

# **REGLAMENTO DE PROMOCIÓN VALENCIA Y CASTELLÓN**

## **INTRODUCCIÓN:**

Este reglamento ha sido creado con el propósito de otorgar una visión divertida a la competición de karate por parte de los practicantes amateur. Además con ella se pretende que dichos competidores cojan el gusto por competir y promocionen hacia las competiciones oficiales, por ello **NO** se permite la participación de la élite en este tipo de competiciones.

## **CATEGORÍAS:**

MENUTS (mixto)	Hasta 6 años
ALEVIN (mixto, principiantes y avanzados)	7, 8 y 9 años
INFANTIL (mixto, principiantes y avanzados)	10 y 11 años
JUVENIL (masculino y femenino, principiantes y avanzados)	12 y 13 años
CADETE (masculino y femenino, principiantes y avanzados)	14 y 15 años
JUNIOR (masculino y femenino, principiantes y avanzados)	16 y 17 años

\* Todas las categorías excepto la de menuts se dividirá en dos subcategorías; principiantes (de blanco a naranja) y avanzados (de verde a marrón).

## **REGLAMENTO DE LA COMPETICIÓN DE MENUTS,**

### **ALEVINES E INFANTILES:**

#### **1. EL ÁREA DE COMPETICIÓN.**

- A. Para la competición de menuts, alevines e infantiles serán necesarias tres áreas de competición.
- B. La primera de ellas será un cuadrado con lados de ocho metros cuya superficie debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
- C. La segunda área de competición será de 8 metros de lado y tendrá señaladas tres líneas para cada competidor. Una línea a 2 metros del perímetro del tatami (donde habrá una guantilla), la siguiente a los 5 metros (donde habrá otra guantilla) y la última a los 8 (donde estará el peto). Además, para cada competidor se señalara un cuadrado de un metro por medio metro que será el lugar en el que se deberán dejar los objetos recogidos a lo largo del recorrido.
- D. La tercera tendrá las mismas dimensiones que la primera pero en el centro se colocara un saco. A cada lado de este, a un metro de distancia se señalizaran las dos líneas paralelas en las que se situarán los competidores.

#### **2. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE MENUTS, ALEVINES E INFANTILES.**

- A. La competición será individual, no hay modalidad por equipos y la categoría en este caso será mixta (niños y niñas).
- B. Se aplicará el sistema de eliminación sin repesca.**
- C. Los dos competidores realizarán los ejercicios al mismo tiempo.
- D. En el primer tatami la categoría de menuts realizará pruebas técnicas (4 pasos oitsuki avanzando, 4 pasos age uke retrocediendo, 4 pasos mae geri avanzando y 4 pasos gedan barai retrocediendo), la categoría de alevines realizara Heian o Pinan sodan y la categoría de infantil realizará el kata de heian que solicite el árbitro (siempre de nivel igual o inferior al color de su cinturón).
- E. En el segundo tatami los dos competidores se colocan paralelamente en el cuadrado de salida, deberán recoger la primera guantilla y dejarla en el lugar de origen, después correrán a por la segunda guantilla para depositarla junto a la otra, y por ultimo correrán a por el peto. Una vez hallan depositado los tres

- objetos en el cuadrado de la salida (sin tirarlo desde lejos ya que si lo hacen deberán devolver el objeto donde estaba y volver a empezar) tendrán que colocarse las protecciones. Ganará el primer competidor que tras haberse colocado correctamente las protecciones levante los brazos.
- F. En el tercer tatami se colocará cada competidor en su línea y a la señal (pitido) del árbitro comenzarán a lanzar ataques al saco durante 30 segundos hasta que oigan dos pitidos por parte del árbitro.
- G. Para los tres tatamis solo habrá una mesa encargada de apuntar a los competidores que van pasando a las siguientes rondas aunque debe haber un miembro de la organización en cada tatami para apuntar a los ganadores de cada una de las pruebas de dichas rondas.

### **3. PANEL DE JUECES**

- A. En el primer y tercer tatami habrá una persona de organización y un juez el cual no deben ser del mismo club que los participantes. (El juez se sentará en la posición central frente a los contendientes y la persona de organización esperará fuera del área de competición para apuntar el resultado y conducir a los competidores a la siguiente prueba).
- B. En el segundo tatami habrá una persona de organización (que apuntará el resultado y ayudará a los competidores a quitarse las protecciones cuando hayan terminado) y un juez colocado en la posición central entre los cuadros de salida de los contrincantes. Éste dará el pitido de salida y la decisión final, además deberá controlar que están bien colocadas las protecciones, antes de dar la decisión y cuando acaben deberá colocar rápidamente otro juego de protecciones para que la competición continúe.

#### **4. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN**

- A. En el primer tatami en las tres categorías se valorará:
  - a. Buen timing, ritmo, velocidad, equilibrio.
  - b. Utilización apropiada y correcta de la respiración.
  - c. Focalización adecuada de la atención y concentración.
  - d. Posiciones correctas y pies totalmente apoyados en el suelo.
  - e. Tensión adecuada en el abdomen y ausencia de sube y baja de las caderas al desplazarse.
  - f. Forma correcta (KIHON).
  
- B. En el segundo tatami se valorará la velocidad de desplazamiento y la buena colocación de las protecciones.
  
- C. En el tercer tatami se valorará: la variedad de técnicas, la calidad de los desplazamientos, el kime, la distancia correcta, la concentración... Además no se debe tocar el saco, por lo que si lo hacen se tendrá en cuenta a la hora de elegir ganador.

#### **5. OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS.**

- A. En el primer tatami 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 mirando al Juez. Después de saludar al tatami, se dirigirán al punto de comienzo, el juez les dirá el nombre del kata que deben realizar y los participantes repetirán claramente el nombre del Kata que van a ejecutar, y tras la señal del arbitro comenzarán. Al finalizar el Kata, AKA y AO abandonarán el área de competición y esperarán la decisión del Juez.
  
- B. Después de haber terminado los dos competidores su Kata (o las pruebas técnicas), los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato y dará su voto.
  
- C. En el segundo tatami ambos competidores esperaran en el perimetro del área de competición a que el Juez indique el comienzo de la prueba con un pitido. Los

dos correrán hasta la primera línea donde recogerán una guantilla que deberán llevar al rectángulo que encontrarán fuera del perímetro del tatami. Después se dirigirán a la segunda línea para recoger la segunda guantilla que deberán depositar junto a la primera. Por último irán a la tercera línea donde encontrarán un peto y tras dejarlo en el lugar delimitado para ello, comenzarán a colocarse las protecciones recogidas y al terminar levantarán los brazos. Ganará el primero en acabar correctamente. En caso de **empate**: El árbitro hará repetir la prueba en orden inverso (se quitarán las protecciones, las dejarán en el cuadro y las irán llevando una por una a su base. Gana el primero en llegar a la posición inicial junto al árbitro una vez colocadas las protecciones en sus bases, sin tirarlas).

- D. En el tercer tatami los dos contendientes, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez. Después de saludar al Panel de Arbitraje, se dirigirán al punto de comienzo (cada uno en su línea frente al saco) y el Juez tocará un pitido. A la señal, ambos realizarán técnicas al saco sin tocarlo durante 30 segundos. Se detendrán al escuchar dos pitidos que indicaran el final del encuentro. El Juez hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato y dará su voto.
- E. El Competidor que reciba la mayoría de votos será declarado ganador de la prueba y el que gane dos de las tres pruebas será el campeón de la ronda.

## **REGLAMENTO DE LA COMPETICIÓN DE JUVENIL, CADETE Y JUNIOR.**

### **1. ÁREA DE COMPETICIÓN DE JUVENIL, CADETE Y JUNIOR.**

- A. Para la competición de juveniles, cadetes y junior serán necesarias tres áreas de competición.
- B. La primera de ellas será un cuadrado con lados de ocho metros cuya superficie debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
- C. La segunda tendrá las mismas dimensiones que la primera pero en el centro se colocara un saco. A cada lado de este, a un metro de distancia se señalizaran las dos líneas paralelas en las que se situarán los competidores.
- D. La tercera área de competición tendrá las mismas dimensiones que las otras dos, se colocarán dos líneas paralelas con 1 metro de separación entre ellas, de 1 metro de largo y centradas respecto al eje del tatami. En dichas líneas se colocaran los competidores.

### **2. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE JUVENIL, CADETE Y JUNIOR.**

- A. La competición será individual, no hay modalidad por equipos y la categoría en este caso se dividirá en masculino y femenino.
- B. Se aplicará el sistema de eliminación **sin repesca**.
- C. Los dos competidores realizarán los ejercicios al mismo tiempo.
- D. En el primer tatami la categoría se realizará el kata de Heian, o su equivalente Pinan, que solicite el árbitro (siempre de nivel igual o inferior al color de su cinturón).
- E. En el segundo tatami se colocará cada competidor en su línea y a la señal (pitido) del árbitro comenzarán a lanzar ataques al saco durante 30segundos hasta que oigan dos pitidos por parte del arbitro.
- H. En el tercer tatami se colocará cada competidor en su línea con dos pañuelos colocados colgando del cinturón (a unos 5cm del nudo del cinturón). A la señal (sobu ajime) del árbitro Ao y Aka intentan coger los cinturones que lleva

colgando el contrincante, siempre con la guardia colocada y realizando desplazamientos de combate. Tienen 30 segundos para coger alguno de los pañuelos, finalizado el tiempo ganará el que más pañuelos haya conseguido, y en caso de empate, el árbitro tomará la decisión basándose en la forma de desplazar y la actitud de combate que hayan tenido los participantes. El árbitro podrá parar el combate, y por lo tanto el cronometro, diciendo “yame” para otorgar los puntos cada vez que cogen un pañuelo y para dar amonestaciones (lo cual no repercutirá de ninguna manera en el contrincante). No se permite agarrar los propios pañuelos con las manos y deben evitar, a la hora de acercarse al contrincante, acciones de Mubobi (entrar agachado con la cabeza por delante).

- I. Para los tres tatamis solo habrá una mesa encargada de apuntar a los competidores que van pasando a las siguientes rondas aunque debe haber un miembro de la organización en cada tatami para apuntar a los ganadores de cada una de las pruebas de dichas rondas.

### **3. EL PANEL DE JUECES.**

- A. En los tatamis uno y dos habrá una persona de organización y un juez el cual no debe ser del mismo club que los participantes. En el tatami número tres habrá dos jueces y una persona de organización.
- B. En el primer y segundo tatami el juez se sentará en la posición central frente a los contendientes y la persona de organización esperará fuera del área de competición para apuntar el resultado y conducir a los competidores a la siguiente prueba.
- C. En el tercer tatami el juez se colocará de pie cerca de los competidores y podrá hablarles para evitar lesiones y trampas. En el perímetro del tatami habrá un juez controlando el cronometro.
- D. Los jueces de los dos primeros tatamis tendrán una bandera roja y otra azul.

#### **4. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN.**

- A. En el primer tatami en las tres categorías se valorará:
  - a. Buen timing, ritmo, velocidad, equilibrio.
  - b. Utilización apropiada y correcta de la respiración.
  - c. Focalización adecuada de la atención y concentración.
  - d. Posiciones correctas y pies totalmente apoyados en el suelo.
  - e. Tensión adecuada en el abdomen y ausencia de sube y baja de las caderas al desplazarse.
  - f. Forma correcta (KIHON).
  
- B. En el segundo tatami se valorará: la variedad de técnicas, la calidad de los desplazamientos, el kime, la distancia correcta, la concentración... Además no se debe tocar el saco, por lo que si lo hacen se tendrá en cuenta a la hora de elegir ganador.
  
- C. En el tercer tatami se valorará:
  - a. La eficacia del sistema defensivo.
  - b. Distancia correcta.
  - c. Velocidad de desplazamientos.
  - d. Zanshin correcto tras las acciones.
  - e. Control y correcta intención y ejecución de los desplazamientos y técnicas utilizadas para coger los pañuelos.

#### **5. OPERACIÓN DE LOS ENCUENTROS.**

- A. En el primer tatami al comienzo de cada eliminatoria y al ser llamados por sus nombres, los dos contendientes, uno a la derecha del arbitro (AKA), y el otro a la izquierda (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez. Después de saludar al tatami, se dirigirán al punto de comienzo, el juez les dirá el nombre del kata que deben realizar y los participantes repetirán claramente el nombre del Kata que van a ejecutar, y tras la señal del arbitro comenzarán. Al finalizar el Kata, AKA y AO abandonarán el área de competición y esperarán la decisión del Juez.

- B. Después de haber terminado los dos competidores su Kata, los contendientes permanecerán uno al lado del otro en el perímetro del área de competición. El Juez hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato y dará su voto.
- C. En el segundo tatami los dos contendientes, uno con cinturón rojo (AKA), y el otro con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al Juez. Después de saludar al Panel de Arbitraje, se dirigirán al punto de comienzo (cada uno en su línea frente al saco) y el Juez tocará un pitido. A la señal, ambos realizarán técnicas al saco sin tocarlo durante 30 segundos. Se detendrán al escuchar dos pitidos que indicaran el final del encuentro. El Juez hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato y dará su voto.
- D. En el tercer tatami los competidores, Aka y Ao se colocarán detrás de las líneas colocadas en el centro del tatami, se saludaran entre ellos y después el juez señalará el inicio de la prueba diciendo sobu ayime.
- a. Ambos competidores colocarán la guardia y se desplazaran por el tatami como si estuviesen realizando un combate de Jyu kumite.
  - b. Las acciones de ataque (intentos de coger el pañuelo del contrincante)serán ejecutadas limpiamente, evidenciando que la intención es alcanzar el pañuelo del adversario sin entorpecer el trabajo de ataque del mismo (no se pueden agarrar con las manos los pañuelos propios)
  - c. El juez tendrá en cuenta aquellas acciones de ataque que no se ajusten a lo definido anteriormente. Y podrá hablar con los competidores si es necesario, siempre después de haber dicho “yame” y con el cronometro parado.
  - d. Quedan prohibidas las acciones de desequilibrio, barrido o proyecciones.
  - e. Cuando suene la señal de fin del tiempo (30 segundos) o alguno de los competidores consiga los dos pañuelos del adversario, ambos competidores se colocarán detrás de sus líneas respectivas, donde el juez dará su veredicto teniendo en cuenta al competidor que haya conseguido más pañuelos o haya realizado mejor la prueba.
- E. El Competidor que gane dos de las tres pruebas será el campeón de la ronda.

