



WORLD KARATE FEDERATION

Member of:
Global Association of International Sport Federations (GAISF)
International World Games Association (IWGA)

12 de diciembre de 2019

BOLETÍN DE REGLAS DE COMPETICIÓN DE LA WKF No.2 - 2019

**Nueva versión aprobada por el Comité Ejecutivo de la WKF
para su implementación desde el 01.01.2020**

Estimado karateka,

A partir del próximo 01.01.2020 habrá una nueva versión de las reglas de competición. Esto supone una excepción a la revisión bienal de las reglas, pero en vista de que se han introducido ya algunas prácticas hemos estimado conveniente que haya un único documento de consulta para conocer lo que ya está en vigor.



Las Reglas de competición de la WKF han crecido naturalmente a lo largo de los años hasta el punto de que para alguien externo resulte algo confusa la mezcla de reglas, explicaciones y anexos. Por tanto, ha llegado el momento de rehacerlas más que ir las adaptando. No obstante, hasta la celebración de los próximos Juegos Olímpicos de Tokio 2020 solamente podemos hacer cambios mínimos. En el año 2021 la intención es presentar una versión completamente nueva de las reglas para que las reglas sean evidentes, sin necesidad de referirlas a explicaciones, además de utilizar un lenguaje más sencillo.

Con el fin de poder revisar esta versión intermedia que entra en vigor el 01.01.2020 más fácilmente, he resumido en este boletín los cambios que ahora forman parte de las reglas de competición actuales. Como siempre, serán bienvenidas vuestras aportaciones.

Gunnar Nordahl
Director
Comisión de Reglas de la WKF



WORLD KARATE FEDERATION

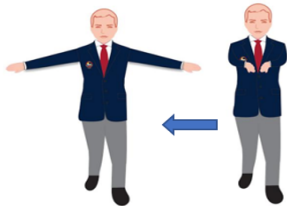
Member of:
Global Association of International Sport Federations (GAISF)
International World Games Association (IWGA)

KUMITE & KATA ARTÍCULO 2 - UNIFORME OFICIAL: Cambios en la vestimenta

- Acceso igual para el uso de la prenda de carácter religioso para ambos géneros (oficiales y entrenadores)
- Las Juezas pueden llevar pendientes discretos

KUMITE ARTÍCULO 9 - ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES: Introducción de señales utilizadas sin parar el encuentro

- Introducción de señales para iniciar la actividad y deshacer los agarres sin parar el encuentro:

	TSUZUKETE	Combatir	Orden de proseguir el encuentro cuando hay una interrupción no autorizada o cuando el Árbitro da la orden informal para comenzar el combate por falta de actividad.
	WAKARETE	Separar	El Árbitro hace la señal para que los contendientes deshagan un agarre o cuando estén pecho con pecho, hacienda un gesto separando sus manos con las palmas hacia afuera, mientras da la orden verbal.

KUMITE APPENDIX 11 - VIDEO REVIEW: Cambios a las reglas de Video Review

- Se ha añadido el párrafo siguiente al punto 6 de las reglas de Video review, para indicar cómo gestionar las situaciones en las que la acción no es visible en el video:
 - Cuando el entrenador levante la tarjeta para el video review y éste no permita ver si la protesta es válida o no, el supervisor no mostrará la tarjeta SÍ o NO, sino que se levantará y hará el gesto que anteriormente se utilizaba para MIENAI (cubriéndose ambos ojos con la punta de los dedos) y la tarjeta será devuelta al entrenador.



MIENAI

- Se ha añadido el párrafo siguiente al punto 6 de las reglas de Video review para indicar cómo gestionar las situaciones en las que se solicita el Video review para el mismo incidente por parte del entrenador contrario:

WORLD KARATE FEDERATION

Member of:
Global Association of International Sport Federations (GAISF)
International World Games Association (IWGA)

- Si el entrenador levanta la tarjeta del video review y el entrenador contrario quiere solicitar la revisión de la misma instancia, el segundo entrenador deberá levantar su tarjeta antes de que el video review comience, para no perder su derecho a solicitar el video review para esa instancia. Se considera que el video review se ha iniciado una vez que el Árbitro hace el gesto.

KUMITE APÉNDICE 14 - COMPETICIÓN DE TURNO ROTATORIO: Corrección del cálculo de puntos en la competición de turno rotatorio

- Es posible descalificar a un contendiente de un encuentro y que continúe la competición. En este caso, su adversario gana ese encuentro por 4-0 o por cualquier resultado obtenido que lo supere en 4 puntos (p. ej., 5-0, 6-0, etc.) y los demás resultados permanecen.
- Si un contendiente se lesiona durante la vuelta eliminatoria y no puede continuar, las puntuaciones de los encuentros (completados, actuales o pendientes) se declaran NULOS (se anulan los resultados) y se pierden los puntos, excepto si se trata del último encuentro de las eliminatorias del round robin, en cuyo caso todos los resultados y puntos previos permanecen inalterados.

KATA ARTÍCULO 3 - ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA: Orden de ejecución

- El sistema electrónico de evaluación de Kata determinará de forma aleatoria el orden de las ejecuciones dentro del grupo desde la primera ronda hasta los encuentros de medalla (estos últimos quedan excluidos).
- Se requiere la ejecución de 5 katas para ganar en el caso de 97-192 contendientes y 32 grupos y 6 katas para ganar en el caso de 193 contendientes o más

KATA ARTÍCULO 4 - EL PANEL DE JUECES: Nacionalidad de los Jueces

- En los encuentros de medallas, ninguno de los Jueces podrá tener la misma nacionalidad que los competidores.

KATA ARTÍCULO 5 - CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Resolución de empates por sistema electrónico

- Los empates se resolverán por el sistema electrónico, de acuerdo con los criterios siguientes:

Paso 1	Comparar la puntuación TÉCNICA antes del factor de multiplicación (70%). La puntuación más alta gana.
Paso 2	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más baja no excluida. La puntuación más alta gana.
Paso 3	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más alta no excluida. La puntuación más alta gana.
Paso 4	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más baja no excluida. La puntuación más alta gana.

WORLD KARATE FEDERATION

Member of:
Global Association of International Sport Federations (GAISF)
International World Games Association (IWGA)

Paso 5	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más alta no excluida. La puntuación más alta gana.
Paso 6	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más alta entre las puntuaciones más bajas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 7	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más baja entre las puntuaciones más altas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 8	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más baja entre las puntuaciones más bajas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 9	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más alta entre las puntuaciones más bajas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 10	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más baja entre las puntuaciones más altas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 11	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más baja entre las puntuaciones más bajas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 12	Comparar la puntuación TÉCNICA, comparando la puntuación más alta entre las puntuaciones más altas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 13	Comparar la puntuación ATLÉTICA, comparando la puntuación más alta entre las puntuaciones más altas excluidas. La puntuación más alta gana.
Paso 14	Si todos los criterios considerados en los casos anteriores no resuelven el ganador, se resolverá el empate lanzando una moneda electrónica.