



REGRAS DE COMPETIÇÃO DE KATA

KWF – KYOKUSHIN WORLD FEDERATION



1. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

1.1 La competición de Kata puede organizarse para participantes masculinos y femeninos.

1.2 Pueden organizarse competiciones individuales y por equipos.

1.3 La competición por equipos se realiza con equipos formados por 3 personas.

1.4 Durante la competición, los competidores deben ejecutar katas libres (tokui), de acuerdo con la lista indicada en el punto 7 de estas reglas.

1.5 La competición de Kata consta de dos rondas.

1.6 En competiciones con hasta 16 participantes, 4 pasan a la final. En competiciones con 16 a 32 participantes, 6 pasan a la final. En competiciones con más de 32 participantes, 8 pasan a la final.

1.7 Antes de cada ronda debe realizarse un sorteo para determinar el orden de presentación de los participantes.

1.8 El resultado final se determina por la suma de los puntos obtenidos por los competidores durante la ronda final.

Número mínimo de participantes por categoría. Se requieren al menos 4 competidores para realizar una categoría. Si, por ejemplo, no se alcanza ese número mínimo en la categoría M50 (Máster +50 años), los competidores podrán optar por participar en la categoría M40 (40 a 49 años). Si tampoco hubiera suficientes participantes en M40, podrán pasar a la categoría Sénior (18 a 39 años).

2. COMPOSICIÓN DE LA COMISIÓN DEL TORNEO

- 1 Juez Supremo
- 1 Juez Principal
- 4 Jueces

2.1 Responsabilidades del Juez Supremo

- Es responsable de garantizar el cumplimiento de las reglas de la competición.
- Designa al Juez Principal y a los Jueces, procurando, siempre que sea posible, que sean de nacionalidades diferentes.
- Dirige el sorteo antes de las rondas.
- En caso de ser necesario sustituir al Juez Principal o a algún Juez, designa un sustituto.
- Verifica el área de presentación y el equipo necesario para la realización de la competición.
- Su lugar se sitúa frente al área de presentación, en un punto que le permita la mejor visión de la competición.
- No participa directamente en la asignación de las puntuaciones.

2.3 Responsabilidades del Juez Principal

- Supervisa el desarrollo de la competición y anuncia las decisiones de acuerdo con las reglas establecidas.
- Participa en el sorteo antes de las rondas.



- Debe consultar al Juez Supremo siempre que exista algún problema relacionado con su decisión.
- Su lugar se sitúa en el centro, frente al área de presentación.

2.4 Responsabilidades de los Jueces

- Seguir la presentación con atención y competencia.
- Evaluar correctamente el kata presentado por el competidor.
- A la orden o señal de silbato del Juez Principal, mostrar su decisión levantando la placa de puntuación.
- Su lugar se sitúa en los laterales del área de presentación.

3. PERSONAL RESPONSABLE DEL BUEN FUNCIONAMIENTO DE LA COMPETICIÓN

3.1 Anunciador

- Llama a los competidores por el orden de presentación.
- Lee en voz alta las puntuaciones otorgadas por el Juez Principal y los Jueces.
- Anuncia la puntuación válida calculada por el secretario/registrador.
- Anuncia la puntuación final de la competición.

3.2 Secretario / Registrador

- Registra en el acta las puntuaciones otorgadas por el Juez Principal y los Jueces.
- Calcula la puntuación válida.
- Calcula la puntuación total y la clasificación final de los competidores.
- Participa en el sorteo.

4. EQUIPO NECESARIO PARA LA REALIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

4.1 Área de presentación

- Debe ser suficientemente amplia para permitir la ejecución de cualquiera de los katas previstos.
- No tiene dimensiones fijas previamente determinadas.
- Su perímetro debe estar marcado por una línea de 5 cm de grosor.
- La posición inicial debe estar marcada por una línea de 50 cm de longitud y 5 cm de grosor.
- Debe ser plana y regular, pudiendo ser de parquet o tatami.

4.2 Otro equipo necesario

- Mesa para el secretario/registrador y el anunciador.
- Sillas para el Juez Principal y los Jueces.
- Silbato para el Juez Principal.
- 5 juegos de placas de puntuación.
- Libro/hoja de acta.
- Números de inscripción para los competidores.
- Podio para el anuncio de los resultados finales.



5. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

A. Inicio y presentación del Kata

Al ser llamado por el anunciador —con indicación del número de inscripción, nombre y país— el competidor se dirige al límite del área de presentación y realiza un saludo.

A la orden del Juez Principal, avanza hasta la línea de salida y saluda al Juez.

El competidor debe anunciar en voz alta el nombre del kata.

El Juez Principal repite el nombre del kata anunciado por el competidor. A su orden, el competidor inicia la presentación (por ejemplo: “Mokuso, Tsuki no Kata, Yoi, Hajime”).

Finalizado el kata, a la orden del Juez Principal —“Naore, Yasume”— el competidor retrocede hasta la línea de salida y espera la decisión.

B. Decisión

Tras finalizar el kata, el Juez Principal concede a los Jueces unos 10 segundos para decidir y ajustar las placas de puntuación.

A continuación, con la orden “Hantei-o-onegai-shimasu, Hantei” y una breve señal de silbato, solicita que se levanten las placas.

Los Jueces levantan simultáneamente las placas, sin demora, con la mano derecha.

El anunciador lee en voz alta, para el secretario/registrador, las puntuaciones mostradas por el Juez Principal y los Jueces.

Tras una señal corta y clara de silbato del Juez Principal, los Jueces bajan las placas.

El secretario/registrador registra las puntuaciones y calcula la puntuación válida de la siguiente manera: de las 5 puntuaciones otorgadas, se excluyen la más baja y la más alta. Las 3 restantes se suman y el resultado se divide entre 3.

El valor obtenido, calculado hasta el tercer decimal, constituye la PUNTUACIÓN VÁLIDA.

El anunciador comunica la puntuación válida.

C. Cierre

Después de anunciarse la puntuación, el competidor saluda al Juez Principal, retrocede hasta salir del área, se detiene en el límite, realiza un nuevo saludo y abandona el área de presentación.

6. PRINCIPIOS BÁSICOS DE EVALUACIÓN

La presentación del kata no debe calificarse simplemente como “buena” o “mala”. La decisión debe considerar, en cada caso, todos los elementos relevantes.

- El kata debe ejecutarse con la competencia necesaria y la presentación debe demostrar una comprensión perfecta del kata.
- El competidor debe demostrar buena concentración, correcta aplicación de la fuerza, equilibrio y respiración adecuada.
- El competidor debe ejecutar posturas y técnicas correctas.
- En la evaluación del rendimiento pueden considerarse otros elementos favorables al competidor, hasta un máximo de 0,5 puntos de bonificación.

7. PRINCIPIOS DE JUZGAMIENTO

Los katas deben presentarse de acuerdo con las prescripciones tradicionales. Según su respectivo grado de dificultad, se organizan en grupos.

7.1 Lista de katas por grupo de edad

1.ª RONDA	FINAL
Pinan 1, 2, 3, 4, 5	Tsuki no Kata
Tsuki no Kata	Gekesai Dai
Gekesai Dai	Gekesai Sho
Gekesai Sho	Yantsu
Yantsu	

Categorías Infantiles/Juveniles: 12 a 15 años. Los katas libres deben elegirse de la lista anterior.

Categorías Júnior, Sénior y Máster

1.ª RONDA	FINAL
Tsuki no Kata	Seienchin
Gekesai Dai	Seipai
Gekesai Sho	Kanku
Yantsu	Garyu
Saiha	Sushi Ho

Puntuación de referencia para una presentación perfecta: según el valor inicial definido por el panel de arbitraje. Bonificación: puntos decimales. Puntuación máxima indicada en el original: 9,0 puntos.

7.2 Puntuación

La puntuación inicial debe reducirse por cada error cometido.

7.3 Errores

- Errores técnicos: la ejecución de la técnica no cumple los requisitos prescritos.



- Posturas/posiciones incorrectas: la relación entre extremidades, tronco y cabeza no corresponde al patrón prescrito o ideal.
- Errores de estilo: expresión facial, dirección de la mirada y comprensión del kata.

8. DESCALIFICACIÓN

El competidor debe ser descalificado en los siguientes casos:

- Modifica el kata.
- Presenta un kata diferente del que anunció previamente.
- Modifica la secuencia o la dirección de las técnicas.
- Se cae.
- Interrumpe la presentación.

9. DEDUCCIONES DE LA PUNTUACIÓN INICIAL

Las deducciones deben aplicarse de acuerdo con la gravedad de los errores, divididos en las tres categorías siguientes.

9.1 Errores leves (-0,1)

Presentación cercana a la perfección, en la que se observa únicamente una pequeña desviación respecto de la ejecución correcta.

- Técnica: la posición de los brazos es correcta, pero los puños no están debidamente cerrados.
- Técnica: existen pequeñas variaciones en la ejecución de la misma técnica; por ejemplo, el nivel chudan no se mantiene siempre igual.
- Posturas y posiciones: la misma postura se ejecuta con dimensiones diferentes, siendo la diferencia inferior a 10 grados o a 1 pie de longitud.
- Posturas y posiciones: la altura de posturas semejantes difiere en menos de una palma.
- Posturas y posiciones: el kata termina en un punto diferente del prescrito, pero a menos de 1 pie del punto correcto.
- Estilo: la expresión facial es excesiva y sobredimensiona el carácter de combate del kata.

9.2 Errores moderados (-0,2 o -0,3)

Desviación significativa respecto de una presentación perfecta. Si el error está más próximo a la categoría leve, se deducen 0,2 puntos; si está más próximo a la categoría grave, se deducen 0,3 puntos.

- Técnica: posición inicial o final incorrecta del brazo o de la pierna; hikite inadecuado o demasiado bajo.
- Técnica: puñetazos, bloqueos o golpes parten de una posición diferente de la exigida.
- Técnica: brazos excesivamente extendidos al final de un puñetazo.
- Técnica: en un puñetazo o golpe, el tronco no está perpendicular a la dirección de la técnica, pero la desviación no supera los 45 grados.
- Técnica: en un bloqueo, el tronco no gira hasta la posición exigida (aproximadamente 45 grados).

- Técnica: puño visiblemente relajado en el hikite.
- Técnica: velocidad inadecuada de las técnicas —demasiado lenta o demasiado rápida—.
- Técnica: al ejecutar una patada, se levanta el talón de la pierna de apoyo.
- Posturas y posiciones: error visible en la ejecución de una postura, superando el margen permitido.
- Posturas y posiciones: diferencia visible de nivel entre posturas semejantes (Zenkutsu-dachi, Kiba-dachi, Kokutsu-dachi), provocando oscilación en la ejecución del kata.
- Posturas y posiciones: el kata termina en un lugar diferente del prescrito, con una diferencia superior a 1 pie.
- Estilo: la dirección de la mirada no precede a la técnica.
- Estilo: el ritmo del kata no es correcto —demasiado lento o demasiado rápido—.
- Estilo: las fases de tensión y relajación de la técnica no son evidentes.

9.3 Errores graves (-0,5)

Desviación importante respecto de la presentación correcta.

- Técnica: modificación del nivel de la técnica, por ejemplo, patada jodan en lugar de chudan.
- Técnica: patada ejecutada como keage en lugar de la forma prescrita (por ejemplo, yoko-geri).
- Técnica: ausencia de kiai.
- Técnica: rotación excesiva del cuerpo en la posición final (más de 45 grados en el caso de puñetazo o golpe).
- Técnica: ausencia total de la rotación necesaria en el caso de un bloqueo.
- Posturas y posiciones: posturas demasiado altas.
- Posturas y posiciones: gran variación en la longitud y la altura de la misma postura.

10. CÁLCULO DEL RESULTADO DE LA COMPETICIÓN DE KATA

10.1 Resultados de una ronda

En caso de empate, la puntuación más baja anteriormente excluida debe incluirse en el cálculo. Si el empate persiste, se incluye también la puntuación más alta.

Si aun así se mantiene el empate, deberá presentarse un nuevo kata, de acuerdo con la lista de katas de cada categoría indicada en el punto 7.

- En la 1.^a ronda: un kata libre.
- En la Final: un kata libre.

10.2 Cálculo del resultado final y clasificación

El resultado de una competición de kata se determina por la suma de los puntos acumulados por los competidores durante la ronda final.

Cada competidor parte de una puntuación máxima previamente determinada por el panel de arbitraje de cada categoría.

Cada Juez deduce puntos en función de los errores observados.



El competidor que obtenga la puntuación más alta deberá alcanzar la mejor clasificación.

En caso de empate en una ronda, la puntuación mínima se incorpora al total de esa ronda. Si el empate persiste, se incorpora también la puntuación máxima de esa ronda.

Si el empate continúa, los competidores deberán ejecutar otro kata de su elección, de acuerdo con la lista de la categoría correspondiente indicada en el punto 7, siempre que ese kata no haya sido realizado en las rondas anteriores.

NOTA PARA LA COMPETICIÓN DE KATA EN LAS CATEGORÍAS MÁSTER

Categoría	Edad	Sexo
M40	40 a 49 años (incluidos los 40)	Masculino y Femenino
M50	A partir de los 50 años (incluidos los 50)	Masculino y Femenino

Shihan Antonio Pereira

