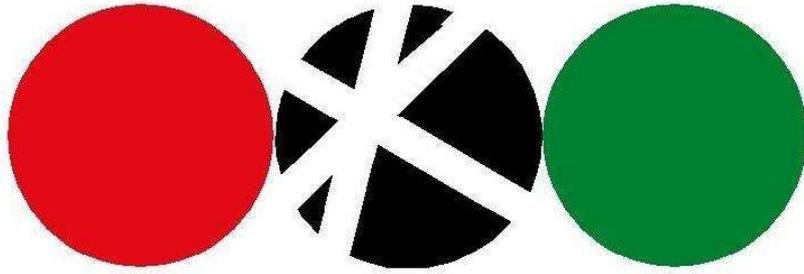


# karate



**federación vasca  
euskal federazioa**

**NORMATIVA DE COMPETICIÓN**

# KATA

## CONTENIDOS

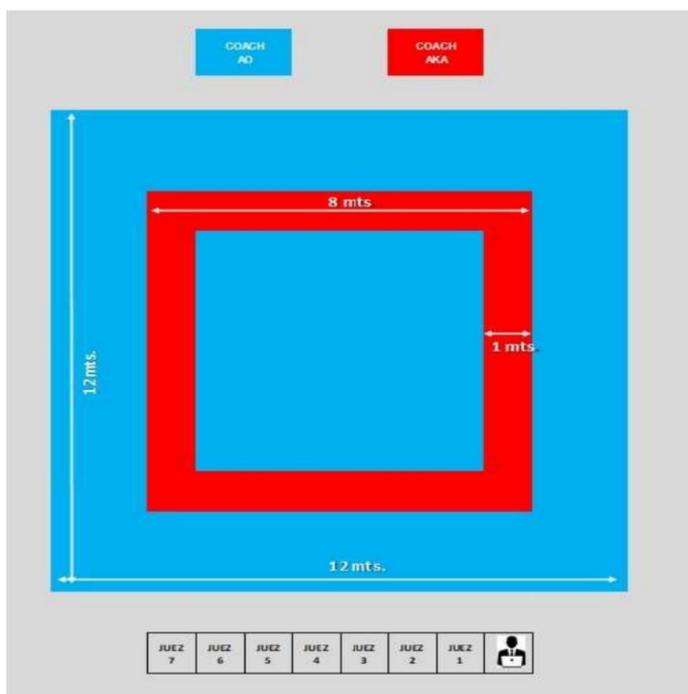
INTRODUCCIÓN.....	3
ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA.....	3
ARTÍCULO 2: VESTIMENTA OFICIAL.....	4
ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KATA.....	7
ARTÍCULO 4: PANEL DE JUECES.....	8
ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN.....	8
ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS.....	10
ARTÍCULO 7: RECLAMACIÓN OFICIAL.....	11
ARTÍCULO 8: ADAPTACIÓN LOCAL DE LAS NORMAS.....	11
ARTÍCULO 9: CUESTIONES NO ESPECÍFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS NORMAS.....	12
APÉNDICE 1: LISTA OFICIAL DE KATAS.....	13
APÉNDICE 2: CATEGORÍAS EN LA COMPETICIÓN DE KATA.....	14
APÉNDICE 3: FORMULARIO DE RECLAMACIÓN DE KATA.....	15

## INTRODUCCIÓN

El propósito de las Reglas de Kata es proporcionar normas estandarizadas para todos los niveles de Campeonatos, promovidos o reconocidos por la Federación Mundial de Karate (WKF), las Federaciones Continentales de la WKF y las Federaciones miembros de la WKF. Las Reglas de Competición tienen como objetivo garantizar que todos los asuntos relacionados con las competiciones se lleven a cabo de manera segura, justa y ordenada.

## ARTÍCULO 1: ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA

- 1.1 El área de competición será un cuadrado acolchado aprobado por la WKF, con lados de ocho metros (medido desde el exterior). Habrá una zona despejada de seguridad de dos metros a cada lado.
- 1.2 Los jueces se sientan mirando hacia el centro del tatami con AO a la izquierda y AKA a la derecha.
- 1.3 La siguiente ilustración muestra la ubicación alrededor del área de competición.



## ARTÍCULO 2: VESTIMENTA OFICIAL

### 2.1 Árbitros y Jueces

2.1.1 El uniforme oficial será el siguiente:

- a) Chaqueta azul marino de botonadura sencilla (código de color 19-4023 TPX).
- b) Pantalón gris claro liso sin dobladillo (código de color 18-0201 TPX).
- c) Camisa blanca de manga corta.
- d) Calcetines lisos de color azul oscuro o negro y zapatos negros sin cordones para usar en el área de competición.
- e) Corbata oficial sin pasador.
- f) Silbato negro con un discreto cordón blanco.

2.1.2 Se permiten las siguientes adiciones a la vestimenta:

- a) Una alianza sencilla.
- b) Prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobadas por la WKF.
- c) Una horquilla y unos pendientes discretos.
- d) El cabello debe estar retirado de los hombros y el maquillaje debe ser discreto.
- e) No se pueden usar tacones de más de 4 cm con el uniforme.

Está estrictamente prohibido que los oficiales utilicen relojes inteligentes y dispositivos electrónicos dentro del área de competición.

2.1.3 Los árbitros y jueces deben usar el uniforme oficial en todos los torneos, sesiones informativas y cursos.

2.1.4 Si el Director de Arbitraje así lo autoriza, puede permitir que los Jueces se quiten la chaqueta.

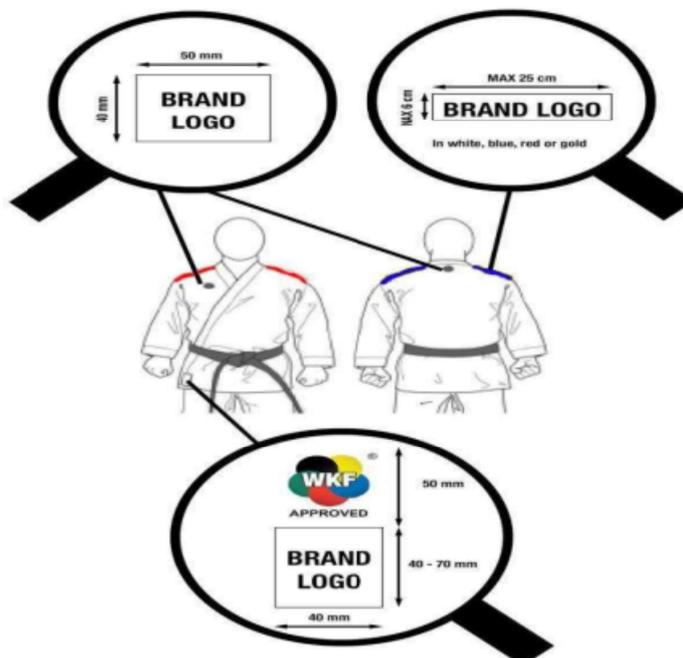
2.1.5 La Comisión de Arbitraje o el Árbitro Jefe pueden rechazar la participación de cualquier oficial que no cumple con este reglamento.

### 2.2 Competidores

2.2.1 Los competidores deben usar un Karategi blanco aprobado por la WKF/EKF/FVK sin rayas, ribetes o bordados personales además de lo específicamente permitido por la WKF/EKF/FVK y que se precisará en el boletín de la Competición:

***Nota (EKF/FVK): se podrá usar con las hombreras blancas o las especificadas por la WKF.***

- a) En el Karategi solo se podrán exhibir las etiquetas originales del fabricante.



- b) El escudo o bandera territorial se llevará en el pecho izquierdo de la chaqueta y no podrá exceder un tamaño total de 12 cm por 8 cm.

**EKF/FVK**



-  ESPACIO RESERVADO PARA LA PUBLICIDAD DE EKF/FVK DE 20 x 10 cm
-  ESPACIO RESERVADO PARA LA PUBLICIDAD DE LA F.T. DE 20 x 10 cm
-  ESPACIO RESERVADO PARA LA PUBLICIDAD DEL DEPORTISTA DE 5 x 10 cm
-  DORSAL PARA LA EKF/FVK DE 30 x 30 cm
-  EMBLEMA DE LA F.T. DE 12 x 8 cm
-  ESPACIOS PARA LA MARCA REGISTRADA DEL FABRICANTE DE 5 x 4 cm

- c) Los competidores o equipos deben usar un cinturón rojo (AKA) o un cinturón azul (AO).

- d) La chaqueta, cuando se ajusta a la cintura con el cinturón, debe tener una longitud mínima que cubra las caderas, pero no debe tener más de tres cuartos de la longitud del muslo.
  - e) Las competidoras femeninas pueden usar una camiseta blanca debajo de la chaqueta de Karategi.
  - f) No se pueden usar chaquetas sin lazos. Los lazos de la chaqueta deben estar anudados desde el comienzo del encuentro.
  - g) La longitud máxima de las mangas de la chaqueta no debe pasar de la muñeca y no debe ser más corta que la mitad del antebrazo.
  - h) Los pantalones deben ser lo suficientemente largos para cubrir al menos dos tercios de la espinilla y no deben cubrir el tobillo. Los pantalones no se pueden remangar.
- 2.2.2 Los contendientes podrán usar una prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobada por la WKF: un pañuelo negro liso que cubra el cabello, pero no el cuello ni en la zona la garganta.
- 2.2.3 Las gafas están prohibidas, lentes de contacto blandas se pueden usar por cuenta y riesgo del competidor.
- 2.2.4 Los competidores deben mantener su cabello limpio y cortado a una longitud que no perturbe el desarrollo de los encuentros. No está autorizado el Hachimaki (diadema).
- 2.2.5 Están prohibidos los pasadores o pinzas metálicas para el cabello. Cintas, abalorios y otros adornos están prohibidos. Está permitido utilizar una o dos gomas discretas para sujetar el pelo en una única coleta.
- 2.2.6 Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipo no autorizados.
- 2.2.7 Los contendientes que se presenten al área de competición con equipo o Karategi no autorizado o de forma irregular tendrán un minuto para corregirlo.

### 2.3 Entrenadores

- 2.3.1 Los entrenadores deben, en todo momento durante el torneo, usar el chándal oficial de su Federación, usar calzado y exhibir su identificación oficial. Las sandalias o cualquier otro tipo de calzado descubierto está prohibido. .  
**EKF/FVK: Chándal oficial de su Federación Territorial en todos los encuentros.**
- 2.3.2 Se permiten las siguientes atuendos adicionales:
  - a) Una alianza sencilla.
  - b) Prenda de cabeza (voluntaria) por mandato religioso, aprobada por la WKF.
- 2.3.3 El Supervisor de la Competición de la WKF/EKF/FVK, o la Comisión Organizadora, puede permitir a los Entrenadores, en vez de la parte superior del chándal, podrán usar una camiseta oficial del equipo de su federación o una camiseta de color liso sin logotipos.

## ARTÍCULO 3: ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KATA

### 3.1 Generalidades:

3.1.1 Toda competición de Kata consiste en enfrentar a un competidor contra otro o un equipo contra otro equipo. (Competición de uno contra uno). Los Competidores individuales o Equipos son asignados como AKA (rojo) y AO (azul). La asignación del color se realiza mediante sorteo

3.1.2 El Competidor o Equipo asignado como AKA actuará primero.

### 3.3 Formatos de competición

3.3.1 La competición de Kata se puede organizar en varios formatos:

- a) **Sistema de eliminación con Repesca** en individual o Equipos (Sistema utilizado a menos que se especifique lo contrario en la Competición).
- b) **Sistema de Eliminación Round robin**, en grupos seguido de eliminación, para individual y equipos.

### 3.5 Kata Equipos

3.5.1 Los Equipos de Kata constan de 3 o 4 Competidores, de los cuales 3 compiten en cada ronda, cuando un equipo tiene 4 Competidores, 3 cualesquiera pueden usarse para cualquier ronda. Cada equipo es exclusivamente masculino, o exclusivamente femenino.

3.5.2 En Kata por Equipo, los tres miembros del Equipo deben comenzar el Kata mirando en la misma dirección y hacia los Jueces.

3.5.3 En los encuentros por medallas de la Competición de Kata por Equipos, los Equipos realizarán el Kata elegido de la forma habitual. Luego realizarán una demostración del significado del Kata (Bunkai).

3.5.4 No hay saludo entre el Kata y el Bunkai. Ambos elementos son parte de la misma actuación.

3.5.5 El tiempo total permitido para la demostración de Kata y Bunkai combinados es de 5 minutos.

3.5.6 Quedar como inconsciente mientras se realiza Bunkai es inapropiado: Después de ser derribado, el competidor debe levantarse sobre una rodilla o ponerse de pie en 2 segundos.

3.5.7 Está prohibido realizar una técnica de derribo con tijera en el área del cuello (Kani Basami) durante el BUNKAI, si está permitido el derribo con tijera al cuerpo o las piernas .

### 3.6 Eliminación con Repesca

3.6.1 Aquellos que perdieron ante los dos finalistas formarán dos nuevas pools y competirán hasta que queden dos Competidores/Equipos en cada pool para competir entre sí por las dos medallas de bronce

### 3.7 Grupos de todos contra todos seguidos de eliminación: individuales y por equipos

3.7.1 En caso de que ambos Competidores o equipos sean descalificados por error técnico durante una medalla "bout/match", ambos realizarán un kata adicional para determinar el resultado. Si esto corresponde a los equipos, no se requerirá Bunkai.

## ARTÍCULO 4: PANEL DE JUECES

- 4.1 Para todas las competiciones oficiales de la WKF, el panel de siete Jueces para cada ronda será designado por selección aleatoria implementado en un programa informático.  
**EKF/FVK: El panel podrá ser de 7, 5 o 3 jueces.**
- 4.2 Los organizadores deben proporcionar Enlaces para cada área de competición que estén familiarizados con la lista de Kata de la WKF para recopilar y registrar los Katas elegidos por los competidores antes de cada ronda.

## ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN

### 5.1 Lista oficial de katas

- 5.1.1 Solo se pueden realizar Kata de la lista oficial de Kata de la WKF/EKF/FVK. La lista oficial de katas se encuentra en APÉNDICE 1.
- 5.1.2 Los nombres de algunos Katas están duplicados debido a las variaciones ortográficas habituales en la romanización. En varios casos, un Kata puede ser conocido con un nombre diferente según el estilo (Ryu-ha) y, en casos excepcionales, un nombre idéntico puede ser, de hecho, un Kata diferente según el estilo.

### 5.2 Número de Kata requeridos

- 5.2.1 En principio, un Competidor o Equipo debe realizar un kata diferente para cada ronda. Sin embargo, no se requieren más de **cinco (5) katas** diferentes para completar una competición. Si el número de participantes requieren una sexta ronda para ganar, se podrá repetir un kata realizado previamente (solo en este sexto encuentro) siempre y cuando no se repita ningún kata dos veces seguidas, en un encuentro y después en otro. El mismo principio debería aplicarse si se requiere una séptima ronda para ganar.

### 5.3 Evaluación

- 5.3.1 La ejecución se evalúa desde el saludo que inicia el Kata hasta el saludo que finaliza el Kata, excepto para los encuentros por la medalla en equipos, donde la actuación, así como el cronometraje, comienzan en el saludo al comienzo del Kata y termina cuando los competidores saludan después de completar el Bunkai.
- 5.3.2 Se permitirá una ligera variación según el estilo de Karate del Competidor (Ryu-Ha).

### 5.4 Sistema de Puntuación

- 5.4.1 Las actuaciones reciben una puntuación utilizando una escala de 5,0 a 10,0 en incrementos de 0,1, donde 5,0 representa la puntuación más baja posible para un Kata que se acepta como realizado, y 10,0 representa una actuación perfecta. Una descalificación se indica con una puntuación de 0.0.  
**EKF/FVK: La puntuación podrá darse bien mediante tablets, cartulinas o banderas.**
- 5.4.2 El sistema eliminará las puntuaciones más alta y más baja.

JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL
7.6	7.6	<del>8.2</del>	7.7	<del>7.5</del>	7.8	8.1	<b>38.8</b>

5.4.3 Al Bunkai se les debe dar la misma importancia que al propio Kata.

## 5.5 Decisión

5.5.1 Los resultados de un encuentro se basan en los puntos otorgados por los jueces, eliminando la puntuación más alta y más baja.

5.5.2 En caso de que la puntuación sea igual; el ganador es el que tiene la puntuación más alta al incluir también la puntuación más baja obtenida en la actuación entre ambos (Resultados dados por 4 de los 5 Jueces ).  
*Es decir, se tiene en cuenta la puntuación mínima mas alta de las 2 puntuaciones eliminadas.*

5.5.3 En caso de que la puntuación sea igual después de incluir también la puntuación más baja, el ganador es el que tiene la puntuación más alta, incluyendo tanto la puntuación más baja como la más alta obtenida en la actuación entre los dos (Resultados dados por los 5 jueces).  
*Es decir, se tiene en cuenta la puntuación maxima mas alta de las 2 puntuaciones eliminadas.*

5.5.4 Si la puntuación es igual después de incluir a los 5 jueces, el ganador es el que tenga más votos obtenidos de los 5 jueces.

5.5.5 Con el fin de aplicar uniformemente la escala utilizada para calificar se aplicará como guía lo siguiente:

- 10 Perfecto
- 9 - 9.9 Excelente
- 8 - 8.9 Muy bueno
- 7 - 7.9 Buen Nivel
- 6 - 6.9 Aceptable
- 5-5.9 Insuficiente
- 0 Descalificación

## 5.6 Criterios de evaluación

REALIZACIÓN DEL KATA	REALIZACION DEL BUNKAI (Aplicable en la realización de Equipos para Medallas)
1. Posiciones´ 2. Técnicas 3. Movimientos de Transición 4. Timing y Sincronización 5. Respiración Correcta 6. Concentración (KIME) 7. CONFORMIDAD: Consistencia en la realización del KIHON.  8. Fuerza 9. Velocidad 10. Equilibrio	1. Posiciones 2. Técnicas 3. Movimientos de Transición 4. Timing y distancia (Ma-Ai) 5. Control 6. Concentración (KIME) 7. Conformidad con el Kata. Utilizar los movimientos reales que se realizan en el Kata. 8. Fuerza 9. Velocidad 10. Equilibrio

## 5.7 Faltas

Las siguientes faltas, si son evidentes, deben ser consideradas:

1. Anunciar el kata antes del saludo.
2. Pérdida menor de equilibrio.
3. 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.
4. Movimiento no sincronizado, tal como realizar una técnica antes de que se complete la transición del cuerpo, o en el caso de Kata por equipos; no hacer un movimiento al unísono.
5. La utilización de comandos acústicos (de cualquier otra persona, incluidos otros miembros del equipo) o acciones tales como golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos o el karategi, o una respiración inadecuada, se considerarán faltas muy graves por los Jueces en su evaluación de la realización del kata, en el mismo nivel que se penalizaría una pérdida de equilibrio temporal.
6. El cinturón se afloja hasta el punto de que se suelta de la cintura durante la actuación.
7. Pérdida de tiempo, incluyendo prolongar la marcha, saludos excesivos o pausa prolongada antes de comenzar la realización.
8. Causar lesión por no controlar las técnicas durante el Bunkai.
9. Simular quedar inconsciente por más de 2 segundos en ese momento como parte del Bunkai.

## 5.8 Descalificación

Un Competidor o un Equipo puede ser descalificado por cualquiera de las siguientes razones:

1. No anunciar el kata, anunciar el kata incorrecto o realizar otro kata diferente al anunciado previamente en la mesa oficial.
2. No hacer el saludo al comienzo o a la finalización de la ejecución de Kata.
3. No iniciar el Kata de cara a los Jueces.
4. Una clara pausa o parada en la actuación.
5. Omitir o agregar movimientos, o cambiar sustancialmente la interpretación de su forma original.
6. Una clara pérdida de equilibrio que provoque una caída o un paso de recuperación.
7. Caída del cinturón durante la actuación.
8. Exceder el límite de tiempo total de 5 minutos de duración para Kata y Bunkai.
9. Realizar una técnica de derribo de tijera en el área del cuello en Bunkai (Jodan Kani Basami)
10. No seguir las instrucciones del Juez Jefe u otra mala conducta (SHIKKAKU).

## 5.9 Determinar el ganador de un encuentro en una competición individual o en un encuentro por equipos utilizando el sistema de eliminación

- 5.9.1 Tanto para los encuentros individuales como para los encuentros por equipos que utilizan el sistema de eliminación, el ganador es el Competidor o Equipo que obtenga la puntuación más alta según lo indicado en el artículo 5.5. O más banderas en caso de utilizar dicho sistema.

**NOTA: (EKF/FVK) Según se especifica en el Apéndice 4.**

## ARTÍCULO 6: OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS

- 6.1 Si hubiera alguna discrepancia entre el número y el nombre del kata registrado para la realización, prevalecerá el número, según la lista oficial de Kata de la WKF/EKF/FVK.

## ARTÍCULO 7: RECLAMACIÓN OFICIAL

### 7.1 Disposiciones generales

7.1.1 *Nadie puede reclamar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.*

7.1.2 Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el Representante Oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.

7.1.3 La reclamación tomará la forma de un informe escrito enviado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la reclamación. La única excepción es cuando la reclamación se refiere a un mal funcionamiento administrativo.

7.1.4 El entrenador/representante de la F.T. solicitará el formulario oficial de reclamación [APÉNDICE 3] al Jefe de Tatami y se espera que lo complete, firme y se lo entregue con la tasa correspondiente dentro de los 5 minutos posteriores al anuncio de la intención de realizar la reclamación. Seguidamente, se decidirá si es Aceptada o Rechazada (y en su caso de la aplicación de las medidas correctivas pertinentes).

7.1.5 En caso de un mal funcionamiento administrativo durante una actuación en curso, el Entrenador puede notificar directamente al Jefe de Tatami. A su vez, el Jefe de Tatami notificará al Jefe Jefe.

7.1.6 El Reclamante debe depositar una cantidad económica por la reclamación, establecida por las normas del Comité de Competición de la EKF/FVK. que junto con el formulario de la reclamación será entregado por el Jefe de Tatami al Presidente del Comité de Competición.

7.1.7 Cualquier reclamación debe ser anunciada por el Entrenador o representante de la F.T. inmediatamente después del final de la actuación.

7.1.8 Si la reclamación involucra a competidores en una categoría en curso, entonces la siguiente ronda que podría involucrar al competidor debe posponerse hasta que se decida la apelación.

### 7.2 Composición del Comité de Competición:

7.2.1 El Comité de Competición se compondrá de los siguientes miembros con derecho a voz y voto:

1. El Director Técnico de la EKF/FVK que ejercerá la presidencia y representatividad de dicho Comité de Competición.
2. El Director del Departamento de Arbitraje de la EKF/FVK.
3. Un Deportista que no intervenga, como tal en el campeonato de que se trate, nombrado al efecto por el Presidente de la EKF/FVK.
4. Un Árbitro que teniendo la titulación requerida para arbitrar el tipo de campeonato que se esté celebrando, no actúe como tal, nombrado por el Presidente de la EKF/FVK.

## ARTÍCULO 8: ADAPTACIÓN LOCAL DE LAS NORMAS

Se permiten adaptaciones locales de las reglas de Kata para competiciones siempre que estas adaptaciones no proporcionen ventajas o desventajas para estilos particulares de karate.

## **ARTÍCULO 9: CUESTIONES NO ESPECÍFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS NORMAS**

De vez en cuando pueden ocurrir situaciones en las que las reglas no llegan a dar instrucciones específicas a resolver un problema. En tales casos, el Jefe de Árbitros de la competición tiene la autoridad para resolver la cuestión aplicando resoluciones análogas a casos similares encontrados en las reglas o su mejor juicio. Antes de tomar una decisión, el Jefe de Árbitros puede consultar al representante de la WKF/EKF/FVK asignado para el torneo o elevar el problema a la Comisión Técnica para su consulta antes de tomar una decisión.

**APÉNDICE 1: LISTA OFICIAL DE KATAS**

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
8	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimono No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakusho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

EKF/FVK: ampliación.

1001	GEKSAI DAI	1007	PINAN SONO GO	1013	TAIKIOKU SONO ICHI
1002	GEKSAI SHO	1008	SANCHIN NO KATA	1014	TAIKIOKU SONO NI
1003	PINAN SONO ICHI	1009	SOKUGI TAIKIOKU SONO ICHI	1015	TAIKIOKU SONO SAN
1004	PINAN SONO NI	1010	SOKUGI TAIKIOKU SONO NI	1016	TSUKI NO KATA
1005	PINAN SONO SAN	1011	SOKUGI TAIKIOKU SONO SAN	1017	YANTSU
1006	PINAN SONO YON	1012	SUSHIHO		
2001	Fukio-Kata 1	2003	GekiHa		
2002	Fukio-Kata 2	2004	Gekisai (Geksai) 3		

Al informar sobre el kata a realizar, use el número designado. En caso de discrepancia entre el número y el nombre del kata, el número se considerará como el kata informado a realizar.

## APÉNDICE 2: CATEGORÍAS EN LA COMPETICIÓN DE KATA

Equipos Kata Sénior Masculino (+16 años)  
Equipos Kata Sénior Femenino (+16 años)

Equipos Kata Cadete y Junior Masculino (14 a 16 años)  
Equipos Kata Cadete y Junior Femenino (14 a 16 años)

Kata individual Sénior Masculino (+16 años)  
Kata Individual Sénior Femenino (+16 años)

Kata Individual Masculino U21 (18 - < 21)  
Kata Individual Femenino U21 (18 - < 21)

Kata Individual Junior Masculino (16 a 17 años)  
Kata Individual Junior Femenino (16 a 17 años)

Kata Individual Cadete Kata Masculino (14 a 15 años)  
Kata Individual Cadete Kata Femenino (14 a 15 años)

