



**FEDERACIÓN ARGENTINA DE
KARATE & KOBUDO OKINAWENSE**

TORNEOS DE INFANTILES Y CADETES

**KARATE KATA
REGLAS DE COMPETICIÓN**

INDICE

ART 1 AREA DE COMPETICION.

ART 2 UNIFORME OFICIAL.

ART 3 ORGANIZACION EN KATA DE COMPETICION.

ART 4 PANEL DE REFEREES.

ART 5 CRITERIO PARA LA DECISION.

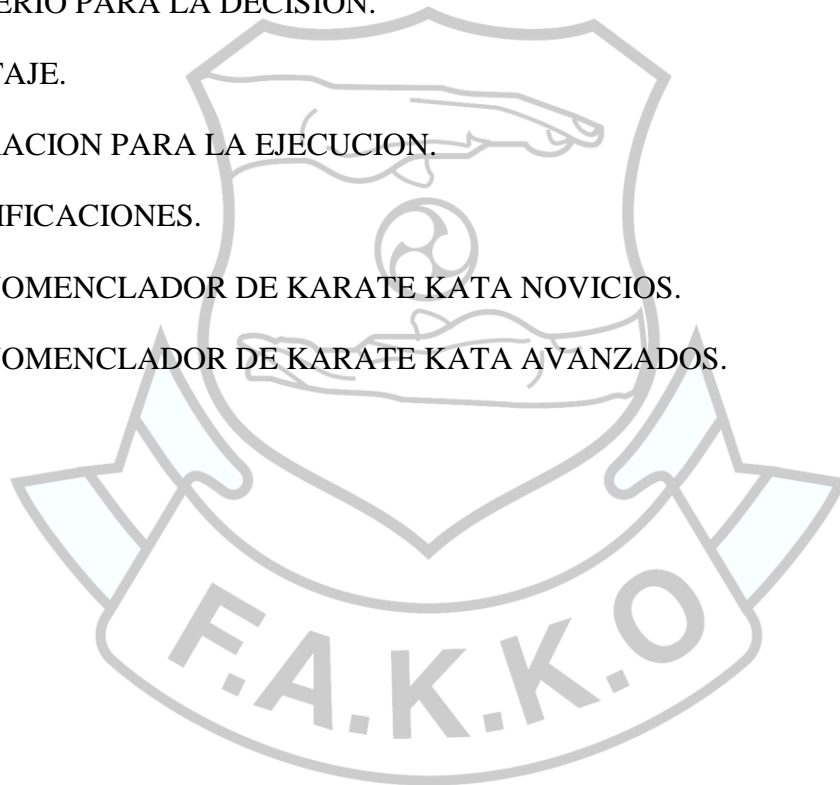
ART 6 PUNTAJE.

ART 7 OPERACION PARA LA EJECUCION.

ART 8 MODIFICACIONES.

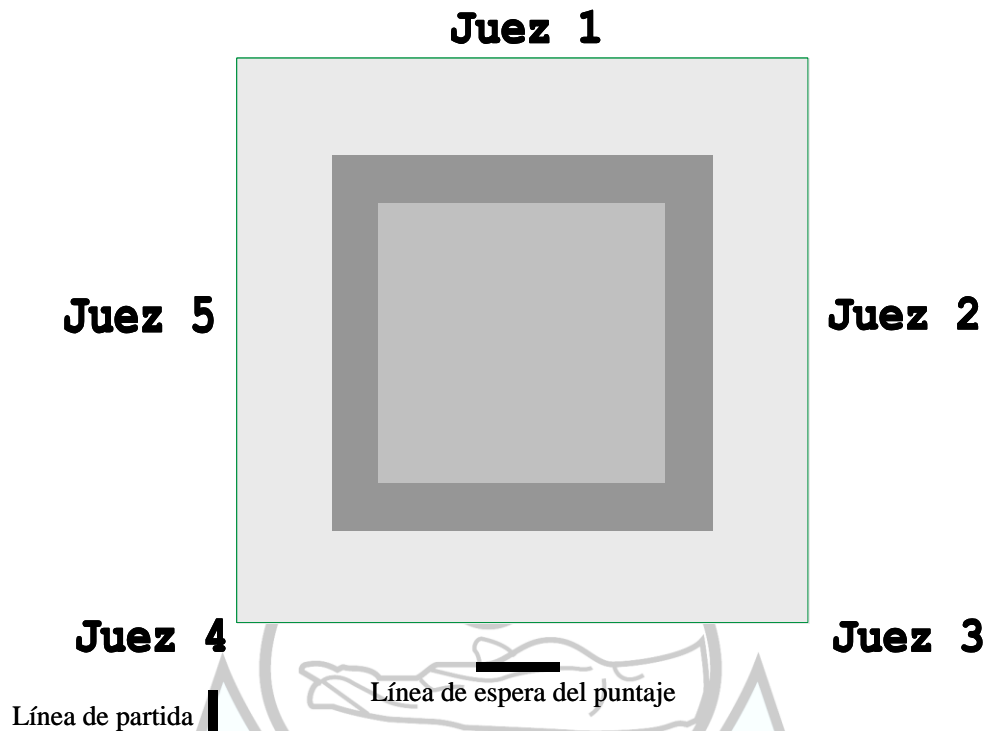
Apéndice 1 NOMENCLADOR DE KARATE KATA NOVICIOS.

Apéndice 2 NOMENCLADOR DE KARATE KATA AVANZADOS.



ARTÍCULO 1: EL ÁREA DE COMPETICIÓN

- 1.-El área de competición debe ser plana, esterada y cuadrada, desprovista de peligros.
- 2.-El área de competición debe ser un cuadrado de 8 metros por lado (medido desde afuera).



ARTÍCULO 2: UNIFORME OFICIAL

Jueces, referees, competidores y sus entrenadores deberán llevar puesto el uniforme oficial aquí definido:

1.- Referees:

- (a) referees y jueces deben usar el uniforme designado por el presidente del consejo de referees, dicho uniforme debe ser usado en todos los torneos y seminarios de capacitación.
- (b) El uniforme oficial será determinado por el presidente del consejo de referees.

2.- Competidores:

- a) Los competidores deben usar karate-gi blanco sin barras ni ribetes. Solo el emblema del estilo o escuela puede ser usado en los torneos nacionales, este deberá estar en el pecho sobre el lado izquierdo de la chaqueta. La etiqueta original del fabricante puede ser vista en el karate-gi, y en el lugar aceptado (esquina inferior derecha de la chaqueta e igual posición en el pantalón) y el número de identificación otorgado por el comité directivo del torneo deberá ser llevado en la espalda.

b) La chaqueta, cuando está ajustada con el cinto alrededor de la cintura, deberá tener un largo mínimo que cubra la cadera pero no más largo que la mitad del muslo; en el caso de la mujer una remera blanca simple podrá ser usada debajo de la chaqueta del karate-gi.

c) El máximo de las mangas de la chaqueta no deberá ser más largo que la muñeca pero no más cortas que la mitad del antebrazo (cinco dedos arriba de la muñeca) y se prohíbe enrollarlas o doblarlas.

d) El pantalón será lo suficientemente largo que cubra las dos terceras parte de la tibia (cinco dedos arriba del tobillo) y se prohíbe enrollar o doblar las botamangas.

e) Todo competidor deberá tener el cabello limpio, y que el largo no obstruya la visión. Las vinchas (hachimaki) en la cabeza no están permitidas. Si algún competidor tiene el cabello demasiado largo y/o sucio, el referee podrá, con la aprobación del consejo de árbitros, descalificar al competidor.

f) Los broches y alfileres metálicos para el cabello se prohíben, sin embargo los que no distraen son aceptables.

g) Cualquier persona que no cumple con esta regulación puede descalificarse.-

3.- Entrenadores:

a) Los entrenadores deberán llevar puesto durante el transcurso del torneo el karate-gi y el brazalete que lo identifica en su brazo izquierdo o derecho a la altura del bíceps.

b) El presidente del consejo de referees podrá descalificar a cualquier oficial o competidor que no cumple con las reglas antes detalladas.

ARTÍCULO 3: LA ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

1.-Kata de competición consiste en ejecuciones individuales, según el siguiente detalle:

Categoría	Edad
Infantiles mixtos	6 ~ 7
Infantiles mixtos	8 ~ 9
Infantiles mixtos	10 ~ 11
Cadetes Mixtos	12 a 14

2.- Los competidores se clasifican por las edades antes detalladas, NO por el grado de karate que posee.

3.- Las katas oficiales para las categorías infantiles deben ser seleccionadas del apéndice 1 del presente reglamento.

ARTÍCULO 4: EL PANEL DE JUECES

1-El panel de cinco (5) jueces para cada encuentro será designado por el presidente de consejo de referees antes de cada serie.

2- los jueces evaluarán al competidor según la siguiente tarea:

Juez 1 la etiqueta: presentación y salida

Juez 2 acoplamiento y orientación

Juez 3 diferenciación

Juez 4 equilibrio y cambio

Juez 5 ritmización

3-Con el objeto de facilitar la operación de la competición en kata, se nombrarán anotadores y anunciadores.

ARTÍCULO 5: CRITERIOS PARA LA DECISIÓN

1.- La kata deberá ser ejecutada en consonancia de identidad con los estilos okinawenses.

2.- La kata ejecutada en competencia será evaluada a partir de las características generales de la conducción del movimiento.

Para evaluar la ejecución de los competidores, los siguientes criterios deben adoptarse:

- a. **Etiqueta**: karate gi según el artículo 2 inciso 2, buena postura en la marcha hacia el área de ejecución, presentación de si mismo y de la kata a ejecutar, salida del área de ejecución en consonancia con la presentación.
- b. **Acoplamiento**: es la capacidad de coordinar apropiadamente los movimientos parciales del cuerpo entre si¹ en relación a la técnica básica (kihon).
- c. **Orientación**: es la capacidad de determinar y modificar la posición y los movimientos del cuerpo en el espacio y en el tiempo en relación al área de ejecución.
- d. **Diferenciación**: es la capacidad para lograr una coordinación muy fina de fases motoras y los movimientos parciales individuales², se basa en la percepción conciente y precisa de los parámetros espaciales, temporales y de fuerza.
- e. **Equilibrio**: es la capacidad de mantener o volver a colocar todo el cuerpo en estado de equilibrio durante o luego de cambios voluminosos de posición del mismo.
- f. **Cambio**: es la capacidad de adaptar la estructura de la kata a las nuevas situaciones, en base a los cambios situativos percibidos durante la ejecución.

¹ Movimientos parciales del tronco, de la cabeza y las extremidades.

² Movimientos intermedios o de enlace.

g. **Ritmización**: es la capacidad de realizar en un movimiento propio, el ritmo interiorizado y secuenciado de la kata³.

2.-Un competidor se descalifica si varía el patrón, detiene la ejecución de la kata, o desempeña una diferente a la que anunció.

3.- **Todo competidor que ejecute una kata correctamente, sin consonancia de identidad con los estilos okinawenses, recibirá el puntaje menor del panel de jueces.**

ARTÍCULO 6: PUNTAJES

1.-En kata la competición se organiza en una o un máximo de dos rondas.

2.-Por cada kata los jueces muestran su juicio por medio de puntos. Las tarjetas que tienen los puntos se sostienen en la mano derecha.

3.-El anotador suma los puntos para cada competidor en una ronda, anunciando el puntaje total determinando la ubicación en la tabla de posiciones.

En caso de empate en un mismo puesto, los competidores deben ejecutar otra kata al finalizar la ronda, que no será ninguna de las ejecutadas en la categoría.

ARTÍCULO 7: OPERACIÓN DE ENCUEUNTROS

1.- El competidor permanecerá sobre la línea de partida designada fuera del área de ejecución, responderá al llamado de su nombre para ir directamente al área de competición. El o ella, ingresará y se presentará al panel de jueces, anunciando claramente el nombre de la kata que desempeñará e iniciándola en dirección al juez 1. Al terminar la kata, el competidor deberá salir del área de ejecución ubicándose en la línea designada para la espera del puntaje, a ser otorgado desde el panel.

2.- El referee requerirá la decisión (HANTEI) y sopla una ráfaga brusca con el silbato. Los jueces al unísono levantan sus tarjetas de puntajes de modo que ellas son claramente visibles para el anotador.

3.- El anunciador proclamará los puntos otorgados y cuando estos se han registrado, el referee soplará otra ráfaga brusca con el silbato y es cuando las tarjetas se bajarán.

4.- Ningún competidor debe desempeñar la misma kata de karate dos veces a lo largo del torneo.

5.- En el supuesto de un empate, una segunda kata de karate debe ejecutarse. Ninguna kata anteriormente ejecutada es permitida.

³ Unidad o secuenciación de la kata.

ARTÍCULO 8: LAS MODIFICACIONES

Para cualquier estipulación no detallada en este capítulo, las alteraciones y modificaciones están sujetas a la aprobación de: **LA COMISIÓN TÉCNICA DEPORTIVA Y LA COMISIÓN DIRECTIVA DE FAKKO.**

APENDICE 1:

LISTADO DE KARATE KATA

Shuri-te		Naha-te		Tomari-te		Pangai Noon	
S1	FUKYU GATA ICHI	N1	GEKI SAI DAI ICHI	T1	ANANKU	P1	SANCHIN
S2	FUKYU GATA NI	N2	GEKI SAI DAI NI	T2	WANSHU	P2	KANSHIWA
S3	NAIHANCHI SHODAN	N3	SANCHIN			P3	KANSHU
S4	NAIHANCHI NIDAN	N4	SAIFA				
S5	NAIHANCHI SANDAN	N5	SEIYUNCHIN				
S6	PINAN SHODAN	N6	CHI NO KATA				
S7	PINAN NIDAN	N7	NISEISHI				
S8	PINAN SANDAN	N8	SANSEIRU				
S9	PINAN YONDAN						
S10	PINAN GODAN						

Estudio, desarrollo, diagramación y diseños realizados para FAKKO por:

HECTOR E. MAROLI sensei
Técnico deportivo en Karate
Universidad Nacional de Lomas de Zamora