



REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

R.F.E.K.

**NORMATIVA
KATA
ESTILOS DE KARATE**



CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN:	3
ARTÍCULO 1: AREA DE COMPETICIÓN DE KATA	3
ARTÍCULO 2: CATEGORÍAS	3
ARTÍCULO 3: UNIFORME OFICIAL	4
<i>JUECES</i>	4
<i>CONTENDIENTES</i>	5
<i>ENTRENADORES</i>	5
ARTÍCULO 4: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA	6
ARTÍCULO 5: EL PANEL DE JUECES	7
ARTÍCULO 6: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN	7
ARTÍCULO 7: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS	8
ARTÍCULO 8: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA	10
ARTÍCULO 9: LISTA DE KATAS OFICIALES POR ESTILOS	11
<i>GENSEI RYU</i>	11
<i>GOJU RYU</i>	11
<i>KYOKUSHINKAI</i>	12
<i>RENBUKAI</i>	12
<i>SHITO RYU</i>	13
<i>SHOTOKAN</i>	14
<i>UECHI RYU</i>	14
<i>WADO RYU</i>	15
ARTÍCULO 10: MODIFICACIONES	16

NORMATIVA KATA ESTILOS

INTRODUCCIÓN:

El objetivo de esta Normativa es contemplar un marco competitivo en kata para los competidores que tengan intención de participar en la denominada **“Copa de España Internacional de Estilos”** organizada por la RFEK y DA, donde se regirá, en lo general, por lo dispuesto en la Normativa de Competición de la RFEK y D.A. y en lo específico, por lo referido en el siguiente articulado.

En el caso de que se diera alguna circunstancia y/o situación no contemplada en la Normativa se determinará y decidirá por el Comité de Competición del evento.

ARTÍCULO 1: AREA DE COMPETICIÓN DE KATA

1. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami homologado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con un metro adicional en todo el perímetro hasta la zona de seguridad. Habrá una zona de seguridad de dos metros despejada de todo obstáculo alrededor. Cuando el área de competición esté elevada, el área de seguridad deberá tener un (1) metro adicional en cada lado.
2. Las piezas de tatami deben ser de color uniforme, exceptuando el metro exterior a los 8 x 8 metros, que deberá ser de un color distinto.
3. No debe haber muretes, vallas, carteles publicitarios, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.
4. Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo y, por el contrario, deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. El Tatami Manager debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Las piezas del tatami deben estar homologadas por la RFEK.

ARTÍCULO 2: CATEGORÍAS

1. En esta modalidad de Kata por Estilos, habrá las siguientes categorías:
 - a. BENJAMIN año natural que cumplan 7 años o menos
 - b. ALEVÍN año natural que cumplan 8 o 9 años
 - c. INFANTIL año natural que cumplan 10 o 11 años
 - d. JUVENIL año natural que cumplan 12 o 13 años.



REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.

e. CADETE	año natural que cumplan	14 o 15 años
f. JUNIOR	año natural que cumplan	16 o 17 años
g. SUB-21	año natural que cumplan	18, 19 y 20 años
h. SENIOR	año natural que cumplan	16 años o más
i. VETERANOS:		
• VET. I	año natural que cumplan	36 años hasta 49 años.
• VET. II	año natural que cumplan	50 años hasta 59 años.
• VET. III	año natural que cumplan	60 años o más.

No se exigirá grado mínimo en ninguna de las categorías.

ARTÍCULO 3: UNIFORME OFICIAL

1. Los contendientes y sus entrenadores deben vestir el uniforme oficial tal como se define aquí.
2. La Comisión de Arbitraje puede descalificar a cualquier oficial o contendiente que no cumpla con esta norma.
3. Si un contendiente se presenta en el área de competición vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregirlo.
4. No se puede quitar la chaqueta del kárate-gi para la ejecución del Kata.

JUECES

5. Los Jueces deben vestir el uniforme oficial definido por la Comisión de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones, sesiones informativas y cursos.
6. El uniforme oficial será el siguiente:
Una chaqueta azul marino no cruzada.
Una camisa blanca de manga corta.
Una corbata oficial sin sujetacorbata.
Un silbato negro.
Un cordón blanco discreto para el silbato.
Pantalón gris claro sin vueltas.
Calcetines azul oscuro o negro, sin estampados, y zapatos negros sin cordones para el tatami.
Prenda de carácter religioso aprobada por la WKF/RFEK.
Los Jueces pueden llevar una alianza sencilla.
Las Juezas pueden llevar horquillas/pinzas y unos pendientes discretos.
7. Si la Comisión de Arbitraje lo acuerda así, los Jueces se podrán quitar la chaqueta.

CONTENDIENTES

9. Los contendientes deben llevar un Kárate-gi blanco sin franjas, ribetes ni bordados, salvo aquellos que permita la RFEK de forma específica. El escudo del club debe encontrarse en la parte izquierda del pecho y su tamaño no puede exceder 12 cm por 8 cm (consultar Artículo 2 – Normativa de Competición RFEK). En el Kárate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además, se llevará un dorsal identificativo suministrado por el Comité de Organización. **Los contendientes deben llevar un cinturón rojo o azul, dependiendo si salen de AKA o AO.** Los cinturones deben tener una anchura de unos 5 cm y tener la longitud suficiente para que sobren 15 cm a cada lado del nudo y que caigan máximo a tres cuartos de la longitud del muslo.
10. No obstante lo citado en el párrafo 9 anterior, la Junta Directiva de la RFEK puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.
11. Los contendientes deberán cumplir con la uniformidad que corresponda a cada estilo dentro del respeto al Karate-do.
12. Los contendientes deben llevar el pelo limpio y cortado de forma que su longitud no perturbe la realización del Kata. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el Juez considera que un contendiente tiene el pelo demasiado largo, o sucio, puede descalificar a dicho contendiente. Está prohibido utilizar pasadores o pinzas para el pelo metálicas. Están prohibidas las cintas, los abalorios y otros adornos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas para sujetar el pelo en una única coleta. **Se permitirá usar gafas deportivas.**
13. Los contendientes podrán usar una prenda de carácter religioso aprobada por la RFEK: un pañuelo negro liso que cubra el pelo, dejando la zona de la garganta al descubierto.
14. Los contendientes no deben llevar objetos metálicos o de otra índole.
15. Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.
16. La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobada por el Juez Jefe según la recomendación del médico del torneo

ENTRENADORES

17. El entrenador deberá vestir durante todo el torneo chándal o ropa deportiva y llevar visible su identificación oficial, con excepción de los encuentros para medalla de los eventos oficiales de la RFEK, en los que, si el entrenador es un hombre, deberá llevar un traje de chaqueta oscuro, con camisa y corbata y, si la entrenadora es una mujer, podrá elegir entre llevar un vestido, traje de chaqueta y pantalón o una combinación de chaqueta y falda en tonos oscuros. Además, el entrenador (hombre o mujer) podrá llevar una prenda de carácter religioso aprobada por la RFEK para Árbitros y Jueces.

ARTÍCULO 4: ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA

1. La competición de Kata será individual. La competición consiste en la ejecución individual en categorías separadas de hombres y mujeres.
2. Se aplicará el sistema de eliminación con repesca, por banderas.
3. Se permiten ligeras variaciones de acuerdo al estilo de Karate (Ryu-Ha) del contendiente.
4. Antes de cada vuelta se notificará a la mesa de anotadores el Kata elegido y se comprobará si es conforme a la Lista Oficial de cada estilo.
5. Todos los participantes en las diferentes Categorías deberán realizar katas correspondientes a su Estilo, cuya relación se encuentra en el Artículo 9 de la presente Normativa y según lo especificado mas abajo para cada Categoría.
6. Los participantes en las **Categorías Benjamín y Alevín** deberán realizar Katas Básicos de su Estilo en todas las rondas. Podrán repetir kata, pero nunca el realizado en la ronda anterior.
7. Los participantes en la **Categoría Infantil** deberán realizar **Katas Básicos** de su Estilo en todas las rondas. El Kata de la primera ronda no se podrá volver a repetir. En las rondas posteriores, podrán repetir kata, pero nunca el realizado en la ronda anterior. En los encuentros para medallas podrán realizar **Katas Básicos o Superiores** de su Estilo.
8. Los participantes en la **Categoría Juvenil** realizarán **Katas Básicos o Superiores** de su Estilo desde la primera ronda. El Kata de la primera ronda no se podrá volver a repetir. En las rondas posteriores, podrán repetir kata, pero nunca el realizado en la ronda anterior. En los encuentros para medallas, podrán realizar Katas Básicos o Superiores de su Estilo.
9. Los participantes del **resto de Categorías**, a partir de Cadetes, realizarán Katas Básicos o Superiores de su Estilo en primera ronda. El kata de la primera ronda no se podrá volver a repetir. En las rondas posteriores podrán realizar Katas Básicos o Superiores de la Lista Oficial de su Estilo. En estas rondas podrán repetir kata, pero nunca el realizado en la ronda anterior. **En los encuentros para medallas, deberán realizar Katas Superiores de su Estilo.**
10. Los contendientes sólo podrán realizar katas del estilo por el que participan, **no pudiendo realizar katas de otro estilo.**
11. Los contendientes que no se presenten al ser llamados, serán descalificados (KIKEN) en dicha categoría. La descalificación por KIKEN supone la descalificación del



contendiente en dicha categoría, no obstante esto no afectará a su participación en otra categoría.

ARTÍCULO 5: EL PANEL DE JUECES

1. Los jueces convocados para cada evento serán designados por la RFEK y DA.
2. El panel de tres o cinco Jueces para cada encuentro, será designado por el Jefe de Tatami.
4. También se nombrarán, anotadores de la puntuación y anunciantes. Asimismo, los organizadores tienen que suministrar para cada área de competición enlaces que estén familiarizados con la lista de Katas de cada estilo (para ello tendrán una relación con los nombres de los katas válidos para cada estilo) para recoger y registrar el Kata elegido por el contendiente antes de cada vuelta, y llevar el listado al Técnico de Software.
5. Los Jueces para cada encuentro, se colocan en línea, al lado opuesto a la mesa de anotadores.
7. Cada Juez tendrá una bandera roja y una azul para determinar el vencedor de cada encuentro.

ARTÍCULO 6: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

Valoración:

1. Al valorar a un contendiente los Jueces evaluarán su actuación en base a los siguientes criterios:
 - **Conformidad:** En la forma en si mismo y en **los estándares** del estilo (Ryu-Ha) de que se trate.
 - Posiciones
 - Técnicas
 - Movimientos de transición
 - Timing / Sincronización
 - Respiración Correcta
 - Concentración (Kime)
 - Dificultad Técnica del Kata
 - Fuerza
 - Rapidez
 - Equilibrio
 - Ritmo



2. El KATA debe guardar los valores y principios tradicionales. Debe ser realista en lo que se refiere al combate y demostrar concentración e impacto potencial en sus técnicas. **Debe demostrar fuerza, potencia y velocidad, así como armonía, ritmo y equilibrio.**
3. Es responsabilidad exclusiva del entrenador o del contendiente que el Kata, tal como ha sido comunicado a la mesa de puntuación, es el apropiado para la vuelta de la que se trate.

4. **Descalificación:**

Un contendiente puede ser descalificado por cualquiera de los siguientes motivos:

- a. Ejecución del Kata equivocado.
- b. Realizar un kata diferente al inscrito en la mesa oficial.
- c. Detención en la ejecución del Kata.
- d. Cambiar sustancialmente la realización de la forma original del kata.
- e. Caída del cinturón durante la ejecución.
- f. Mala conducta o no seguir las instrucciones del Juez Principal.

9. **Faltas :**

De acuerdo con los criterios anteriores, las siguientes faltas deben tenerse en cuenta en la evaluación:

- a. Una pequeña pérdida de equilibrio.
- b. No anunciar el nombre del kata o anunciar kata diferente al inscrito en la Mesa Oficial.
- c. Realizar un movimiento de forma incorrecta o incompleta, tal como fallar un bloqueo de forma completa o ejecutar un golpe de puño fuera del objetivo.
- d. Movimiento no sincronizado, tal como realizar una técnica antes de completar la transición del cuerpo.
- e. Soltarse el cinturón en la medida que se desprende de las caderas durante la ejecución.
- f. La utilización de comandos acústicos o acciones tales como golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos o el karate-gi, o una respiración inadecuada, se considerarán faltas graves por los Jueces en su evaluación de la realización del kata.

ARTÍCULO 7: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

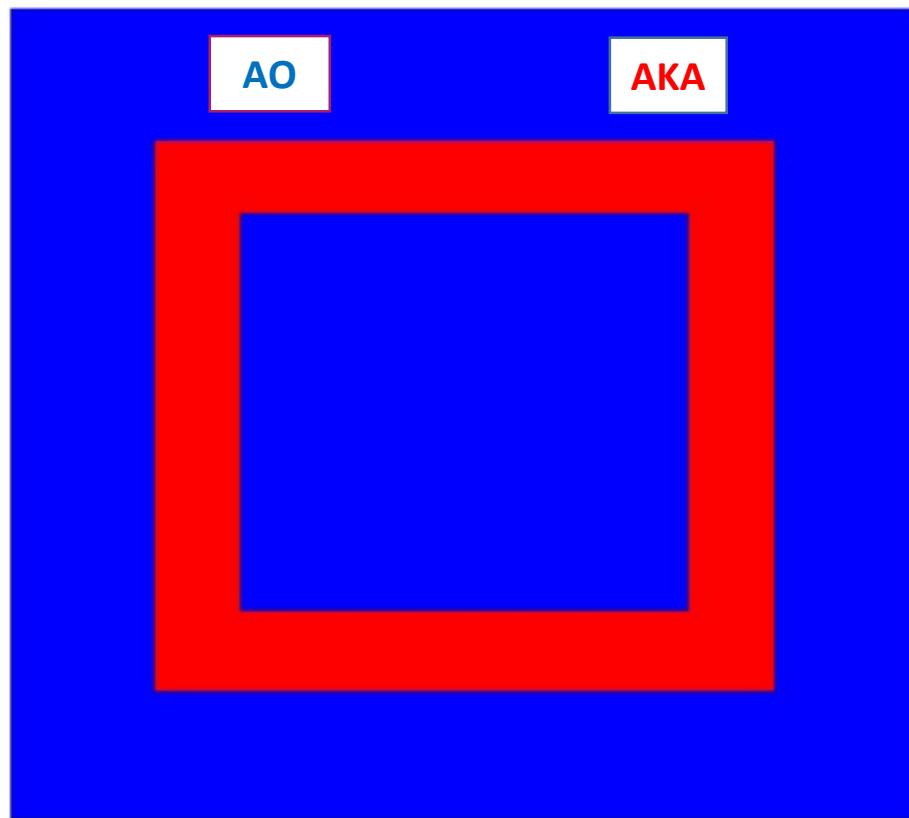
1. Al comienzo de cada eliminatoria y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición frente al Equipo Arbitral. Después de saludar al Panel de Arbitraje y después el uno al otro, AO se retirará del área de competición. Aka, después de moverse a la posición de partida saludará y anunciará claramente el nombre



del Kata que va a ejecutar, y comenzará. Al completar el Kata, AKA después de saludar al final del kata, abandonará el área y esperará la actuación de AO. Despues de que el Kata de AO haya sido completado, ambos retornarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel.

2. El punto de comienzo de la ejecución del Kata debe estar dentro del perímetro del área de competición y hacia el **Juez Principal o Panel Arbitral**.
3. Si el Juez Principal es de la opinión de que un competidor debería ser descalificado, él **debe llamar (SHUGO)** a los otros jueces con el fin de llegar a un veredicto.
4. Si un contendiente es descalificado, el Juez Principal cruzará y descruzará las banderas y luego levantará la bandera que indica el ganador.
5. Caso de que un contendiente no se presente al ser llamado o se retire (Kiken) la decisión se otorgará automáticamente al oponente sin necesidad de ejecutar el Kata notificado previamente. En ese caso el contendiente podrá realizar el Kata anunciado en una ronda posterior.
6. En el caso de que un competidor se retira después de que su oponente ha comenzado su ejecución, este competidor podrá volver a utilizar el kata realizado en cualquier ronda posterior, ya que en esta situación se considera que ha ganado por Kiken.
(Esta es una excepción al art. 3.5.)
7. Despues de haber completado los dos Katas, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez Principal pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los Jueces darán su decisión. En los casos en que tanto AKA y AO son descalificados en el mismo encuentro, los oponentes previstos para la siguiente ronda ganarán por bye (y el resultado no se anunciará), a menos que la doble descalificación sea en un encuentro para medalla, en cuyo caso el ganador será declarado por Hantei. **Caso de que no haya argumentos para el Hantei, deberán realizar un nuevo kata para decidir el encuentro.**
8. El Juez Principal pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. Los Jueces levantarán sus banderas de forma simultánea. Despues de dar tiempo suficiente como para que se cuenten los votos (unos 5 segundos) bajarán las banderas despues de un nuevo pitido corto con el silbato.
9. La decisión será para AKA o para AO. No puede haber empates. El contendiente que reciba la mayoría de los votos será declarado ganador.
10. Los contendientes se saludarán entre sí, despues al Panel de Jueces, y abandonarán el área.

ARTÍCULO 8: DISPOSICIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA



ARTÍCULO 9: LISTA DE KATAS OFICIALES POR ESTILOS

ESTILO	KATAS BÁSICOS		KATAS SUPERIORES	
<u>GENSEI RYU</u>	1	Taisabaki No Kata	8	Ananku
	2	Ten I	9	Bassai Dai
	3	Heian Shodan	10	Bassai Sho
	4	Heian Nidan	11	Chi I
	5	Heian Sandan	12	Jin I
	6	Heian Yondan	13	Jitte
	7	Heian Godan	14	Koryu Naifanchin
			15	Kusanku Dai
			16	Kusanku Sho
			17	Rohai
			18	Sansai
			19	Wankan

ESTILO	KATAS BÁSICOS		KATAS SUPERIORES	
<u>GOJU RYU</u>	1	Fukyu Daichi	7	Kururunfa
	2	Fukyu Daini	8	Saifa
	3	Gekisai Daichi	9	Sanchin
	4	Gekisai Daini	10	Sanseru
	5	Gekisai Daisan	11	Seipai
	6	Geki Ha	12	Seisan
			13	Seienchin
			14	Shisochin
			15	Suparinpei
			16	Tensho

ESTILO	KATAS BÁSICOS		KATAS SUPERIORES	
KYOKUSHINKAI	1	Pinan Sono Ichi	8	Garyu
	2	Pinan Sono Ni	9	Gekisai-Dai
	3	Pinan Sono San	10	Gekisai-Sho
	4	Pinan Sono Yon	11	Kanku-Dai
	5	Pinan Sono Go	12	Saifa
	6	Tsuki-No-Kata	13	Sanchin-No-Kata
	7	Yantsu	14	Seienchin
			15	Seipai
			16	Sushi-Ho
			17	Tensho

ESTILO	KATAS BÁSICOS		KATAS SUPERIORES	
RENUKAI	1	Pinan Shodan	6	Annan
	2	Pinan Nidan	7	Bassai Dai
	3	Pinan Sandan	8	Bassai Sho
	4	Pinan Yondan	9	Chibana Kushanku
	5	Pinan Godan	10	Gukusuma No Chinto
			11	Gojushihō
			12	Jion
			13	Jitte
			14	Heiko
			15	Kushanku
			16	Maeda no Enpi
			17	Matsumora No Chintei
			18	Matsumora No Matsukaze
			19	Matsumora No Rohai
			20	Naihanchin Shodan
			21	Naihanchin Nidan
			22	Naihanchin Sandan
			23	Rohai
			24	Seienchin
			25	Seisan
			26	Sepai
			27	Souchin
			28	Wankan
			29	Wanshu

ESTILO	KATAS BÁSICOS		KATAS SUPERIORES	
SHITO RYU	1	Pinan o Heian Shodan	8	Anankó
	2	Pinan o Heian Nidan	9	Annan
	3	Pinan o Heian Sandan	10	Aoyagi (Seiryu)
	4	Pinan o Heian Yondan	11	Bassai Dai
	5	Pinan o Heian Godan	12	Bassai Sho
	6	Sinsei Dai Ichi	13	Chatanyara Kushanku
	7	Sinsei Dai Ni	14	Chintei
			15	Chinto
			16	Gojushihō
			17	Hakkaku
			18	Hauffa (Haffa)
			19	Heiku
			20	Ishimine No Bassai
			21	Itosu No Rohai Shodan
			22	Itosu No Rohai Nidan
			23	Itosu No Rohai Sandan
			24	Jiin
			25	Jion
			26	Jitte
			27	Jyuroku
			28	Kosokun Dai
			29	Kosokun Sho
			30	Kururunfa
			31	Matsukaze
			32	Matsumura Bassai
			33	Miyo
			34	Naifanchin Sandan
			35	Naifanchin Shodan
			36	Nifanchin Nidan
			37	Nipaipo
			38	Niseishi
			39	Ohan
			40	Pachu
			41	Paiku
			42	Papuren
			43	Matsumura no Rohai
			44	Saifa
			45	Sanchin
			46	Sanseiru
			47	Seienchin
			48	Seipai
			49	Seisan
			50	Shiho Kosokun
			51	Shinpa
			52	Shisochin
			53	Sochin
			54	Suparinpei
			55	Tensho
			56	Tomari No Bassai
			57	Tomari No Chinto
			58	Unshu
			59	Wanshu

ESTILO	KATAS BÁSICOS		KATAS SUPERIORES	
<u>SHOTOKAN</u>	1	Heian Shodan	6	Bassai Dai
	2	Heian Nidan	7	Bassai Sho
	3	Heian Sandan	8	Chinte
	4	Heian Yondan	9	Enpi
	5	Heian Godan	10	Gankaku
			11	Goju Shiho Dai
			12	Goju Shiho Sho
			13	Hangetsu
			14	Jiin
			15	Jion
			16	Jitte
			17	Kanku Dai
			18	Kanku Sho
			19	Meikyo
			20	Nijushihō
			21	Sochin
			22	Tekki Shodan
			23	Tekki Nidan
			24	Tekki Sandan
			25	Unsu
			26	Wankan

ESTILO	KATAS BÁSICOS		KATAS SUPERIORES	
<u>UECHI RYU</u>			1	Kanchin
			2	Kanshiwa
			3	Kanshu
			4	Sanchin
			5	Sanseryu (Sandailui)
			6	Seichin
			7	Seisan
			8	Seryu (Selui)



ESTILO	KATAS BÁSICOS		KATAS SUPERIORES	
<u>WADO RYU</u>	1	Pinan Shodan	6	Chinto
	2	Pinan Nidan	7	Jion
	3	Pinan Sandan	8	Jitte
	4	Pinan Yondan	9	Kushanku
	5	Pinan Godan	10	Naihanchi
			11	Niseishi
			12	Passai
			13	Rohai
			14	Seishan
			15	Wanshu



ARTÍCULO 10: MODIFICACIONES

La Comisión Técnica de la RFEK, podrá efectuar las modificaciones que estime necesarias en la presente Normativa.

Cualquier circunstancia o situación no contemplada en las presente Normativa, se decidirá por la Comisión de Arbitraje in situ.