

**ANEXO DE LAS ADAPTACIONES DEL REGLAMENTO DE ARBITRAJE
PARA LOS CAMPEONATOS DE ESPAÑA, ALEVÍN, INFANTIL,
JUVENIL Y PRUEBAS TÉCNICAS**

**NORMATIVA PARA LOS CAMPEONATOS DE ESPAÑA
DE PRUEBAS TÉCNICAS POR EQUIPOS**

1. CATEGORÍAS.

ALEVIN: Hasta 10 años cumplidos.

INFANTIL: 11, 12 y 13 años.

JUVENIL: 14 y 15 años.

CADETE: 16 y 17 años.

La composición de los equipos podrá ser, masculina, femenina o mixta, es decir sin distinción de sexo.

2. PRUEBAS.

KIHON.

Esta prueba es libre si bien obligatoriamente deberán realizar dentro de su ejecución técnicas de:

- *Puño y brazo.*
- *Mano abierta.*
- *Pierna*
- *Defensas.*

Teniendo en cuenta que los competidores que participen en la prueba no podrán salirse del área de competición marcada.

Se considerará salida del área de competición cuando los dos pies de uno o más competidores pisen fuera de la zona marcada.

DEFENSA PERSONAL.

De iniciativa libre, si bien queda expresamente prohibido el uso de cualquier tipo de armas reales o simuladas.

KATA.

Libre, dentro de la lista oficial del Reglamento de katas de la F.E.K.

Se podrá realizar el mismo kata en las dos vueltas.

3. PARTICIPANTES.

La competición se realizará a 2 vueltas. Se podrá presentar el mismo trabajo en las dos vueltas. El número de participantes en cada equipo será mínimo de 4 y máximo de 6. La totalidad de los inscritos deberán participar como mínimo en una prueba.

En la prueba de Kihon ningún competidor deberá permanecer inactivo en ningún momento.

No hay reservas.

4. GRADOS.

El Grado mínimo que se exigirá para participar en el Campeonato de España será:

ALEVÍN: Mínimo CINTURÓN VERDE

INFANTIL: Mínimo CINTURÓN AZUL.

JUVENIL: Mínimo CINTURÓN AZUL.

CADETE: Mínimo CINTURÓN MARRÓN.

5. TIEMPO DE DURACIÓN DE LAS PRUEBAS.

5.1 KIHON Y DEFENSA PERSONAL.

En categorías ALEVÍN e INFANTIL, en cada una de las pruebas emplearán un tiempo mínimo de 45 segundos y como máximo 60 segundos.

En categorías JUVENIL y CADETE, el tiempo de duración de las pruebas será de 60 segundos como mínimo y 75 segundos como máximo.

En todas las categorías existe un tiempo de tolerancia de (+ -) 5 segundos.

Se utilizarán los crono- marcadores electrónicos, y el tiempo que marquen será a todos los efectos el TIEMPO OFICIAL.

5.2. KATA.

Lo que dure la realización del mismo.

6. ZONA DE COMPETICIÓN.

La zona de competición será una superficie plana formada por tres (3) tatamis en línea, numerados del 1 al 3, cada uno de ellos con las medidas reglamentarias (8x8) y con una separación mínima entre ellos de 1,5 m.

7. NORMAS DE ACTUACIÓN GENERAL.

Todos los competidores estarán en la zona que, al efecto dispondrá la Organización del Campeonato, donde esperarán su turno de participación.

Cuando sean avisados todos los componentes del equipo acudirán diligentemente, al acceso de la zona de competición, donde se presentarán al Coordinador.

Una vez presentado el equipo al Coordinador y tras comprobar este la correcta composición del mismo se dirigirán al Tatami nº 1.

Se desplazarán en columna, que irá encabezada por el Coordinador seguido de los competidores.

una vez en la zona externa del área de competición, frente al Juez Central, en posición de Musubi-Dachi, saludarán y entrarán en el Tatami, todos al mismo tiempo.

Una vez dentro del Tatami adoptarán la disposición que el equipo elija y colocados en Heiko-Dachi, de frente al juez Central, esperarán la señal del Juez Principal para dar comienzo a su intervención.

El juez Principal, mediante un toque de silbato anunciará el COMIENZO DEL TIEMPO y tras el cual saludarán y comenzarán simultáneamente las pruebas en los Tatamis que ocupen los equipos dirimientes.

Una vez acabada la intervención, todos los componentes del equipo adoptarán la posición final colocándose en Heiko-Dachi frente al Juez Central, permaneciendo en esta posición hasta que el Juez Principal, mediante un toque de silbato, anuncie el final general de las pruebas. Al oír la señal, y tras saludar al frente, retrocederán al mismo tiempo y sin

girarse detrás de la línea frontal del Tatami, donde esperarán la puntuación colocados en Musubi-Dachi..

Tras ser puntuados por los jueces y a la señal que hará el juez Principal para bajar las puntuaciones, el equipo completo hará el saludo y siguiendo al Coordinador se desplazará a ocupar el lugar que les corresponda.

los componentes de un equipo que no participen en alguna prueba, permanecerán tras la línea frontal del Tatami colocados en Heiko-Dachi hasta que sus compañeros retornen a esta posición.

El proceso descrito se repetirá metódicamente hasta que el equipo haya completado su intervención en las 3 pruebas, y siguiendo al Coordinador se desplazará fuera de la zona de competición, dando así por terminada su actuación en la ronda disputada. Acto seguido el Coordinador informará a la Mesa Oficial si el equipo ha cumplido con el requisito del punto 10.7.

Un competidor solo podrá representar al equipo por el que ha sido inscrito.

8. JUECES.

Los Jueces serán convocados por el Colegio Nacional de Árbitros de la F.E.K. de entre los que tengan el título de Juez Nacional de Katas.

El equipo arbitral para cada Tatami estará compuesto por cinco Jueces, designados por la Comisión de Arbitraje.

El equipo arbitral será el mismo para la 1ª y 2ª vuelta y no podrá ser cambiado excepto cuando la Comisión de Arbitraje la decida así por considerarlo necesaria.

La colocación de los Jueces será uno en el centro y 4 en las esquinas, estos enseñarán los marcadores manteniendo los puntos en la mano derecha y las décimas en la mano izquierda.

También serán designados un Juez Cronometrador y un Juez Anotador para cada tatami. El Juez Anotador, estará provisto de 1 paleta ROJA y otra AZUL para indicar que el equipo está fuera de los márgenes de tiempo permitidos. En tal caso se levantará con la paleta en alto, antes de que el equipo arbitral de su decisión.

Además de los mencionados se nombrará un Juez Principal que tendrá las siguientes funciones:

- Coordinar el desarrollo simultáneo de la competición en los tres tatamis.*

- Dar la señal de COMIENZO DE TIEMPO para los tres tatamis mediante un pitido.
- Marcar el momento en que todos los Jueces deben elevar sus puntuaciones.

9. PUNTUACION.

El resultado final de la competición será determinado por la suma de puntos conseguidos en la primera y segunda vueltas.

Se clasificarán para la 2ª vuelta el 4º% (Redondeado al nº entero superior) sobre el nº de participantes de más alta puntuación de la 1º vuelta, sumando las notas de las tres pruebas, eliminando en cada tatami las notas máxima y mínima.

En caso de empate se clasificarán los que tengan mayor suma de las tres notas mínimas, si persiste el empate se clasificará el que tenga mayor suma de las notas máximas, si todavía hubiese empate repetirán la prueba de katas ejecutando uno diferente al realizado, dentro de la lista oficial correspondiente, clasificándose el que más puntuación obtenga en esta prueba.

Los baremos de puntuación serán:

1ª vuelta de 6 a 8.

2ª vuelta de 7 a 9.

10. CRITERIOS DE DECISION.

El juicio emitido tendrá en cuenta las siguientes factores:

- *Calidad técnica de las acciones.*
- *Coordinación de los participantes.*
- *Expresión.*
- *Variedad y originalidad.*
- *Espíritu de Karate-Do, presentación de los equipos y actitud disciplinada.*
- *Mayor número de participantes en la prueba.*

En el caso de que en algún momento dado algunos de los componentes del equipo se pare sin poder continuar, el equipo será puntuado con CERO en la prueba disputada.

Si uno o varios competidores se equivocan y siguen ó tiene alguna duda y se para y continua, el equipo será puntuado con 5.

La no presentación de uno más competidores de un equipo, según la hoja oficial de inscripción, dará lugar a la descalificación inmediata del equipo.

El equipo que acabe su intervención fuera de los márgenes de tiempo estipulados, será puntuado de la forma siguiente:

Si estuviera fuera de los límites reglamentados en un máximo de 5 segundos tanto por defecto como por exceso, (bandera azul) cada Juez le penalizará restando 3 décimas a la puntuación final que se le hubiese otorgado en el caso de haber terminado en los límites de tiempo estipulados.

Si el equipo finalizase su intervención sobrepasando en 5 segundos por exceso o por defecto, (bandera Roja) el tiempo estipulado, será puntuado con un 5 en la prueba correspondiente.

Los jueces valorarán positivamente en la prueba de Defensa Personal que haya el mayor número de participantes ejecutando técnicas. Con respecto a la ejecución de barridos, proyecciones, luxaciones y estrangulaciones, se permite cualquier tipo de ejecución técnica, siempre que se demuestre el control absoluto de la misma por parte de quien la ejecuta y que no ponga en peligro la integridad física del oponente. Asimismo penalizaron los gestos exagerados o teatrales realizados por cualquier miembro del equipo. En cuanto a la valoración del riesgo se tendrá en cuenta que el riesgo para la integridad física depende más de la habilidad y destreza de los ejecutantes que de la complejidad del movimiento en sí mismo. Por tanto una técnica o movimiento que para un competidor habilidoso y bien entrenado es algo natural, puede ser un peligro inminente para un competidor sin destreza y mal entrenado.

El equipo que no participe con la totalidad de los inscritos en una prueba (como mínimo) será descalificado.

El equipo que participe en alguna prueba con un número de competidores menor que 4 ó mayor que 6 será descalificado.

El delegado o coach oficial de un equipo en el que hubiera un competidor inscrito en la Hoja Oficial de inscripción, que no pueda participar por causas de fuerza mayor, deberá solicitar su baja en el equipo al Comité de Competición antes del comienzo del Campeonato, aportando la documentación que justifique su baja. Si el Comité de Competición, así lo decide, se aceptará la participación del equipo sin considerar la inscripción del competidor no presentado, siempre que el número de participantes final no sea inferior al mínimo establecido de 4.

Cualquier interpretación no recogida en estas normas o que pudiera parecer contradictoria, será resuelta "in situ" por el Comité de Competición.

KUMITE CATEGORIA INFANTIL MASCULINO

1. *La edad de los competidores será de 12 y 13 años.*
2. *Los combates se disputarán a 6 puntos.*
3. *El tiempo de duración de los encuentros será de 2 minutos.*
 - 3.1 *Será declarado vencedor de un encuentro, antes del fin del tiempo, cuando uno de los contendientes contabilice seis (6) puntos.*
4. *Se aplicará el Reglamento con mayor rigor en los contactos excesivos al abdomen, pecho y espalda y a todos los puntos a los que hace referencia el Artículo 8 (Actos Prohibidos).*
5. *Habrà tolerancia en los criterios de distancia para conceder puntos a nivel Jodan o Chudan, tanto en técnicas de brazo como de pierna.*
6. *Cualquier contacto a la cara, cabeza o cuello será penalizado con arreglo a lo estipulado en el Artículo 8 apartado III.*
7. *Las protecciones obligatorias son:*
 - *Guantillas.*
 - *Espinilleras (se permiten los modelos que cubren el empeine).*
 - *Coquilla.*
 - *Peto.*
 - *Protector bucal.*
 - *Protector de antebrazos.*
8. *Las categorías son:*
 - *SUPERLIGEROS -40 Kg..*
 - *LIGEROS -45 Kg.*
 - *SEMIMEDIOS -50 Kg.*
 - *MEDIOS -55 Kg.*
 - *SEMIPESADOS -60 Kg.*
 - *PESADOS +60 Kg.*

KUMITE CATEGORIA JUVENIL, MASCULINO Y FEMENINO.

1. La edad de los competidores será de 14 y 15 años cumplidos.
2. los combates se disputarán sin límite de puntos.
3. El tiempo de duración de los encuentros será de 2 minutos.
 - a. Será declarado vencedor de un encuentro, antes del fin del tiempo, cuando uno de los contendientes obtenga una diferencia de seis (6) puntos con respecto a la puntuación del otro.
4. Se aplicará el Reglamento con mayor rigor en los contactos excesivos al abdomen, pecho y espalda y a todos los puntos a los que hace referencia el Artículo 8 apartado III.
5. Habrá tolerancia en los criterios para conceder puntos a nivel Jodan, tanto en técnicas de brazo como de pierna.
6. Cualquier contacto a la cara, cabeza o cuello será penalizado con arreglo a lo estipulado en el Artículo 8 apartado III.
7. Las protecciones obligatorias son:

MASCULINO:

- Guantillas.
- Espinilleras.
- Coquilla.
- Peto.
- Protector Bucal.

FEMENINO:

- Guantillas.
- Espinilleras.
- Peto.
- Protector de pecho.
- Protector bucal.

8. Las categorías de pesos son:

MASCULINO:

- SUPERLIGEROS -50 KG
- LIGEROS 50-55 KG
- SEMIMEDIOS 55-60 KG.
- MEDIOS 60-65 KG
- SEMIPESADOS 65-70 KG
- PESADOS +70 KG

FEMENINO:

-48 KG

-55 KG.

+55 KG.

KATAS CATEGORIAS ALEVIN, INFANTIL Y JUVENIL.

ALEVIN

El primer kata a realizar, será básico y no podrá volver a repetirse.

En el resto de encuentros, se realizará kata de la lista oficial de básicos.

Se podrá repetir un mismo kata, pero nunca el realizado en último lugar.

INFANTIL

El primer kata a realizar, será básico y no podrá volver a repetirse.

En el resto de encuentros se realizará kata de la lista oficial de básicos.

Se podrá repetir un mismo kata. Pero nunca el realizado en último lugar.

En la final se realizará un kata de libre elección de la lista oficial Juvenil/Infantil.

JUVENIL

El primer kata a realizar, será básico y no podrá volver a repetirse.

En los demás encuentros se realizará, kata de la lista oficial Juvenil/Infantil.

Se podrá repetir un jata de la lista oficial, Juvenil/Infantil, pero nunca el realizado en último lugar.

Explicación:

A partir del segundo encuentro se puede elegir entre katas básicos y katas superiores de la lista oficial Juvenil/Infantil.

REPESCAS:

Las categorías Alevín, Infantil y Juvenil, podrán realizar cualquier kata no ejecutado en el encuentro anterior, dentro de las normas establecidas para cada categoría.

KATA EQUIPOS.

En la final de katas por equipos se aplicará el reglamento en el sentido de la obligatoriedad de realizar el Bunkai del kata ejecutado.

LISTA JUVENIL - INFANTIL.

1. *Pinan o Heian.*
2. *Gekisai-Daini.*
3. *Gekisai-Daichi.*
4. *Kukio-Kata.*
5. *Bassai-Dai.*
6. *Kanku-Dai*
7. *Enpi*
8. *Jion*
9. *Seienchin*
10. *Sanseru*
11. *Rohai*
12. *Gyu-Roku*
13. *Naifanchin-Shodan (Tekki-Sodan)*
14. *Kankan (estilo Gensey-Ryu)*
15. *Jiin*
16. *Sepai*
17. *Geki-Ha*
18. *Saifa*
19. *Gekisai-Daisan*

KATAS BASICOS

1. *Taikyokus*
2. *Pinan o Heian*
3. *Gekisai-Daini*
4. *Gekisai-Daichi*
5. *Fukio-Kata*
6. *Geki-Ha.*