



RESUMEN DE CAMBIOS REGLAMENTO DE COMPETENCIA KUMITE Y KATA WKF 2018

ARTICULO	NOMBRE ART		REGLAS DE KUMITE
ART 1	AREA DE COMPETENCIA	PT 2	Se invierten dos piezas de tatami con el lado rojo hacia arriba a un metro de distancia del centro del tatami para formar un límite entre los contendientes. Al comenzar o reanudar el combate, los competidores estarán de pie al frente y al centro del tatami uno frente al otro.
ART 2	UNIFORME OFICIAL	PT 2	Contendientes, texto agregado a: "Los atletas deben usar un gi de karate blanco sin rayas, ribetes o bordados personales, otros que específicamente permitido por la WKF EC".
ART 2	UNIFORME OFICIAL	PT 2	Se agregó a la vestimenta de los árbitros y jueces que debe usar "Un discreto cordón blanco para el silbato"; que "los árbitros y jueces femeninos pueden usar un cubre cabeza por mandato religioso, de tipo aprobado por la WKF y pendientes discretos. También se agregó: "Los árbitros y los jueces pueden usar una alianza (aro) de matrimonio simple". También se agregó: "Para los Juegos Olímpicos, los Juegos Olímpicos de la Juventud, los Juegos Continentales y otros eventos de deportes múltiples en los que se ofrece un uniforme cruzado para árbitros establecido por el comité deportivo organizador con la forma y el aspecto del evento específico, el uniforme oficial de los árbitros podría sustituirse por ese uniforme común, siempre que el organizador del evento lo solicite por escrito a la WKF y lo apruebe formalmente la WKF".
ART 2	UNIFORME OFICIAL ENTRENADORES	PT 1	Los entrenadores ahora deben usar ropa formal para todas las peleas de medallas, no solo para las finales.
ART 3	ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS DE KUMITE	PT 7	El tipo de descalificación agregado al texto en pt. 7: "Un equipo será descalificado (SHIKKAKU) si alguno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o la orden de combate sin una notificación por escrito antes de la ronda.

ART 3	ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETENCIAS	PT 7	Tipo agregado de descalificación: "Un equipo será descalificado (SHIKKAKU) si alguno de sus miembros o su entrenador cambia la composición del equipo o la orden de pelea sin una notificación por escrito antes de la ronda".
ART 4	ORGANIZACIÓN D ELAS COMPETENCIAS DE KUMITE	PT 3	Se agregó texto para especificar la asignación de funciones: "Despliegue de árbitros y jueces y asignación de paneles: <ul style="list-style-type: none"> • Para las rondas eliminatorias, el secretario RC facilitará al técnico del sistema de software que maneja el sistema de dibujo electrónico una lista que contenga los Árbitros y Jueces disponibles por Tatami. Esta lista es hecha por el secretario RC una vez que el sorteo de los atletas haya finalizado y al final de la Reunión informativa de los árbitros. Esta lista solo debe contener Árbitros presentes en la Reunión informativa y debe cumplir con los criterios antes mencionados. Luego, para el sorteo de árbitros, el técnico ingresará a la lista en el sistema y 4 jueces y 1 árbitro de cada despliegue de Tatami se asignarán aleatoriamente como panel de árbitros para cada combate. • Para los combates de medallas, los Tatami Manager le proporcionarán al Presidente y al Secretario de RC una lista que contiene 8 oficiales de su propio Tatami después de que haya finalizado el último asalto de las rondas eliminatorias. Una vez que la lista es aprobada por el presidente del RC, se le dará al técnico de software para ser ingresada en el sistema. El sistema asignará aleatoriamente el panel de Árbitros, que solo contendrá 5 de los 8 oficiales de cada tatami".
ART 4	PANEL ARBITRAL	PT 4	Número de personas a nombrar especificadas: "2 Tatami Manager, 1 asistente de Tatami Manager, 1 supervisor de puntuación y 2 encargados de puntuación"
ART 6	SCORING – FINAL DEL ENCUENTRO	EXP. XIII	Sentencia "Las penas se pueden imponer después de eso, pero solo por la Comisión de Arbitraje o la Comisión Disciplinaria y Legal" combinadas ". Las sanciones pueden imponerse después de eso, pero solo por la Comisión Disciplinaria y Legal "es decir, las penalidades más allá de la competencia solo pueden ser impuestas por el DLC.
ART 7	CRITERIOS PARA LA DECISION	PT 4	Agregar nuevo Pt. 3 entre el presente Pt. 2 y Pt. 3: "Si un competidor al que se le ha otorgado SENSHU recibe una advertencia de Categoría 2 por evitar el combate por los siguientes incidentes: Jogai, huir, agarrar, luchar, empujar o estar parado en el cofre

			<p>cuando falta 15 segundos o menos en la pelea: el competidor perderá automáticamente esta ventaja y el Árbitro lo indicará mostrando el signo para SENSHU seguido del signo de anulación (TORIMASEN) dando también el comando verbal "AKA / AO SENSHU TORIMASEN". Si se retira SENSHU cuando quedan 15 segundos o menos de la pelea, no se puede otorgar más SENSHU a ninguno de los competidores.</p> <p>En los casos en que se ha otorgado el SENSHU, pero una protesta de video exitosa determina que también el otro oponente anotó, y que un puntaje de hecho no está sin oposición, el mismo procedimiento se usa para la anulación de SENSHU.</p>
ART 7	CRITERIOS PARA LA DECISION	PT 4	Última oración reformulada a: "La diferencia o la ventaja máxima del punto registrada en cualquier combate serán ocho".
ART 7	COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	EXP IV	Referencia agregada: "Para competidores menores de 14 años de edad; ver también el APÉNDICE 10 para más restricciones
ART 8	COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	EXP IV	Cambiar la frase "El Árbitro debe detenerse constantemente para observar al participante lesionado hasta que se reanude el encuentro" para leer "El Árbitro debe continuar observando al participante herido hasta que se reanude el encuentro"
ART 8	COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	EXP IX	"El Árbitro debe detenerse constantemente para mirar al competidor", dice el Árbitro debe continuar observando el participante.
ART 8	COMPORTAMIENTO PROHIBIDO	EXP XVI	Se modificó la frase: "Esto a menudo ocurre durante los segundos finales de una pelea. Si la falta ocurre con diez segundos o más del tiempo de combate restante, ... "a" Esto ocurre a menudo durante los segundos finales de un combate. Si la falta ocurre con quince segundos o más del tiempo de combate restante, ... "
ART 9	ALVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	BAJO ENCABEZADO	<p>Texto para SHIKKAKU cambiado:</p> <p>Esta es una descalificación del torneo completo, incluida cualquier categoría posterior para la que el ofensor haya sido registrado. SHIKKAKU se puede invocar cuando un competidor no obedece las órdenes del Árbitro, actúa maliciosamente o comete un acto que daña el prestigio y el honor de Karate, o cuando se considera que otras acciones violan las reglas y el espíritu del torneo. En los partidos por equipos, el puntaje del competidor sucio se establecerá en ocho puntos y el puntaje del infractor se pondrá a cero.</p>

ART 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	-----	Cambiar la definición de SHIKKAKU de "Esto es una descalificación del torneo, competencia o encuentro real". Para definir el límite de SHIKKAKU, la Comisión de Árbitros debe ser consultada "para "Esta es la descalificación de todo el torneo, incluidas las categorías posteriores por las que el infractor haya sido registrado".
ART 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	EXP II	Cambiado de "Hay dos grados de penalizaciones: HANSOKU y SHIKKAKU, ambos causan que el competidor que viola las reglas sea descalificado de i) del encuentro (HANSOKU) - o ii) del encuentro o de todo el torneo (SHIKKAKU) con una posible suspensión de la competencia por un período de tiempo adicional ". "Hay dos grados de penalizaciones: HANSOKU y SHIKKAKU, ambos causan que el concursante que viola las reglas sea descalificado de i) del encuentro (HANSOKU) - o ii) del encuentro y de todo el torneo (SHIKKAKU). En el caso de SHIKKAKU, la Comisión Jurídica y Disciplinaria aún puede imponer nuevas sanciones basadas en el resultado de las quejas ".
ART 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	EXP IV	"Una advertencia puede ser directamente impuesta por una infracción de reglas, pero una vez dada; las repeticiones de esa categoría de infracción deben ir acompañadas de un aumento en la severidad de la advertencia impuesta. "Cambiado a: "Una advertencia puede ser directamente impuesta por una infracción de las reglas, pero una vez dada; las repeticiones de esa categoría de infracción deben ir acompañadas de un aumento en la gravedad de la advertencia o descalificación según sea apropiado ".
ART 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	EXP X	Texto revisado: Un SHIKKAKU se puede imponer directamente, sin advertencias de ningún tipo. Si el Árbitro cree que un atleta ha actuado maliciosamente, independientemente de si se ha causado o no una lesión física real, SHIKKAKU y no HANSOKU es la penalización correcta.
ART 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	NEW EXP XI	Se agregó una nueva sección: "Cuando el árbitro considera que un Entrenador está interfiriendo con la acción en el progreso, él / ella detendrá el encuentro (YAME), se acercará a él y le indicará la señal de conducta descortés. Después de eso, el Árbitro reiniciará el partido (TSUZUKETE HAJIME)) Si el entrenador continúa interfiriendo, el

			<p>árbitro detendrá el encuentro, se acercará nuevamente al entrenador y le pedirá que abandone el tatami. El Árbitro no reiniciara el encuentro hasta que el entrenador haya abandonado el área de Tatami. Esto no se considera una situación de SHIKKAKU y la expulsión del entrenador es solo para ese encuentro o mach en particular " .</p>
ART 9	ADVERTENCIAS Y PENALIZACIONES	EXP XII	<p>Retirada referencia a penalidades acumulativas (ya que no son posibles): "Se impone un HANSOKU por advertencias acumuladas, pero también se puede imponer directamente por infracciones graves a las reglas. Se usa cuando el potencial del oponente para ganar se ha reducido prácticamente a cero (en opinión de los Jueces) por culpa del oponente " .</p>
ART 10	LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETENCIA		<p>Lectura del párrafo anterior: "Un concursante lesionado que gane una pelea por descalificación debido a una lesión no podrá volver a pelear en la competencia sin el permiso del. Si se lesiona, puede ganar una segunda pelea por descalificación, pero se retira inmediatamente de la competencia de Kumite en ese torneo " . Fue cambiado para leer: Un concursante lesionado que gane una pelea por descalificación debido a una lesión no podrá volver a pelear en la competencia sin el permiso del médico del torneo. (El ganador del Tournament Doctor determina si el concursante puede continuar).</p>
ART 10	LESIONES Y ACIDENTES EN LA COMPETENCIA	PT 7	<p>Cambiar "recuento" por "recuento verbal hasta diez" cambiado a "recuento verbal hasta diez en el idioma inglés"</p>
ART 11	PROTESTA OFICIAL	PT 5	<p>"Cualquier protesta relacionada con la aplicación de las reglas debe ser anunciada por el entrenador a más tardar un minuto después del final del encuentro. El entrenador solicitará el formulario de protesta oficial al Tatami Manager y tendrá cuatro minutos para completarlo, firmarlo y enviarlo al Tatami Manager con la tarifa correspondiente. El Tatami Manager entregará de inmediato el formulario de protesta completado a un representante del Jurado de Apelaciones que tendrá cinco minutos para tomar una decisión. "</p>
ART 11	PROTESTA OFICIAL	PT 2 y 5	<p>El entrenador o el representante de la federación son las únicas personas que pueden presentar una protesta.</p>
ART 11	PROTESTA OFICIAL	PT 13	<p>El texto se reduce a:</p>

			<p>"Disposición especial para el uso de Video Review NOTA: Esta disposición especial debe interpretarse como separada e independiente de otras disposiciones de este Artículo 11, y la explicación correspondiente. En WKF Senior World Championships, Juegos Olímpicos, Juegos Olímpicos de la Juventud, Juegos Continentales, Juegos Mundiales y juegos multideportivos de esta naturaleza, se requiere el uso de la revisión de video de los combates. El uso de la revisión de video también se recomienda para otras competiciones siempre que sea posible ". El procedimiento para la revisión de video se adjunta como APÉNDICE 11.</p>
ART 12	PODERES Y DEBERES	ENCABEZADO	El título cambió a "PODERES Y DEBERES DE LOS OFICIALES"
ART 12	PODERES Y DEBERES DE LOS OFICIALES		<p>La Comisión de Árbitros también nombrará Asistentes de Tatami Manager</p> <ul style="list-style-type: none"> • El título cambió de "TATAMI MANAGERS" a "TATAMI MANAGERS AND TATAMI ADMINISTRADORES ASISTENTES " • Tatami Manager y Tatami Manager Asistente designarán 2 árbitros para actuar como Video Revisar supervisores (VRS) • Se agregó una nueva sección: "SUPERVISORES DEL ENTRENADOR" con el texto "los deberes de los supervisores de entrenadores" se describen en el APÉNDICE 11 - REVISIÓN DE VIDEO ". • Responsabilidad adicional para KANSA: antes del comienzo de cada encuentro o durante el combate El supervisor se asegurará de que el equipo del competidor y el Karate-Gi estén de acuerdo con las reglas de competición de la WKF. Incluso si el organizador tiene un control del equipo antes de la alineación, es responsabilidad de Kansa asegurarse de que el equipo cumpla con las reglas. El Supervisor de Encuentro no girará durante los encuentros del equipo. En las siguientes situaciones, Kansa levantará la bandera roja y hará sonar su silbato: <ul style="list-style-type: none"> • El árbitro olvida indicar Senshu. • El árbitro da una puntuación al competidor equivocado. • El árbitro da advertencia / penalización al competidor equivocado. • El árbitro da un puntaje a un competidor y exagera Cat. 2 a la otra. • El árbitro da una puntuación a un competidor y Mubobi a la otra.

			<ul style="list-style-type: none"> • El Árbitro da un puntaje por una técnica realizada después de Yame o después de que se acabe el tiempo. • El árbitro da un puntaje realizado por un competidor cuando está fuera del Tatami. • El árbitro da una advertencia o penalización por pasividad durante Atoshi Baraku. • El árbitro da la advertencia equivocada o penalización Cat.2 durante Atoshi Baraku. • El árbitro no detiene el combate y hay dos o más banderas que muestran el punto o Jogai para el mismo competidor. • El árbitro no detiene la pelea cuando un entrenador solicita una revisión de video. • El árbitro no sigue la mayoría de las banderas. • El Árbitro no llama al médico en una situación de regla de 10 segundos. • El árbitro hace Hantei / Hikiwake, pero se ha obtenido Senshu. • Un juez está sosteniendo las banderas en la mano equivocada. • El marcador no muestra la información correcta. • La técnica solicitada por el entrenador se hizo después de Yame o después de que se acabó el tiempo. <p>En las siguientes situaciones, Kansa no se involucrará con la decisión del Panel de Arbitraje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los jueces no marcan por un puntaje. • Los jueces no marcan para Jogai. • Los Jueces no apoyan al Árbitro cuando solicitan una advertencia o penalización Cat.1 o Cat.2. • El grado de contacto Cat. 1 que el panel decida. • El grado de advertencia o penalización Cat. 2 que el panel decida. • Kansa no tiene voto ni autoridad en cuestiones de juicios, como por ejemplo si un puntaje fue válido o no. • En caso de que el Árbitro no escuche la campana de tiempo de espera, el Supervisor de puntaje hará sonar su silbato, no Kansa.
ART 13	INICIO, SUSPENSION E INICIO DE LOS ENCUNTROS	PT 2	<p>Los contendientes ahora deben pararse en la parte delantera del área asignada al comenzar el encuentro: "El árbitro y los jueces ocuparán sus posiciones prescritas y después de un intercambio de reverencias entre los contendientes que se colocan al frente en sus áreas asignadas más cercanas a su oponente.; el Árbitro anunciará "¡SHOBU HAJIME!" y el combate comenzará ".</p>
REGLAMENTO DE KATA			

ART 1	AREA DE COMPETENCIA	PT 1	Nuevo artículo dice: "El área de competición será idéntica al área utilizada para la competencia de kumite, pero para la competencia de katas, las piezas de tatami volteadas para marcar los puntos de partida del área roja para los concursantes de kumite deben volver a formar una superficie de color uniforme".
ART 4	PANEL DE JUZGAMIENTO	PT 1	Los jueces de una partida / combate Kata no deben tener la nacionalidad de ninguno de los participantes o ser de la misma Federación Nacional de cualquiera de los participantes.
ART 4	EL PANEL DE JUZGAMIENTO		Despliegue de jueces y asignación de paneles: <ul style="list-style-type: none"> • Para las rondas eliminatorias, el secretario RC facilitará al técnico del sistema de software que maneja el sistema de dibujo electrónico una lista que contenga los jueces disponibles por Tatami. Esta lista es hecha por el secretario RC una vez que el sorteo de los atletas haya finalizado y al final de la Reunión informativa de los árbitros. Esta lista solo debe contener Jueces presentes en la Reunión informativa y debe cumplir con los criterios antes mencionados. Luego, para el sorteo de jueces, el técnico del sistema de software ingresará a la lista en el sistema y 5 jueces de cada despliegue de Tatami se asignarán aleatoriamente como panel de jueces para cada combate. • Para los combates de medallas, los Tatami Manager le proporcionarán al presidente y al secretario del CR una lista que contiene 8 oficiales de su propio Tatami después de que haya finalizado el último combate de las rondas eliminatorias. Una vez que la lista es aprobada por el presidente del RC, se le dará al técnico de software para ser ingresada en el sistema. El sistema asignará aleatoriamente el panel de jueces, que solo contendrá 5 de los 8 funcionarios de cada tatami.
ART 5	CRITERIOS PARA LA EVALUACION		Agregar a la lista oficial de katas: Sansai Kyan No Wanshu Kyan No Chinto Oyadomari No Passai Chibana No Kushanku Kishimoto No Kushanku (Takemura)
ART 5	CRITERIOS PARA LA EVALUACION		Cambiar la definición de Conformidad (rendimiento del kata. "Para la forma misma y los estándares del estilo aplicable (Ryu-ha)" a "Consistencia en el desempeño del kihon del estilo (ryu-ha) en el kata".

ART 5	CRITERIOS PARA LA EVALUACION		El criterio de Conformidad se cambia para ser un subcriterio de Desempeño Técnico. Los dos criterios principales restantes son ahora "Rendimiento técnico" y "Rendimiento atlético"
ART 5		(FOULS d)	Texto reforzado: "El uso de señales audibles (de cualquier otra persona, incluidos otros miembros del equipo) o teatralidad como patear los pies, golpear el pecho, brazos o karate-gi, o exhalación inapropiada, deben considerarse faltas muy graves por parte de los jueces en su la evaluación del rendimiento del kata, en el mismo nivel que uno, penalizaría una pérdida temporal de equilibrio "
APENDICE 1 - TERMINOLOGIA			
	TORIMASEN		El término "TORIMASEN" para anulación se restablece: El punto o la decisión se anula. El árbitro de Kumite o el juez de jefe de Kata cruza sus manos en un movimiento hacia abajo.
	ATOSHI BARAKU		Corrección ortográfica
	SENSHU		Corrección para el uso de nueva señal (práctica ya aplicada desde 2017)
APENDICE 2 -- GESTOS Y SEÑALES DE BANDERA			
	SEÑALES DE BANDERAS DE LOS JUECES		Nota agregada: "Tenga en cuenta que el Árbitro, el Juez n. ° 1 y n. ° 4, mantendrá la bandera roja en la mano derecha y el Juez n. ° 2 y n. ° 3 sostendrá la bandera roja en la mano izquierda".
	SENSHU		Agregue un nuevo gesto para "SENSHU (primer punto sin oposición)"
	CANCELAR LA ÚLTIMA DECISIÓN		El texto del encabezado "CANCELAR DECISIÓN" se cambia a "TORIMASEN / CANCELAR ÚLTIMA DECISIÓN"
APENIDEC 3 -- GUIA PARA REFEREES Y JUECES			
CONTACTO EXCESIVO Y EXAGERACION			La lectura del segundo párrafo actual: "Cuando un competidor hace el pretexto de haber recibido un contacto excesivo y los jueces deciden que la técnica en cuestión fue controlada, cumpliendo los seis criterios de puntuación, se otorgará una puntuación y se emitirá una penalización de categoría

			<p>2 por fingir. La penalización correcta por simular una lesión cuando los jueces determinaron que la técnica de hecho era un puntaje es Shikkaku ".</p> <p>se revisa para leer:</p> <p>"Cuando un competidor hace el pretexto de haber recibido un contacto excesivo y los jueces deciden que la técnica en cuestión fue controlada, cumpliendo los seis criterios de puntuación, se otorgará una puntuación y se emitirá una penalización de categoría 2 por fingir. La penalización correcta por simular una lesión cuando los jueces han determinado que la técnica de hecho era un puntaje es como mínimo Hansoku, y en casos severos Shikkaku ".</p>
APENDICE 4 – MARCAS DEL MARCADOR			
	SENSHU		Marca de verificación introducida como símbolo para SENSHU, primera ventaja sin oposición del punto.
APENDICE 9 - ARBITROS Y JUECES PANTALONES GUÍA DE COLORES			
			Nueva ilustración en el tono de los pantalones.
APENDICE 10 -- COMPETENCIA PARA MENORES DE 14 AÑOS			
	Kumite para niños entre 12 y 14 años de edad:		La viñeta "Las divisiones deben basarse en la altura en lugar del peso" se elimina.
	KUMITE PARA NIÑOS MENORES DE 12 AÑOS		La viñeta "Las divisiones deben basarse en la altura en lugar del peso" se elimina.
	KUMITE PARA NIÑOS DE 12 AÑOS DE EDAD		Se utiliza la viñeta " Mascara facial WKF y Protector de pecho para los niños"
APENDICE 11 -- PROCEDIMIENTO PARA REVISIÓN DE VIDEO			
NUEVO APENDICE AGREGADO			
APENDICE 12 – FORMATO DE PROTESTA OFICIAL			
FORMATO DE PROTESTA INCLUIDO EN LAS REGLAS			
APENDICE 13 - PROCEDIMIENTOS DE PESO			
APENDICE AGREGADO			
APENDICE 14 – EJEMPLO DE ROUND ROBIN			