

FEDERACIÓN ARGENTINA DE KARATE & KOBUDO OKINAWENSE

CAMPEONATO JUVENILES Y MAYORES CINTOS NEGROS MASCULINO Y FEMENINOS

KOBUDO KATA

REGLAS DE COMPETICIÓN

INDICE

ART 1 AREA DE COMPETICION.

ART 2 UNIFORME OFICIAL.

ART 3 ORGANIZACION DE LA COMPETICION.

ART 4 PANEL DE REFEREES.

ART 5 PUNTAJE.

ART 6 CRITERIO PARA LA DECISION.

ART 7 OPERACION DE ENCUENTROS.

ART 8 LAS ARMAS

ART 9 MODIFICACIONES.

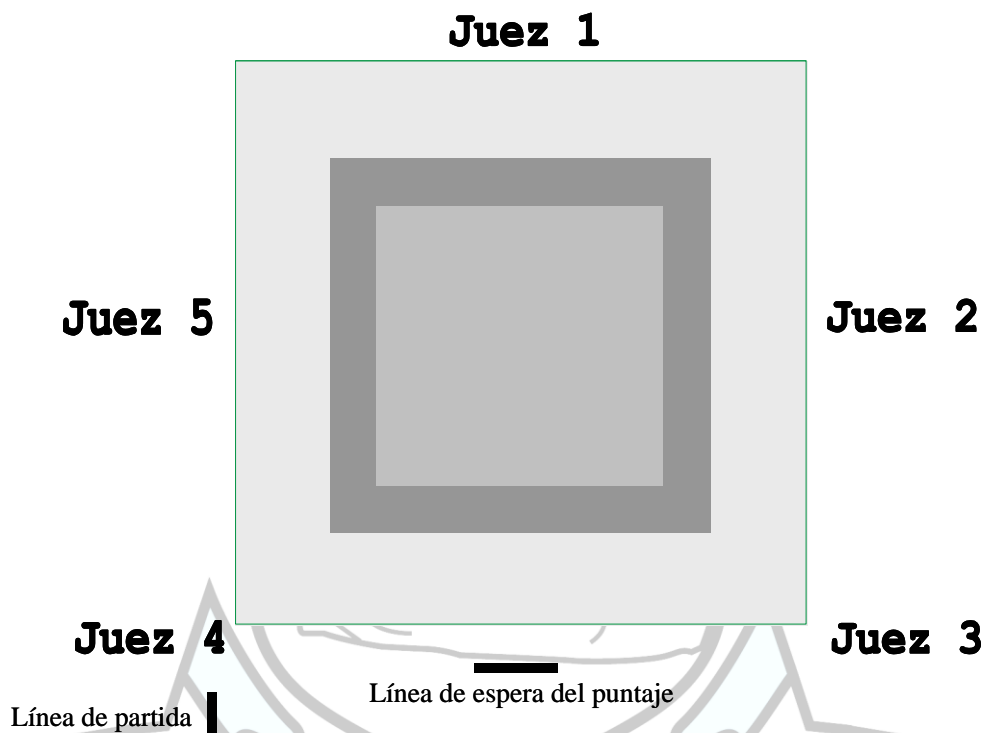
Apéndice 1 BO KATA

Apéndice 2 SAI KATA



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 podrán usar kobudo-gi blanco, negro o combinación de ambos 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 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 kobudo-gi.
- c) El máximo de las mangas de la chaqueta no deberá ser más largo que el codo pero no más cortas que la mitad del bíceps (cinco dedos arriba del codo) 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) Se prohíben broches y hebillas metálicas para el cabello, sin embargo los que no distraen son aceptables.

3.- Entrenadores:

- a) Los entrenadores deberán llevar puesto durante el transcurso del torneo el kobudo-gi y 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 entrenador 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:

Danes Masculino

Danes Femenino.

2.- la Kata competición se organiza en dos rondas obligatorias:

3.- Las katas de BO y SAI deberán ser seleccionadas de los apéndices 1 y 2 enumerados al final del presente reglamento.

4.- El competidor recibirá puntaje por cada tipo de ejecución, y la sumatoria de las dos rondas determina la posición final de la categoría.

5.- 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 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: etiqueta: entrada, presentación y salida

Juez 2: diferenciación

Juez 3: acoplamiento y enlace

Juez 4: orientación y equilibrio

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**: kobudo gi según el artículo 2 inciso 2, buena postura en la marcha hacia el área de ejecución, presentación de sí mismo y de la kata a ejecutar, salida del área de ejecución en consonancia con la presentación.
- b. **Diferenciación**: es la capacidad para lograr una coordinación muy fina de fases motoras¹ y los movimientos parciales individuales, se basa en la percepción consciente y precisa de los parámetros espaciales, temporales y de fuerza.
- c. **Acoplamiento**: es la capacidad de coordinar apropiadamente los gestos segmentarios del cuerpo entre sí² en relación a la técnica.

¹ Ejecución precisa de un gesto o movimiento técnico.

² Unión de movimientos segmentarios contiguos.

- d. **Enlace**: es la capacidad de unir movimientos globales sin pausa entre si.
- e. **Orientación**: es la capacidad de determinar y modificar la posición y los movimientos del cuerpo en el espacio y en el tiempo en relación a todos los objetos que lo rodean.
- f. **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.
- g. **Ritmización**: es la capacidad de realizar la kata en movimientos propios y secuenciados³, a ritmo interiorizado.
- 3.- No se permite soltar ni arrojar el arma, debe el competidor demostrar control absoluto de la misma.
- 4.- Un competidor se descalifica si detiene la ejecución de la kata, o desempeña una diferente a la que anunció.
- 5.- **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 un máximo de tres 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 grilla de posiciones.

ARTÍCULO 7: OPERACIÓN DE ENCUENTROS

- 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 ejecución. El competidor/a, ingresará y se presentará al panel de jueces, anunciando claramente el nombre de la kata iniciándola en dirección al juez 1. Al terminar la ejecución, el competidor deberá salir del área ubicándose en la línea designada para la espera del puntaje, a ser otorgado desde el panel.

³ Movimientos globales integrados en una secuencia o unidad sin pausa entre si.

- 2.- El referee requerirá la decisión (HANTEI) soplando una ráfaga brusca con el silbato. Los jueces al unísono levantan sus tarjetas de puntajes de modo que ellas sean 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 kobudo dos veces a lo largo del torneo.
- 5.- En el supuesto de un empate, una segunda kata de kobudo debe ejecutarse, ninguna ejecutada anteriormente es permitida.

ARTÍCULO 8: LAS ARMAS

- 1.- El BO o KUN, deberá ser de madera, de forma cilíndrica con una medida d 180 cm
- 2.- El SAI, deberá ser metálico, permitiéndose sean oscuros o cromados.

9.- 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: BO KATA

1	OSHIRO no KUN	14	CHIKIN SUNAKAKE no KUN
2	SHUSHI no KUN sho / dai	15	SHUKUMINE no KUN
3	TOKUMINE no KUN	16	CHIKIN no KUN
4	SAKUGAWA no KUN	17	CHIKIN UFUKUN
5	CHINEN SHIKIYANAKA no KUN	18	RUFA no KUN
6	CHATAN YARA no KUN	19	SHIROMATSU no KUN
7	SHIRATARU no KUN	20	CHIKIN BO
8	YONEGAWA no KUN	21	KUBO no KUN
9	URASHI no KUN	22	KATIN no KUN
10	SHOSHI no KUN	23	CHOUN no KUN
11	SESOKO no KUN	24	HASSO no KUN
12	KONGO no KUN	25	UFUTUN BO
13	HANTA GUWA no KUN	26	UEHARA no KUN

APENDICE 2: SAI KATA			
1	KYAN no SAI	10	SAI ichi
2	CHIKIN SHITAHAKU no SAI	11	SAI ni
3	HAMAHIGA no SAI	12	SAI san
4	TAWADA no SAI	13	TOKUYAMA no SAI
5	CHATAN YARA no SAI	14	ISHIKAWA GUWA no SAI
6	YAKAA no SAI	15	SHINBARU no SAI
7	UFUGUSHIKU no SAI	16	NICHO SAI
8	KOJO no SAI	17	SANCHO SAI
9	HANTA GUWA no SAI	18	MANJI no SAI

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

HECTOR E. MAROLI

Técnico deportivo en Karate
Universidad Nacional de Lomas de Zamora

