

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

NUEVO SISTEMA



PROMOKARATE



FKCV
FEDERACION KARATE Y D.A.
COMUNIDAD VALENCIANA
Delegación Alicantina

Departamento de katas: Vicente Manzanaro Ortiz
Departamento de kumite: Vicente Muñoz Pagés
Departamento de arbitraje: Francisco González Saiz

Art. 1. OBJETIVOS GENERALES

Los principales propósitos de la F.K.C.V. son los siguientes:

- Promover la disciplina del karate deportivo entre los jóvenes de la Comunidad Valenciana y afiliados a la F.K.C.V.
- Experimentar nuevos programas técnicos y elaborar reglas con referencias particulares para los jóvenes practicantes de karate en edades comprendidas entre los 5 y los 13 años, ambas inclusive.
- Introducir gradualmente la práctica del karate y fomentar la práctica competitiva del mismo entre los niños/as de acuerdo con las reglas técnicas de la Federación Europea de Karate (EKF), Federación Mundial de Karate (WKF) y de las federaciones nacionales o regionales afiliadas.
- Organizar acontecimientos deportivos promocionales con la finalidad de alcanzar los propósitos arriba mencionados.

Art. 2. GRUPOS DE EDAD

La actividad de la F.K.C.V. vendrá reflejada cada temporada en el calendario de actividades de la misma y los deportistas se dividirán de acuerdo al siguiente grupo de edades (ver tabla):

N.	CATEGORÍA	CÓDIGO	EDAD	2012	2013
0	BENJAMÍN	AA	5 - 6		
1	ALEVÍN B	AB	7 - 8-9		
2	INFANTIL	INF	10-11		
3	JUVENIL	JV	12-13		

Art. 3. PROGRAMAS TÉCNICOS

Las especialidades técnicas estarán divididas en Kata (forma) y Kumite (combate). Todas las competiciones son elaboradas según el método de WKF (eliminación directa con repesca y evaluación con jueces mediante banderas del color rojo y azul).

Los niveles de dificultad en la especialidad de kata y de kumite son elaborados para permitir una introducción gradual de las reglas de WKF. Los niños/as podrán participar en los diferentes tipos de competición de acuerdo a sus edades y a la experiencia adquirida en la práctica del karate.

3.1. KATA

Las especialidades técnicas son las siguientes:

- Competiciones individuales:
 - Kata de estilo tradicional
 - Kata de libre composición
- Competiciones de equipos (compuestas por 2 ó 3 competidores – según organización)
 - Kata de estilo tradicional
 - Kata de libre composición

Éstas son las principales reglas, simplificadas del reglamento de la RFEK, para hacer más fácil la participación en las competiciones de kata.

En el estilo tradicional de Kata, los deportistas pueden elegir libremente los katas de la lista oficial de WKF.

Los niños/as en posesión del cinturón blanco, amarillo, naranja y verde, pueden repetir el mismo kata incluso en la final.

Los niños/as en posesión del cinturón azul, marrón o negro tendrán que realizar en la final un kata diferente.

En las competiciones de kata de libre composición, se puede repetir el mismo kata en todas las fases eliminatorias, incluso en la final.

En los katas de libre composición individual y equipos la duración máxima será entre los 45 y 60 segundos, contando el tiempo a partir del saludo inicial y finalizando con el saludo final.

En todas las categorías existe un tiempo de tolerancia de (\pm) 5 segundos.

El tiempo que marque el cronómetro de la mesa de anotadores será a todos los efectos el **tiempo oficial**.

El Juez Principal, mediante un toque de silbato anunciara el COMIENZO DEL TIEMPO y tras el cual saludarán y comenzarán.

En las competiciones de equipos, en la fase final, los competidores no realizarán un bunkai.

Los equipos pueden estar formados por 2 ó 3 competidores y pueden ser mixtos (masculino y femenino juntos) dependiendo de la organización de la competición.

En la competición de equipos se permite incluir a 1 competidor de las categoría anterior de edad, si el equipo está compuesto por 3 competidores.

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

Todas las categorías serán de tipo mixto (masculino y femenino juntos) con exclusión de las categorías juvenil en la especialidad de kata tradicional donde los deportistas masculinos y femeninos competirán en dos grupos separados.

En las competiciones individuales los dos deportistas competirán al mismo tiempo. En las competiciones de equipos el primer equipo realizará kata con el cinturón rojo y después el equipo con el cinturón azul de acuerdo al método de WKF.

En todas las competiciones el resultado será expresado con el sistema de mayoría (método de banderas) que utiliza 3 ó 5 jueces, de acuerdo al método WKF.

En las competiciones de kata individual estilo tradicional se dividirán a los karatekas en grupos de acuerdo a su grado.

Los grupos se dividirán:

CATEGORÍA	EDAD	GRUPO	KATA
BENJAMÍN - M + F	5-6	Blanco hasta Naranja	Básicos
ALEVÍN A - M + F	7-8-9	Blanco y amarillo	Básicos
ALEVÍN B - M + F	7-8-9	Amarillos y Naranjas	Básicos
ALEVÍN C - M + F	7-8-9	Desde Naranja/Verde	Básicos
INFANTIL A - M + F	10-11	Blanco y Blanco/amarillo	Básicos
INFANTIL B - M + F	10-11	Amarillos y Naranjas	Básicos
INFANTIL C - M + F	10 - 11	Desde Naranja/Verde	Básicos - Final lista RFEK
JUVENIL M	12-13	Blanco y Blanco/amarillo	Básicos
JUVENIL M	12-13	Amarillos y Naranjas	Básicos
JUVENIL M	12-13	Desde Naranja/Verde	Básicos y lista RFEK
JUVENIL F	12-13	Blanco y Blanco/amarillo	Básicos
JUVENIL F	12-13	Amarillos y Naranjas	Básicos
JUVENIL F	12-13	Desde Naranja/Verde	Básicos y lista RFEK

* En el kata de libre composición, los ejercicios presentados deberán incluir como mínimo las siguientes acciones técnicas (contenidos mínimos):

- 2 técnicas de brazo directas (mínimo 1 derecha y 1 izquierda)
- 2 técnicas de brazo circulares (mínimo 1 derecha y 1 izquierda)
- 2 técnicas de pierna directa (mínimo 1 derecha y 1 izquierda)
- 2 técnicas de pierna circular (mínimo 1 derecha y 1 izquierda)
- 2 fases acrobáticas (excluidas de la categoría de infantiles M + F)

Los deportistas pueden participar en las diferentes categorías de la siguiente manera:

CATEGORÍA	EDAD	CÓDIGO	KATA INDIVIDUAL TRADICIONAL	KATA EQUIPOS TRADICIONAL (2 - 3 competidores)	KATA LIBRE COMPOSICIÓN	KATA EQUIPOS LIBRE COMPOSICIÓN
BENJAMÍN	5 - 6	AA	M + F	NO	NO	NO
ALEVÍN	7 - 8 - 9	AB	TODOS LOS GRADOS	NO	NO	NO
INFANTIL	10-11	INF	M y F (MIXTO) - Blanco y blanco/amarillo - Amarillos y naranjas - Desde naranja/verde	M + F TODOS LOS GRADOS	M + F TODOS LOS GRADOS - Blanco hasta naranja - Desde naranja/verde	M + F TODOS LOS GRADOS - Blanco hasta naranja - Desde naranja/verde
JUVENIL	12-13	JV	M y F SEPARADOS - Blanco y blanco/amarillo - Amarillos y naranjas - Desde naranja/verde	M + F TODOS LOS GRADOS	M + F TODOS LOS GRADOS - Blanco hasta naranja - Desde naranja/verde	M + F TODOS LOS GRADOS - Blanco hasta naranja - Desde naranja/verde

CRITERIOS DE DECISIÓN.

Los aspectos a valorar por el equipo arbitral serán los siguientes:

Buena forma. Postura. Correcta ejecución de las técnicas fundamentales. Uso adecuado de la respiración. Ritmo. Equilibrio. Coordinación general. Concentración. Coordinación de los participantes para los equipos. Expresividad. Variedad y originalidad en los kata de libre composición. Espíritu de Karate-Do, presentación y actitud disciplinada.

3.2 KUMITE

En las competiciones de kumite individual “fundamentos técnicos con esferas” se dividirán a los karatekas en grupos de acuerdo a su grado. Los grupos se dividirán:

CATEGORÍA	EDAD	GRUPO	KUMITE
BENJAMÍN - M + F	5-6	Blanco hasta Naranja	Fundamentos técnicos con esferas
ALEVÍN A - M + F	7-8-9	Blanco y amarillo	Fundamentos técnicos con esferas
ALEVÍN B - M + F	7-8-9	Amarillos y Naranjas	Fundamentos técnicos con esferas
ALEVÍN C - M + F	7-8-9	Desde Naranja/Verde	Fundamentos técnicos con esferas
INFANTIL A - M + F	10-11	Blanco y Blanco/amarillo	Fundamentos técnicos con esferas
INFANTIL B - M + F	10-11	Amarillos y Naranjas	Fundamentos técnicos con esferas
INFANTIL C - M + F	10 - 11	Desde Naranja/Verde	Fundamentos técnicos con esferas
JUVENIL M	12-13	Blanco y Blanco/amarillo	Fundamentos técnicos con esferas
JUVENIL M	12-13	Amarillos y Naranjas	Fundamentos técnicos con esferas
JUVENIL M	12-13	Desde Naranja/Verde	Fundamentos técnicos con esferas
JUVENIL F	12-13	Blanco y Blanco/amarillo	Fundamentos técnicos con esferas
JUVENIL F	12-13	Amarillos y Naranjas	Fundamentos técnicos con esferas
JUVENIL F	12-13	Desde Naranja/Verde	Fundamentos técnicos con esferas

3.2.1 - FUNDAMENTOS TÉCNICOS CON ESFERAS:

Se comparará simultáneamente a los deportistas usando 2 pares de esferas (una al área chudan y otra al área jodan). La duración de la prueba es de 20" para la categoría benjamín que realizarán libremente combinaciones de las técnicas de brazo y de pierna admitidas.

Para el resto de categorías la duración de la prueba es de 10" sin interrupción de técnicas de pierna + 20" de libre combinación, los competidores realizarán libremente y sin contacto, las técnicas permitidas. En caso de contacto el árbitro parará la prueba y dará una pena de la categoría C1 al atleta según el reglamento de WKF, sin dar ninguna puntuación al adversario.

	<p>FUNDAMENTOS TÉCNICOS CON ESFERAS</p>	
<p>SALUDO INICIAL</p>		<p>KAMAE</p>
		
<p>GYAKU ZUKI CHUDAN</p>	<p>URAKEN UCHI JYODAN KIZAMI ZUKI JYODAN</p>	<p>URA MAWASHI GERI</p>
		
<p>JYODAN MAWASHI GERI</p>		<p>CHUDAN MAWASHI GERI</p>

DESARROLLO DE LA PRUEBA

Los competidores AKA y AO, cuando sea su turno de actuación se colocarán en el perímetro lateral del tatami. El árbitro central les dará paso para que, tras el saludo correspondiente, se sitúen en las líneas colocadas al efecto, donde saludarán hacia juez central y a continuación el árbitro indicará el comienzo del combate anunciando SHOBU-HAJIME.

Durante el tiempo indicado (según edades y categorías) los competidores deberán realizar técnicas a las esferas sobre las zonas chudan y jodan delimitadas a tal efecto, simples o combinadas, de puño y de pierna respetando la distancia.

Las técnicas no podrán tocar las esferas y cuando queden hasta 10 cm de las mismas, se considerarán correctas.

El deportista deberá realizar distintos tipos de desplazamientos, acciones defensivas de brazos, esquivas, amagos, fintas y otras acciones técnicas sin finalidad puntuadora.

Una vez finalizado el tiempo, el competidor se colocará en sizen tai, saludará al otro competidor y al juez central y se dirigirán a la línea exterior de la zona de competición a la espera de la decisión del equipo arbitral.

El juez central señalará, con un toque de silbato, el momento en el que los jueces eleven las banderas con la valoración correspondiente. El juez central mediante un toque de silbato señalará el momento en el cual los jueces bajarán las banderas.

El sistema de competición consistirá en eliminatoria directa con repesca.

VALORACIÓN

Los aspectos a valorar por el equipo arbitral serán los siguientes:

- ✓ Variedad y calidad de los fundamentos técnicos.
- ✓ Número de acciones técnicas a las esferas.
- ✓ Variedad y calidad de los desplazamientos.
- ✓ Fase preparatoria de la acción técnica. (fintas, amagos, gestos de desequilibrio, etc.).
- ✓ Simetría en el uso tanto de los brazos como de las piernas.
- ✓ Uso combinado de las acciones técnicas.
- ✓ Precisión.
- ✓ Control.

Con respecto a los gestos técnicos se perseguirá que sean realizados de acuerdo con los aspectos que en el reglamento se consideran necesarios para otorgar validez a dichas acciones y se recuerda que éstos son:

- a) Buena forma
- b) Actitud deportiva
- c) Aplicación vigorosa
- d) Zanshin
- e) Tiempo apropiado.
- f) Distancia correcta.

3.2.2 - Combate libre demostrativo (parejas):

DESARROLLO DE LA PRUEBA

En esta especialidad 2 parejas de competidores AKA y AO son comparados, cuando sea su turno de actuación se colocarán en el perímetro lateral del tatami. El árbitro central les dará paso para que, tras el saludo correspondiente, se sitúen en las líneas colocadas al efecto, donde saludarán hacia juez central y a continuación el árbitro indicará el comienzo del combate anunciando SHOBU-HAJIME.

La duración del combate será de 60 seg. y los competidores pueden hacer libremente las técnicas permitidas al compañero sobre las zonas chudan y jodan, simples o combinadas, de puño y de pierna respetando la distancia.

Las técnicas no podrán tocar al compañero y cuando queden hasta 10 cm. del mismo, serán consideradas correctas.

El deportista deberá realizar distintos tipos de desplazamientos, acciones defensivas de brazos, esquivas, amagos, fintas y otras acciones técnicas sin finalidad puntuadora.

Quedan expresamente prohibidas las acciones de desequilibrios, barridos y proyecciones

El árbitro parará el combate solamente en caso de falta. Las penas de contacto o las acciones prohibidas serán atribuidas a la pareja usando el método de WKF sin dar ninguna puntuación a la otra pareja. Los competidores deben utilizar, por lo menos, las guantillas protectoras.

Una vez finalizado el tiempo, los competidores se colocarán en sizen tai, saludarán a su pareja, a los otros competidores, así como al juez central y se dirigirán a la línea exterior de la zona de competición a la espera de la decisión del equipo arbitral.

El juez central señalará, con un toque de silbato, el momento en el que los jueces eleven las banderas con la valoración correspondiente y mediante otro toque de silbato señalará el momento en el cual los jueces bajarán las banderas.

Los competidores que reciban la mayoría de los votos serán declarados ganadores.

Los competidores se saludarán entre sí, después al Panel de Arbitraje y abandonarán el área.

NOTA:

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

VALORACIÓN

Los aspectos a valorar por el equipo arbitral serán los siguientes:

- ✓ Variedad y calidad de los fundamentos técnicos.
- ✓ Número de acciones técnicas al compañero.
- ✓ Variedad y calidad de los desplazamientos.
- ✓ Fase preparatoria de la acción técnica (fintas, amagos, gestos de desequilibrio, etc.).
- ✓ Simetría en el uso tanto de los brazos como de las piernas.
- ✓ Uso combinado de las acciones técnicas.
- ✓ Precisión.
- ✓ Control.

Con respecto a los gestos técnicos se perseguirá que sean realizados de acuerdo con los aspectos que en el reglamento se consideran necesarios para otorgar validez a dichas acciones y se recuerda que éstos son:

- a) Buena forma
- b) Actitud deportiva
- c) Aplicación vigorosa
- d) Zanshin
- e) Tiempo apropiado.
- f) Distancia correcta.

3.2.3 - SECUENCIA DEMOSTRATIVA PREESTABLECIDA DE INTERACCIONES (PAREJAS)

Jiyu ippon kumite (jo/ch tsuki)	Blanco y Blanco/amarillo
Jiyu ippon kumite (jo/ch tsuki / mg)	Amarillos y Naranjas
Jiyu ippon kumite estándar (jo/ ch tsuki / mg / mwg)	Desde Naranja/Verde

DESARROLLO DE LA PRUEBA

En esta especialidad 2 parejas de competidores AKA y AO son comparados y deben utilizar, por lo menos, las guantillas protectoras.

Cuando sea su turno de actuación se colocarán en el perímetro lateral del tatami. El árbitro central les dará paso para que, tras el saludo correspondiente, se sitúen en las líneas colocadas al efecto, donde saludarán hacia juez central y a continuación el árbitro indicará el comienzo del combate anunciando SHOBU-HAJIME.

En cada pareja el competidor encargado de realizar el rol de ataque (TORI) deberá realizar la siguiente secuencia técnica de ataque, en el orden que se indica (según grupos de edad y niveles):

Guardia con izquierda adelantada:

- a) Jyodan oitsuki
- b) Chudan oi tsuki
- c) Chudan maegeri
- d) Jyodan mawashigeri

El atacante debe anunciar al oponente, la técnica a realizar y luego de asegurarse de que haya confirmado la técnica puede realizar el ataque. El atacante debe atacar en el momento en que entra en la distancia del oponente. El atacante no debe amagar o cambiar el pie de apoyo. Todos los tsukis y Keri deben realizarse solo una vez. No se deben realizar ataques o golpes corporales que ignoren la distancia, tampoco se debe agarrar al adversario. El atacante no debe retirar el tsuki ni destruir la postura, antes que el oponente realice el kimewaza (técnica decisiva contraofensiva). Tampoco debe esquivar, ni bloquear el kimewaza.

Los jueces deberán penalizar aquellas acciones de ataque que no se ajusten a lo definido en el párrafo anterior.

El competidor que desempeñe el rol de UKE deberá defender la acción de ataque para posteriormente realizar, como máximo, dos acciones técnicas de contraataque. **La posición de kamae adoptada por éste será libre**, no viéndose condicionada por la posición de atacante.

Una vez que las dos parejas de competidores AKA y AO hayan realizado la secuencia descrita en el punto anterior, tomarán posiciones y pasarán a ejecutar el rol contrario.

Las acciones de contraataque deberán ser controladas.

Las técnicas que se ejecuten a una distancia de hasta 10 cm. de un área puntuable se considerarán correctas.

Quedan prohibidas las acciones de desequilibrio, barrido o proyecciones.

El árbitro parará el combate solamente en caso de falta. Las penas de contacto o las acciones prohibidas serán atribuidas a la pareja usando el método de WKF sin dar ninguna puntuación a la otra pareja.

Cuando ambas parejas de competidores hayan finalizado la prueba descrita, se colocarán detrás de sus líneas respectivas, donde realizarán el saludo entre ellos. Posteriormente se dirigirán a la zona exterior del perímetro del tatami, donde esperarán la decisión de los jueces.

El juez central señalará, con un toque de silbato, el momento en el que los jueces eleven las banderas **AKA y AO** y mediante otro toque de silbato señalará el momento en el cual los jueces bajarán las banderas.

Los competidores que reciban la mayoría de los votos serán declarados ganadores.

Los competidores se saludarán entre sí, después al Panel de Arbitraje y abandonarán el área.

NOTA:

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

VALORACIÓN

Los aspectos a valorar por el equipo arbitral serán los siguientes:

- ✓ Eficacia y variedad del sistema defensivo.
- ✓ Eficacia y variedad de las acciones de contraataque.
- ✓ Distancia correcta.
- ✓ Control de las técnicas de contraataque.
- ✓ Velocidad y precisión de los contraataques.
- ✓ Zanshin correcto tras las acciones.
- ✓ Control y correcta intención y ejecución en las técnicas de ataque.

Los gestos técnicos deberán realizarse de acuerdo a los aspectos que en el reglamento se consideran necesarios para otorgar punto **y se recuerda que éstos son:**

- a) Buena forma
- b) Actitud deportiva
- c) Aplicación vigorosa
- d) Zanshin
- e) Tiempo apropiado
- f) Distancia correcta
- g) Correcta ejecución de las técnicas fundamentales

Art. 4. ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES

- a) Pruebas simples diferenciadas individual o equipos.
- b) Pruebas combinadas individual o equipos.