempo limitado.

ARTÍCULO 1: Tipos de combate

1. Combate Individual: el combate individual se decide por “Shobu Sanbon”.
2. Combate por Equipos:
 - a. El número de personas que componen un equipo deberá ser 3 + 1 reserva (masculino y femenino).
 - b. Todos los competidores del equipo, incluyendo el Coach y reserva, deberán formarse en fila al comienzo de la ronda eliminatoria. Los equipos podrán participar solo cuando esté compuesto por un mínimo de dos competidores.
 - c. Antes del combate, el representante del equipo deberá presentarse en la mesa oficial para rellenar un formulario definiendo los nombres y el orden de competición de los miembros del equipo. El orden de competición puede modificarse en cada ronda siempre y cuando sea notificado. El uso del competidor reserva supondrá un cambio en el orden de competición.
 - d. Los combates entre los miembros de cada equipo tendrán un orden predeterminado.
 - e. El ganador de cada ronda de combate se decidirá en base a esos combates individuales.
 - f. Los criterios para decidir quién es el ganador del combate por equipos estarán basados en el número de combates individuales ganados.
3. Combate por Equipos Mixto:
 - a. Equipo Kumite compuesto por dos hombres y una mujer.
 - b. Las normas son las mismas, pero antes de empezar el Juez de Mesa deberá escoger por sorteo el orden de combate en el que las dos mujeres se enfrentarán (1, 2 y 3).
 - c. La posición en el orden de combate de los hombres será decidido por los Coaches.
 - d. Criterios para decidir al ganador:

Los criterios para decidir el ganador en Combate por Equipos Mixto será el siguiente (en orden descendiente).

1. Número de victorias
2. Número de Ippon y Waza-aris (puntuación total).
3. Combate Extra.

Cuando un equipo empata con su oponente con estos métodos de decisión, ésta se tomará en base al resultado de un combate extra entre un representante de cada equipo. En caso de que éste vuelva a resolverse como empate se hará una extensión del mismo (Encho Sen) que será decidido por el primero que marque (muerte súbita).

Si todavía no hubiese puntuación, la decisión deberá ser tomada por el Panel de Jueces. Las victorias logradas a través de una falta, descalificación o abandono del oponente serán contadas como 3 puntos Ippon.

ARTÍCULO 2: Inicio, suspensión y finalización de los combates

1. Inicio: en el comienzo de un combate Kumite un Árbitro estará de pie fuera del área de combate. A su derecha e izquierda, en la misma posición, estarán los Jueces. Después del intercambio formal de saludos entre los competidores y el Panel de Jueces (Shomen ni Rei – Otagai ni Rei), el Árbitro dará un paso atrás, los Jueces un paso adelante y saludarán todos juntos. El combate comenzará con el anuncio por parte del Árbitro de “Shobu Sanbon Hajime”.
2. Suspensión: anunciando “Yame” el Árbitro dará un alto temporal en el combate y pedirá a los competidores que vuelvan a su posición inicial. Al reanudar el combate, el Árbitro anunciará “Tsuzukete Hajime”.
3. El encargado del tiempo dará señales con un gong o timbre que indica Atoshibaraku, 30 segundos para el final (1 señal) y tiempo (2 señales).
4. El combate terminará cuando el árbitro anuncie el “Yame” final, no cuando se escuche el pitido de silvato, o gong. De esta manera serán consideradas válidas las técnicas puntuadas entre el pitido del final y el anuncio de “Yame” por el árbitro central.
5. Finalización: después de parar el combate, el Árbitro dará por finalizado el mismo, anunciando “Soremade”. Después del intercambio formal de saludos de los competidores y el Panel de Jueces (Otagai ni Rei – Shomen ni Rei), el combate se considera terminado.

ARTÍCULO 3: Duración del combate

1. Eliminatorias : 2 minutos (tiempo efectivo)
2. Finales : 3 minutos (tiempo efectivo)

Antes del Torneo la WKMO puede modificar la duración de los combates.

ARTÍCULO 4: Prórrogas

- En caso de empate en un combate individual habrá una extensión (Encho-Sen).
- Esta extensión será decidida por la primera puntuación (muerte súbita).
- Si no hubiese puntuación, la decisión será tomada en base al combate y la extensión.
- Todos los puntos positivos o amonestaciones son aplicables en la extensión.
- El tiempo de Encho-Sen será de 1 minuto

ARTÍCULO 5: Victoria o Derrota

La Victoria o Derrota se otorga en función de las bases del Sambon, victoria por decisión (Hantei), derrota por falta, descalificación o retirada.

HANTEI: en la decisión Hantei, después de Encho-Sen el Árbitro Central se colocará en las delimitaciones del área de combate, y simultáneamente con los otros Jueces, alzará el brazo del lado del competidor dependiendo de su preferencia: Aka/Shiro. Después de confirmar el resultado de la votación, acercará a su posición en el área de combate y anunciará el ganador.

Importante: en Hantei, después de Encho-Sen, la señal Hikiwake no se puede dar. Todos los jueces y el Árbitro Central deben votar Aka o Shiro.

ARTÍCULO 6: Áreas de puntuación

Las áreas de puntuación se delimitan de la siguiente manera:

1. Cabeza, cara, cuello, abdomen, pecho, costado y espalda (excluyendo hombros).
2. Una técnica efectiva efectuada justo cuando el cronómetro indica que se ha acabado el tiempo de combate, se contará en la puntuación.
3. Un ataque, aunque sea efectivo, efectuado después de que el cronómetro indique que se ha acabado el tiempo de combate, no se reconocerá para constituir la base de la decisión final.
4. Jogai: Las técnicas realizadas fuera del área de competición serán nulas. Sin embargo, si el participante que realiza la técnica estuviera dentro del área de competición, ésta será considerada válida. Si Aka realiza una técnica válida y sale del área de combate inmediatamente después, el Yame deberá producirse en el instante después del punto. Y por lo tanto la salida se produce fuera del tiempo del combate y no será penalizada.
5. Si Aka tiene una puntuación no válida, no se dirá Yame y el Jogai será reconocido. Si Shiro sale justo después de que Aka puntúe con un ataque válido, se producirá Yame inmediatamente y no se reconocerá Shiro Jogai. Si Shiro sale, o hubiese salido, mientras Aka puntúa (con Aka dentro del área de combate) entonces se otorgarán ambas puntuaciones de Aka y a Shiro se le impondrá una sanción por Jogai.
6. Técnicas válidas que se efectúen simultáneamente por los dos contrincantes no puntuarán (Aiuchi).

ARTÍCULO 7: Criterios para decidir Ippon y Waza-ari

Un Ippon será otorgado en base a los siguientes requerimientos:

1. Cuándo una técnica es exacta y potente, que es reconocida como decisiva, es efectuada dentro del área de combate siempre que se cumplan las siguientes condiciones: buena forma, buena actitud, vigor, zanshin, tiempo y distancia adecuados.
2. Las técnicas efectuadas que cumplan las siguientes condiciones serán consideradas Ippon:
 - a. Cuando el ataque se efectúe con el timing perfecto y el oponente empiece a moverse hacia el atacante.
 - b. Cuando el ataque se efectuó cuando el oponente esté desequilibrado por el atacante.
 - c. Cuando haya una combinación de ataques consecutivos.
 - d. Por uso combinado de técnicas Tsuki y Geri.
 - e. Por uso combinado de técnicas Tsuki, Geri y Nage.
 - f. Cuando el oponente haya perdido su espíritu de combate y le dé la espalda al atacante.
 - g. Cuando el ataque se efectúe en las partes indefensas del oponente.
 - h. Cuando sean válidas las técnicas Jodan Geri
3. Un Waza-ari se concede por una técnica casi comparable a la necesaria para puntuar Ippon. El panel arbitral debe ver y conceder Ippon en primera instancia y solo otorgar Waza-ari en segunda instancia.

ARTÍCULO 8: Criterios para decisión (Hantei)

1. En ausencia de Sanbon, o derrota por descalificación (Hansoku) o retirada (Kiken), durante el tiempo de combate prescrito, la decisión (Hantei) será tomada cuando se cumplan las siguientes condiciones:
 - a. Si ha habido Waza-aris / Ippons.
 - b. Si ha habido amonestaciones.
 - c. Del número de veces que se ha salido del área de combate.
 - d. De la excelencia de la actitud durante el combate.
 - e. Las habilidades y la destreza.
 - f. Del grado de vigor y del espíritu de combate.
 - g. Del número de acciones de ataque.
 - h. De la comparativa entre las estrategias llevadas a cabo.
 - i. El juego limpio.
2. En caso de que un participante puntúe al menos un Waza-ari más que su oponente, será declarado automáticamente, ganador del combate (Kachi).
3. En caso de que un participante puntúe al menos un Waza-ari y un Chui más que su oponente, se anunciará Hantei. La decisión se tomará solo en Kachi para el competidor con un Waza-ari o más Hikiwake.

ARTÍCULO 9: Técnicas y actos prohibidos

Las siguientes técnicas y actos están prohibidos:

1. Ataques incontrolados.
2. Técnicas que conlleven contacto excesivo, teniendo en cuenta el área de ataque puntuable.
3. Ataques en las extremidades superiores e inferiores.
4. Técnicas con la mano abierta a la cara, Empi, Uchi, Hiza Geri y Atama Uchi
5. Ataques a la ingle.
6. Ataques a la cadera, rodillas, espinilla y empeine.
7. Agarrando (al menos que inmediatamente se efectúe una técnica, apretando o teniendo contacto corporal innecesario).
8. Barridos peligrosos.
9. Pérdidas de tiempo.
10. Cualquier comportamiento antideportivo como abusos verbales, provocaciones o expresiones inadecuadas.
11. Cualquier comportamiento que ponga en duda al Karate (esto incluye a Coaches, Manager y cualquier persona que tenga vínculo con el participante).
12. Falta de cuidado en la seguridad propia del competidor o de su contrincante (Mubobi).
13. Cualquier acción inadecuada e irrespetuosa está prohibida.
14. Las acciones y reacciones exageradas están prohibidas y penalizadas.
15. Cuando el competidor salga a propósito del área de combate (Jogai).

ARTÍCULO 10: Penalizaciones y descalificación

1. Cuando un participante está a punto de cometer o ha cometido un acto prohibido, el Árbitro deberá avisarle y anunciar una penalización.
2. Cuando un participante evita el combate, el Árbitro deberá avisarle y anunciar una penalización.
3. En caso de que el participante demuestre en sus actos una falta de seguridad para sí mismo, el Árbitro deberá avisarle y anunciar penalización.
4. En caso de que un participante, después de que haya sido advertido, repita actos similares o que infrinjan las normas, el Árbitro debe anunciar su derrota por la suma de penalizaciones en las que ha incurrido.
5. Cuando un participante cometa una acción en virtud de cualquiera de los siguientes casos, el Árbitro debe anunciar la derrota del competidor infractor:
 1. No obedecer las órdenes del Árbitro.
 2. En caso de que un competidor esté sobreexcitado, hasta el punto de que el Árbitro considere que puede ser peligroso para su contrincante.
 3. Si el acto o los actos de un competidor están considerados como maliciosos y con la intencionalidad de violar las normas que los prohíben.
 4. Otros actos que parezcan susceptibles a la violación de la normativa.
6. Las amonestaciones y penalizaciones son las siguientes:
 1. Amonestación privada: Atenai (sin penalización).
 2. Amonestación oficial: Chui.
 3. Descalificación: Hansoku.
7. Mubobi
 1. Amonestación privada: Mubobi Atenai (sin penalización).
 2. Amonestación oficial: Mubobi Chui.
 3. Descalificación: Mubobi Hansoku.
8. Jogai
 1. Después de que el competidor salga por primera vez del área de combate, se le dará una amonestación (Jogai).
 2. Después de que el competidor salga por segunda vez del área de combate, se le dará una amonestación privada (Jogai Atenai).
 3. Después de que el competidor salga por tercera vez del área de combate, se le dará una amonestación oficial (Jogai Chui).
 4. Después de que el competidor salga por cuarta vez del área de combate, será descalificado (Jogai Hansoku).
9. Cualquier actitud que incumpla las normas, por parte de las personas vinculadas con el competidor como el Coach, el entrenador, seguidores, etc. Provocará la descalificación del competidor y/o su equipo.
10. No habrá acumulación de sanciones en cuanto a:
 1. Atenai, Chui, Hansoku.
 2. Mubobi Atenai, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.
 3. Jogai, Jogai Atenai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.

11. Las sanciones irán acompañadas por el incremento en la severidad de las amonestaciones impuestas (exceptuando Atenai).
12. No se otorgará ningún punto al competidor que lesione a su oponente, incluso si la lesión es de carácter muy leve.
 - a. **IMPORTANTE:** después de la señal Atoshibaraku, se penalizará a aquél que salga del área de combate a propósito (Jogai), por comportamiento inadecuado, siguiendo la escala de amonestaciones descrita en el reglamento.
 - b. **EXPLICACIÓN:** el competidor que abandone el área de combate después de Atoshibaraku incurrirá en una amonestación mínima de Jogai Chui (si el participante ha salido, hasta aquél momento, una o dos veces del área de combate, será penalizado con Chui; si el participante tiene una amonestación de Jogai Chui antes del Atoshibaraku, será penalizado con un Jogai Hansoku). Está norma tiene como base la aplicación de las normas de conducta: lealtad, carácter y actitud deportiva, que contribuya a la dignidad del combate y sobre todo al respeto del contrincante que en aquél momento está en desventaja.

ARTÍCULO 11: Lesiones

1. Si los competidores se lesionan durante el combate o si sufren lesiones previas y el Doctor del Torneo declara que no pueden seguir compitiendo, el combate lo ganará aquél que haya puntuado más hasta el momento de la lesión.
2. Si la puntuación es la misma, el ganador del combate se decidirá por votación (Hantei).
3. En los Combates por Equipo, el Árbitro anunciará el empate en caso de lesión (Hikiwake).
4. Si la situación se da en la parte decisiva del Combate por Equipos (Encho-Sen), el equipo ganador se decidirá por votación (Hantei).
5. El competidor que se lesione a sí mismo mientras está combatiendo y pida tratamiento médico tendrá tres minutos para re-incorporarse al combate. Si el tratamiento no ha finalizado durante ese periodo, el Árbitro decidirá si el competidor puede declararse fuera de combate por no poder seguir compitiendo o si le da tiempo adicional para el tratamiento.

CAPÍTULO V – REGLAMENTO KUMITE SHOBU NIHON

Combates a dos puntos: los participantes tienen que intentar conseguir dos puntos (2 Ippones o 4 Waza-aris antes que su oponente dentro del tiempo establecido. Es válido en categorías infantiles de 6 a 14 años.

Protecciones obligatorias: casco, protector pectoral, guantillas y protector genital masculino. En principio Kumite Shobu Nihon para niños tiene las mismas reglas que el Kumite Shobu Sanbon excepto:

1. La puntuación puede ser 2 Ippones o 4 Waza-aris
2. El área de combate es de 6 x 6 metros
3. La duración de los combates es de 01:30 minutos efectivos en las eliminatorias y finales pero WKMO puede elegir cambiar la duración de los mismos.
4. Acciones prohibidas
 - a. Cara (casco) el contacto está prohibido en la Categoría Infantil.
 - b. Técnicas de proyección (Ashi Barai, etc.)
 - c. Exceso de contacto (impacto, golpe) al pecho está prohibido.
 - d. Agarres, empujones o barridos peligrosos no están permitidos.
5. Comportamiento prohibido
 - a. En las categorías de niños no está permitido el ligero contacto con el puño o con el pie en el casco. En caso de contacto “Ligero” el árbitro no dará una penalización, pero tampoco otorgará el punto. Esta regla de WKMO se decidió para estimular e incentivar el control de las técnicas en la categoría de niños.
 - b. Si hay un contacto en el cuerpo y una marca obvia, el árbitro tiene que penalizar al culpable inmediatamente.
6. Comportamiento peligroso
 - a. Cuando un competidor haga o esté a punto de hacer una acción que ponga en peligro su integridad física, o la de su oponente, el competidor ha de ser castigado con Mubobi. Esta penalización debe ser aplicada no sólo cuando un competidor, por ejemplo, dé la espalda a su componente, sino también, cuando una técnica ejecutada considerada como peligrosa por su grado de dificultad y control, independientemente de que no llegue a su oponente. Por ejemplo: Tobi Jodan Geri.

ANEXOS

ANEXO I: Terminología

Shobu Sanbon Hajime: Comienzo del combate. El árbitro se encuentra de pie en su lugar.

Shobu Hajime: Comienza la prórroga. El árbitro se encuentra de pie en su lugar.

Atoshi Baraku: 30 segundos para el final. El crono dará una señal audible 30 “antes del final Yame. Parada momentánea. El árbitro corta con su mano hacia abajo.

Tsuzukete: Sigam luchando. Orden de continuar el combate si se produce una parada no autorizada.

Tsuzukete Hajime: Retomar el combate. El árbitro de pie en su lugar, va a Zenkutsu Dachi y las palmas de las manos se acercan.

Soremade: Final del combate. El árbitro dirige la palma de su mano entre los competidores con el brazo extendido.

Motonoichi: Posición original. Los competidores, el árbitro y jueces vuelven a sus posiciones iniciales.

Shugo: Llamada a los Jueces. El árbitro hace señas con un brazo a los jueces.

Hantei: Decisión. El árbitro solicita la decisión, hace sonar su silbato y los jueces expresan su decisión con las banderas.

Ippon: Un punto. El árbitro extiende su brazo por encima de sus hombros en dirección al competidor.

Waza-ari: Medio punto. El árbitro extiende su brazo hacia un lado, ligeramente hacia abajo en dirección al competidor.

Awasete Ippon: Dos Waza-aris. Un Waza-ari más un Waza-ari dados como un Ippon.

Aiuchi: Técnicas simultáneas. No se concede punto, el árbitro junta los puños delante del pecho.

Hikiwake: Empate. El árbitro extiende los brazos a los lados ligeramente hacia abajo con las palmas hacia arriba.

Ippon: Un punto. El árbitro extiende su brazo por encima de sus hombros en dirección al competidor.

Waza-ari: Medio punto. El árbitro extiende su brazo hacia un lado ligeramente hacia abajo en dirección al competidor.

Aka/Shiro no Kachi: Gana Rojo/Blanco. El árbitro alza su brazo al lado del ganador.

Encho Sen: Prórroga. El árbitro reanuda el combate con la orden “Shobu Hajime”

Torimassen: Técnicas no aceptables. Como Hikiwake pero las palmas de las manos hacia abajo.

Atenai: Advertencia privada. El árbitro alza un puño y lo cubre con la otra mano a la altura del pecho y se lo enseña al infractor.

Chui: Advertencia oficial. El árbitro señala con su dedo índice a los pies del infractor a un ángulo de 45 grados.

Hansoku: Falta/Descalificación. El árbitro señala con su dedo índice a la cara del infractor y anuncia la victoria del oponente.

Jogai: Salida del área de competición. El árbitro señala con su dedo índice a un ángulo de 45 grados al límite del área de combate del infractor.

Uke Imasu: Técnica bloqueada. Una mano abierta toca el codo del brazo opuesto.

Nukete Imasu: Técnica fallida. El puño cruza por delante del cuerpo.

Yowai: Técnica muy floja. Una mano abierta descendente.

Hayai: Primero en anotar el punto o el más rápido. Una mano abierta tocando la palma de la otra mano con los dedos.

Maai: Distancia incorrecta. Las dos manos abiertas paralelas al suelo con las palmas mirándose.

Mubobi: Advertencia por falta de cuidado en la seguridad propia. El árbitro señala con el dedo índice al aire a un ángulo de 60 grados hacia el infractor.

Kiken: Abandono. El árbitro señala con su dedo índice al lugar que ocupa el competidor.

Shikkaku: Descalificación del Torneo. El árbitro primero señala con su dedo índice a la cara del infractor, y después oblicuamente hacia atrás fuera del área de competición.

ANEXO II: Señales usadas por el Árbitro y los Jueces de Esquina

Al final del combate, en Hantei, el Árbitro central puede votar y puede expresar su veredicto simultáneamente con los Jueces de Esquina.



- Shobu Ippon (Sanbon) Hajime
- Shobu Hajime



- Yame



- Tsuzukete Hajime



- Soremade



- Motonoichi



- (Fukushin) Shugo



- Ippon
- Aka (shiro) No Kachi



- Chui



- Nukete Imasu



- Hansoku



- Jowai



- Hayai



- Maai



- Mubobi





- Kiken



- Shikaku



- Wazaari



- Aiuchi



- Hikiwake



- Torimasen



- Atenai



- Jogai



- Uke Imasu



- Wazaari



- Ippon
- Aka (Shiro) No Kachi



- Hikiwake



- Aiuchi



- Torimasen



- Nukete Imasu



- Uke Imasu



- Maai



- Mienai



- Jogai



- Yowai



- Hayai



- Atenai



- Chui



- Hansoku

ANEXO III: Tabla de decisión SHIRO (AKA)

NO KACHI o HIKIWAKE

SHIRO NO KACHI	AKA NO KACHI
○ ○ ○ ○	● ● ● ●
○ ○ ○ ●	● ● ● ○
○ ○ ○ ×	● ● ● ×
HIKIWAKE	
× × × ×	○ ● × ×
○ × × ×	○ ○ ● ×
○ ○ × ×	○ ○ ● ●

En caso de que dos jueces den un punto a Shiro (Aka) un juez no da punto y otro muestra Mienai, el árbitro deberá consultar a los dos jueces que han dado el punto. Después de esto tiene que preguntar a los jueces su decisión otra vez. Entonces el Árbitro dará la decisión final.

ANEXO IV: Equipación

- **Guantillas:** Las guantillas deben estar cubiertas por una tela o piel fina roja o blanca. Los dedos deben estar descubiertos. El grosor máximo es 2 cm.
- **Protector bucal:** El protector bucal debe ser blanco o transparente.
- **Espinilleras:** Las espinilleras deben estar hechas de un material blando por dentro y cubiertas por una tela blanca. El plástico duro está prohibido. El grosor máximo es 2 cm. Deben cubrir sólo la espinilla y no la rodilla ni el empeine.
- **Coquillas:** Las coquillas deben estar hechas de plástico o cuero. No están permitidas las coquillas de material metálico. Deben ponerse debajo del Karate-Gi.
- **Protectores de pecho:** Para categorías femeninas, Cadete, Junior, Senior y Veterana, el protector debe cubrir el seno. En categorías infantiles (masculina y femenina) el peto debe cubrir el pecho y el abdomen. Los protectores deben ser blancos/incoloros.

IMPORTANTE: en Kumite Infantil femenino, las competidoras de entre 6-7-8 y 9-10 años que no usen el protector deben avalarlo con la autorización paterna. Las competidoras de entre 11-12 y 13-14 años obligatoriamente deberán llevar protector para seno y también pecho y abdomen. Para todas las categorías infantiles se utilizará un protector especial para pecho y abdomen.

ANEXO IV-1: Modelos de Equipación

Guantillas
Shobu Sanbon



Espinilleras con empeine
(para infantil)



Bucal



Protector Infantil
(externo)



Protector Infantil
Femenino (interno)



Protector femenino
(interno)



Casco Infantil

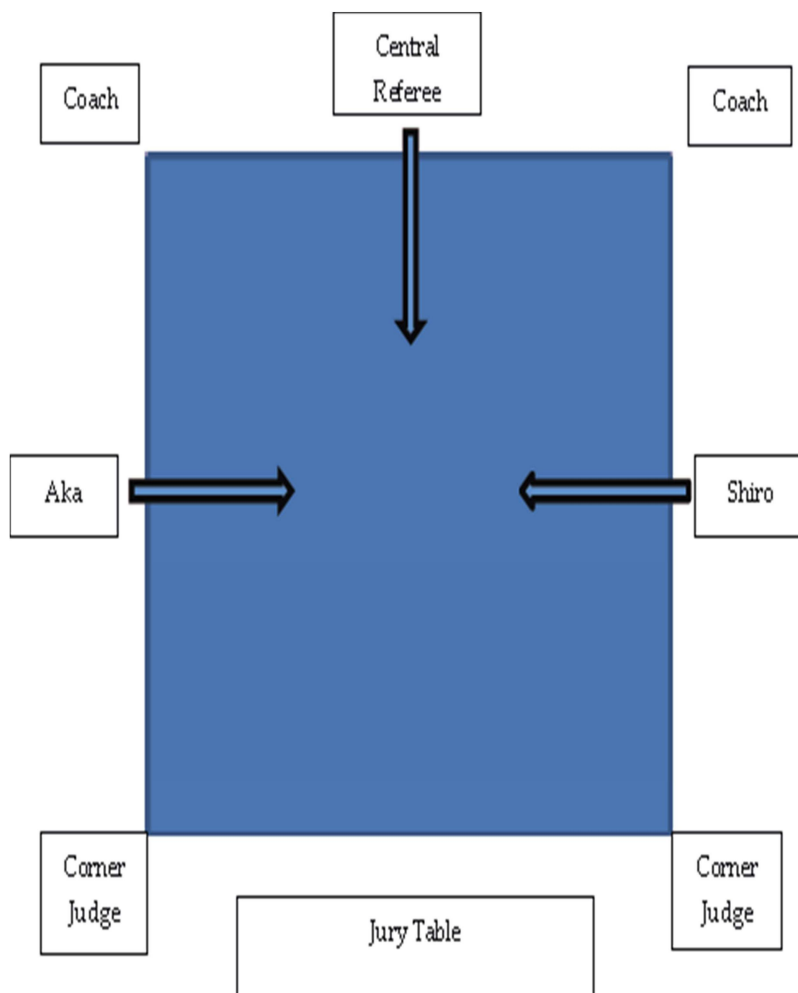


Guantillas
Shobu Ippon



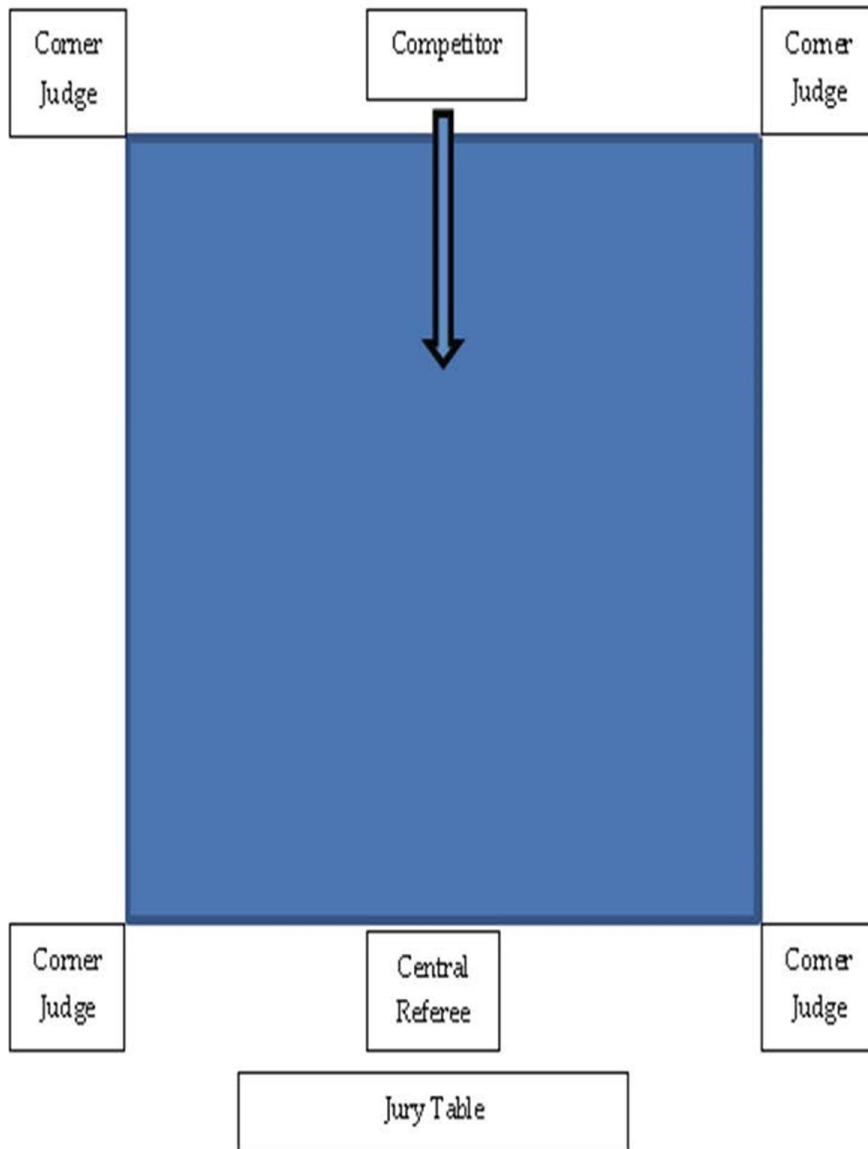
ANEXO V: Área de competición

- Kumite Shobu Sanbon



Área de competición

- Kata



CAPÍTULO IV – REGLAS PARA KATA

ARTÍCULO 1: Modalidades de competición

1. Las modalidades de competición son las siguientes:
 - a. Competición Individual
 - b. Competición Por Equipos
2. En competición Individual y de competición por Equipos, el sistema de puntuación debe ser como sigue: los puntos se otorgarán a cada participante y/o equipo separadamente y el ganador será el que consiga la puntuación más alta.
3. El número de personas que componen un equipo debe ser 3 + 1 participante reserva.
4. El sistema puede ser modificado por el Comité Ejecutivo de la WKMO.

ARTÍCULO 2: Arbitraje de una competición

1. El panel de jueces (1 Árbitro y 4 o 6 Jueces de Esquina) se encargarán de arbitrar la competición.
2. La competición será dirigida según las instrucciones del Árbitro.

ARTÍCULO 3: Comienzo y finalización de las competiciones

1. Comienzo
 - a. Antes de que empiece cada ronda, los competidores deberán comunicar a los Mesa Arbitral el nombre del Kata que van a realizar.
 - b. A medida que el locutor los vaya anunciando, los participantes se irán acercando al área de competición, saludarán al Árbitro y anunciarán con claridad el nombre del Kata escogido a los Jueces.
 - c. El Árbitro repetirá el nombre del Kata.
 - d. Los participantes podrán empezar entonces a realizar la técnica, y hasta que no la finalicen, no volverán a la posición inicial para aguardar la decisión de los Jueces.
2. Finalización
 - a. Una vez se ha completado el Kata, el Árbitro dará un alto para que los Jueces de Esquina tomen una decisión (Hantei). Inmediatamente, el Árbitro y los Jueces de Esquina alzarán las tarjetas de puntuación (simultáneamente) con sus decisiones. El locutor llamará a cada uno de los Jueces de Esquina para registrar su votación.
 - b. El anotador registrará las votaciones de la forma adecuada y calculará la puntuación final como sigue: de 7 (o 5) puntuaciones recibidas, la más alta y la más baja se desestimarán y las otra 5 (o 3) se sumarán
 - c. El anunciador dirá de manera clara y precisa la puntuación total final.
 - d. Después de anunciar la puntuación final, los participantes saludarán al Árbitro y abandonará el área de competición.

ARTÍCULO 4: Tipos de Kata - Individual y por Equipos

Categorías infantiles

Infantil: 6 -7 – 8 años

- **Cinturones de Blanco a Naranja:** 1ª, 2ª y 3ª ronda: Kata Shitei (los participantes pueden repetir el mismo Kata en todas las rondas.)
- **Cinturones de Verde a Negro:** 1ª ronda: Kata Shitei, 2ª y 3ª ronda: Kata Shitei o Sentei (los participantes no pueden repetir el mismo Kata en todas las rondas). En caso de empate pueden repetir el mismo Kata.

Infantil 9 – 10 años

- **Cinturones de Blanco a Naranja:** 1ª, 2ª y 3ª ronda: Kata Shitei. (Los participantes pueden repetir el mismo Kata en todas las rondas).
- **Cinturones de Verde a Azul:** 1ª ronda: Kata Shitei, 2ª y 3ª ronda: Kata Shitei o Sentei (los participantes no pueden repetir el mismo Kata en todas las rondas). En caso de empate pueden repetir el mismo Kata.
- **Cinturones de Marrón a Negro:** 1ª ronda: Kata Shitei. 2ª ronda: Kata Shitei Sentei. 3ª ronda: Kata Tokui (los participantes no pueden repetir el Kata realizado en la Ronda anterior). En caso de empate no se puede repetir el mismo Kata.

Los niños no pueden realizar los siguientes Katas (de su propio estilo): Gojushiho (Dai/Sho), Unsu/Unshu, Ciantanyara No Kushanku, Anan y Suparimpei.

Infantil 11 -12 años

- **Cinturones de Blanco a Naranja:** 1ª, 2ª y 3ª ronda: Kata Shitei. (Los participantes pueden repetir el mismo Kata en todas las rondas).
- **Cinturones de Verde a Azul:** 1ª ronda: Kata Shitei, 2ª y 3ª ronda: Kata Shitei o Sentei (los participantes no pueden repetir el mismo Kata en todas las rondas). En caso de empate pueden repetir el mismo Kata.
- **Cinturones de Marrón a Negro:** 1ª ronda: Kata Shitei. 2ª ronda: Kata Shitei Sentei. 3ª ronda: Kata Tokui (los participantes no pueden repetir el Kata realizado en la Ronda anterior). En caso de empate no se puede repetir el mismo Kata.

Es necesario que en estas categorías, los participantes puedan estudiar primero los Katas básicos y gradualmente los más complejos.

Las puntuaciones finales de la 2ª y 3ª ronda se sumarán para el resultado final, pero a diferencia de categorías superiores (Cadetes, Juniors, Seniors y Veteranos) si los participantes son 8 o menos solo se realizará la competición final.

Categorías superiores (Cadetes, Juniors, Seniors y Veteranos)

1. **PRIMERA RONDA** – Eliminatoria (Puntuación 5.0 – 7.0), los 16 competidores con puntuaciones más altas pasarán a la siguiente ronda. Los participantes deberán llevar a cabo un Shitei o Sentei Kata (Yo Sen Kata) planificado de los que aprueba la WKMO. La elección debe ser comunicada con anterioridad para poder registrarlo en la hoja oficial. Si hay menos de 16 competidores para la primera ronda, ésta puede ser omitida, de manera que se convertiría en una clasificación de dos fases.

En la eliminatoria el orden de competición se determina por sorteo.

2. **SEGUNDA RONDA** – Semifinal (Puntuación 6.0 – 8.0): de los 16 participantes sólo 8 pasarán a la final (los que tengan mayor puntuación). Los participantes deberán llevar a cabo de forma planificada un Shitei, Sentei (Yo Sen Kata) o Tokui Kata (Yo Sen Kata o Kessho Sen Kata) de los que aprueba la WKMO. Los participantes no podrán repetir el mismo Kata de la ronda previa. La elección debe ser comunicada con anterioridad para poder registrarlo en la hoja oficial.

En la semifinal, el primero en participar, será el atleta con la puntuación más baja de la eliminatoria.

El último en participar, por lo tanto, será el atleta con la puntuación más alta de la eliminatoria.

3. **TERCERA RONDA** – Final (Puntuación 7 – 9): los participantes podrán llevar a cabo un Shitei, Sentei (Yo Sen Kata) o Tokui Kata (Yo Sen Kata o Kessho Sen Kata) de los que aprueba la WKMO. El Kata de la final debe ser diferente a las reproducidas en las fases anteriores. La elección deberá comunicarse con anterioridad para poder registrarlo en la hoja oficial.

En la final el orden de participación se decidirá por sorteo.

4. En caso de empate en la 1ª y 2ª ronda, el orden de competición en la siguiente ronda, se definirá añadiendo la puntuación mínima de las 3 puntuaciones restantes del total esa ronda. Si persiste el empate, se añade la puntuación máxima a partir de las 3 puntuaciones restantes de las puntuaciones restantes para esa ronda. En caso de continuar con el empate, los participantes deberán realizar un Kata adicional que no hayan realizado previamente por los competidores de esa ronda. Si todavía no se reconociera un ganador, la decisión debe ser tomada por el Panel de Jueces (basada en el último Kata realizado).

5. El resto de las puntuaciones de la 2ª y 3ª ronda se suman al resultado final. En caso de empate los participantes deben realizar un Kata adicional que no haya sido realizado por alguno de los competidores en esa tercera fase. Si el empate persiste, la puntuación mínima a partir de las 3 puntuaciones restantes serán añadidas al total. En caso de continuar el empate, se añade la puntuación máxima a partir de las 3 puntuaciones restantes al total. Si todavía no se reconociera un ganador, la decisión debe ser tomada por el Panel de Jueces (basada en el último Kata realizado)

ARTÍCULO 5: Criterios de decisión

En Kata, cada ejecución no debe ser considerada buena o mala, se juzgará de acuerdo con los elementos esenciales de juicio en base a dos criterios fundamentales:

1. El rendimiento básico: los siguientes puntos básicos que deben aparecer en Kata son los siguientes:
 - a. Secuencia de Kata
 - b. Control de la potencia
 - c. Control de la tensión y la contracción
 - d. Control de la velocidad y ritmo
 - e. Dirección de movimientos
 - f. La comprensión de la técnica Kata
 - g. Mostrar comprensión adecuada del Kata Bunkai
 - h. La ceremonia
 - i. Embusen (línea de realización del Kata)
 - j. Visión
 - k. Las posturas
 - l. La coordinación
 - m. La estabilidad y el equilibrio
 - n. La perfección
 - o. La armonía
 - p. Las pausas
 - q. Kiai
 - r. Las respiraciones
 - s. La concentración
 - t. El espíritu
2. Rendimiento avanzado: los Jueces deberán tener en cuenta los puntos importantes y el grado de dificultad del Kata realizado, basándose en:
 - a. El dominio de las técnicas del competidor.
 - b. El grado de dificultad y el riesgo en el desempeño del Kata.
 - c. La actitud Budo del competidor (actitud marcial).

ARTÍCULO 6: Puntos en contra en inhabilitación

1. Puntos en contra. Los puntos en contra serán deducidos en estos casos:
 - a. En el momento en el que una duda para el buen desempeño del Kata que se está realizando, 0.1 puntos deben deducirse de la puntuación final.
 - b. Cuando no es una pausa momentánea, sino que es una pausa discernible, 0.2 puntos deben deducirse de la puntuación final.
 - c. Cuando el competidor pierda el equilibrio momentáneamente y se recupere al instante, deben deducirse entre 0.1 y 0.2 puntos de la puntuación final.
2. Descalificación
 - a. Si el competidor realiza mal el Kata; o no es capaz de terminarlo.
 - b. Si el concursante durante la ejecución del kata lleva pulseras, colgantes, o joyas.
 - c. Si el competidor pierde el equilibrio por completo y/o se cae.
 - d. Si el concursante no realiza un Kata de su estilo. (eventos internacionales)
 - e. Si el competidor realiza un kata que no figure en ninguna de las listas oficiales.

ARTÍCULO 7: Lista de Katas WKMO

El Kata Anan no es japonés, sino que tiene un origen indio, pero WKMO adopta este Kata como Tokui. Kata, para ser ejecutado en competición por todos los estilos que lo han reconocido. No está permitido en categorías infantiles.

YO SEN Kata: KESSHO SEN Kata:

(Kata para la primera ronda) (Kata para la semifinal y la final)

SHITO RYU	
Shitei:	Jion
Pinan 1,2,3,4,5	Kosokun Sho
Saifa	Suparimpei
Mioyo	Sanseiru
Aoyagi	Chatanyara no Kushanku
	Shisocin
Sentei:	Matsumura no Bassai
Matsumura no Rohai	Tomari Bassai
Jyuroku	Niseishi
Bassai Dai	Chinto
Kosokun Dai	Nipaipo
Wanshu	Seipai
Annanko	Seisan
Seienchin	Sochin (Aragaki ha)
Mutsukaze	Gojushiho
Jiin	Unshu
Tomari no Wanshu	Pachu
	Heiku
	Paiku
	Kururunfa
Anan	

- En Shito Ryu, categorías infantiles: no están permitidos los Kata Chatanyara no Kusanku, Anan, Unshu, Suparimpei y Gojushiho.

SHOTOKAN	
Shitei:	Tekki Nidan
Heian 1, 2, 3, 4, 5	Tekki Sandan
Tekki Shodan	Bassai Sho
Sentei:	Kanku Sho
Bassai Dai	Sochin
Enpi	Nijushiho
Kanku Dai	Chinte
Jion	Meikyo
Jitte	Jiin
Hangetsu	Gojushiho Sho
	Gojushiho Dai
	Wankan
	Gankaku
	Unsu
Anan	

- Categorías infantiles: entre los Shitei kata, también se permite el Kata Taikyoku; Katas no permitidos son: Anan, Unsu, Gojushiho Sho y Gojushiho Dai

GOJU RYU	
Shitei:	Seisan
Taikyoku Jodan/Chudan/Gedan	Kururunfa
Taikyoku Kake Uke Ichi Taikyoku Kake Uke Ni	Suparinpei
Taikyoku Mawashi Uke Ichi – Taikyoku Mawashi Uke Ni	
Gekisai Dai Ichi Gekisai-Dai Ni	
Ansei Dai Ichi – Ansei Dai Ni - Ansei Dai San	
Saifa	
Seienchin	
Sentei:	
Shisochin	
Sanseiru	
Seipai	
Anan	

- Categorías infantiles: Los Katas no permitidos son: Anan y Superimpei

WADO RYU	
Shitei:	Chinto
Pinan 1, 2, 3, 4, 5	Naihanchi
Sentei:	Rohai
Kushanku	Wanshu
Niseishi	Seishan
Jion	Unsu
Passai	Superinpei
Jitte	
Anan	

- Categorías Infantiles: Los Katas no permitidos son... Anan y Superimpei

SANKUKAI	
Shitei:	Sanchin
Taikyoku 1, 2, 3	Seipai
Heiwa 1, 2, 3, 4, 5	Goju
Sentei:	Yon
Hiji No Kata	Hyakuhachi (Kururunfa)
Shinsei	Saifa
Matsukase	Kosokun Dai
Bassai Dai	
Jiin	
Annanko	
Seienchin	
Tensho	
Tajima	
Anan	

- Categorías infantiles: El Kata no permitido es Anan.

SHOTOKAI	
Shitei:	Tekki Nidan
Heian 1, 2, 3, 4, 5	Tekki Sandan
Tekki Shodan	Bassai Sho
Sentei:	Kanku Sho
Bassai Dai	Hangetsu Den
Enpi	Nijushiho
Kanku Dai	Chinte
Jion	Meikyo
Hangetsu Dashi	Matsu Mara No Bassai
Jutte	Gankaku
	Jun
Anan	

- Categorías infantiles: El Kata no permitido es Anan

SHORIN RYU	
Shitei:	Naihanchi Nidan/Sandan
Pinan 1, 2, 3, 4, 5	
Naihanchi Shodan	Passai Dai
Sentei:	Kusanku Dai
Passai Sho	Seisan
Kusanku Sho	Wankan
Jion	Gojushiho
Chinto	Unsu
Jitte	
Anan	

- Categorías infantiles: Los Kata no permitidos son Anan , Gojushiho y Unsu

KYOKUSHINKAI	
Shitei:	Kanku Dai
Pinan 1, 2, 3, 4, 5	Gekisai Sho
Sentei:	Sushi Ho
Gekisai Dai	Garyu
Tsuki No Kata	Seipai
Yantsu	
Tensho	
Sanchin No Kata	
Saiha	
Seienchin	
Anan	

- Categorías infantiles: El Kata no permitido es Anan

MAKOTOKAI	
Shitei:	Nyumon
Shoho 1, 2, 3, 4	Daippo
Sentei:	Dainiho
Shoho 5, 6, 7, 8	Daisanpo
Hangetsu	Tobira Wo Akeru
Teki Sandan	Tobira Ga Aku
Genten	Tobira Wo Akeyou
	Wasan
Anan	

- Categorías infantiles: El Kata no permitido es Anan

NANBUDO	
Shitei:	Hiji No Kata
Taikyoku 1, 2, 3	Saifa
Nanbu 1, 2, 3	Seipai
Heiwa 1, 2, 3, 4, 5	Shinsei
Sentei:	Tensho
Nanbu Yondan	Samposho
Nanbu Godan	Shin Tajima
Ikkyoku	Sandokai
Annanko	Gojuion
Bassai Dai	
Haguja Hime	
Jiin	
Matsukase	
Kosokundai	
Seienchin	
Hyakuhachi	
Anan	

- Categorías infantiles: El Kata no permitido es Anan