

# NORMATIVA DE COMPETICIÓN DEPORTE ESCOLAR



LEIAKETA ARAUAK  
ESKOLA KIROLA



## INSCRIPCIÓN

1. Constituye el objeto de la presente normativa, regular las actividades organizadas por la Federación Bizkaina de Karate, en colaboración con los Clubes y Agrupaciones Deportivas y los Centros Escolares del Territorio Histórico de Bizkaia adscrito a esta federación.
2. Corresponde a la Diputación Foral de Bizkaia la ordenación, calificación y autorización de las competiciones Escolares, además de la expedición de las licencias escolares.
3. Las actividades reguladas por esta normativa, compete a la Federación Bizkaina de Karate que desarrollará con los clubes y centros escolares adscritos a la mismas.
4. Podrán participar en las actividades de Deporte Escolar, los clubes, Agrupaciones Deportivas y centro escolares que además de lo expuesto en Convenio entre la Federación Bizkaina, la Diputación Foral y el Decreto Foral correspondiente a cada temporada, cumplan con los siguientes requisitos:
- 5. Clubes y Agrupaciones Deportivas:**
  - 5.1. Tener inscrito a un Monitor cuya edad mínima será de 18 años.
  - 5.2. La titulación mínima de la persona que imparta las clases de Karate en el club o Agrupación Deportiva será de Monitor, título expedido por la Federación Vasca o Española de Karate.
  - 5.3. El Grado mínimo del Monitor que imparta las clases de karate en el Club o Agrupación Deportiva será de C.N. 1er Dan, diploma expedido por la Federación Vasca o Española de Karate.
  - 5.4. Tener la licencia federativa en vigor (referente al monitor) expedida por la Federación Vasca a través de un Club o Agrupación Deportiva adscrito a la Federación Bizkaina de Karate.
- 6. Centros Escolares:**
  - 6.1. Tener inscrito a un Monitor cuya edad mínima será de 18 años.
  - 6.2. La titulación mínima de la persona que imparta las clases de Karate en el Centro Escolar será de Monitor, título expedido por la Federación Vasca o Española de Karate
  - 6.3. El Grado mínimo del Monitor que imparta las clases de karate en el Centro Escolar será de C.N. 1er Dan, diploma expedido por la Federación Vasca o Española de Karate.
  - 6.4. Tener la licencia federativa en vigor expedida por la Federación Vasca a través de un Club o Agrupación Deportiva adscrito a la Federación Bizkaina de Karate.



## REGLAMENTO DE COMPETICION DEPORTE ESCOLAR KUMITE

### 7. AREA DE COMPETICIÓN:

- 7.1. El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
- 7.2. El área de competición será un cuadrado de 10 x 10 formado por piezas de tatami, del tipo puzzle con lados de ocho metros (medidos desde la parte exterior), con un metro adicional en todo el perímetro como zona de seguridad. Este metro de zona de seguridad deberá estar despejado de todo obstáculo.
- 7.3. Para el posicionamiento del árbitro/a se debe señalar una línea de medio metro de longitud a dos metros del centro del área de competición, (estas líneas, podrán ser sustituidas por colchonetas de diferente color).
- 7.4. Para el posicionamiento de los competidores/as se señalarán dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una, en ángulo recto con la línea del árbitro y situadas a metro y medio del centro del área de competición, (estas líneas, podrán ser sustituidas por colchonetas de diferente color).
- 7.5. Dependiendo del número de jueces y sistema utilizado ( 3 o 5 jueces), los jueces se sentaran en el área de seguridad, uno en cada esquina mirando al Árbitro central o se sentarán en el área de seguridad, uno mirando directamente al Árbitro y los otros dos detrás de cada uno de los competidores, un metro hacia el Árbitro, mirándose entre sí, el árbitro se podrá mover alrededor de todo el tatami cuando sean cinco jueces los que participan, incluyendo el área de seguridad donde están sentados los Jueces. Cada uno estará equipado con una bandera azul y otra roja
- 7.6. El Arbitrador (supervisor del encuentro) se sentará justo fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda o a la derecha del Árbitro. Estará equipado con una señal o bandera roja, y un silbato (la participación del arbitrador, dependerá del numero de árbitros disponibles).
- 7.7. El supervisor de la puntuación estará sentado en la mesa oficial correspondiente, entre el encargado de controlar la puntuación y el cronometrador (la participación del supervisor de la puntuación, dependerá del director de organización).
- 7.8. Los coaches estarán sentados fuera del área de seguridad, en frente de la mesa oficial según la composición del panel arbitral.
- 7.9. El metro del borde del área de competición debe ser de color diferente del resto del tatami.



### EXPLICACIÓN:

- I. *No debe haber muretes, carteles publicitarios, etc. dentro del metro del perímetro exterior al área de seguridad.*
- II. *Las piezas del tatami deben ser antideslizantes en la superficie de contacto con el suelo, y por contra deben tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior. No deben ser tan gruesas como las de Judo, pues éstas dificultan los movimientos de kárate. El Árbitro debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen entre sí durante la competición, pues las hendiduras provocan lesiones y constituyen un riesgo. Deben ser del tipo que considere la FTBK-KBLF.*

## **8. UNIFORME OFICIAL.**

**8.1** Los competidores/as y sus entrenadores deben vestir el uniforme oficial tal como se define aquí.

**8.2** La comisión de arbitraje puede descalificar a cualquier oficial o competidor/ra que no cumpla con esta norma.

## **9 ARBITROS/AS.**

**9.1** Los árbitros/as y jueces/as deben vestir el uniforme oficial definido por la comisión de Arbitraje. Este uniforme debe llevarse en todas las competiciones y cursos.

**9.2** El uniforme oficial será el siguiente:

- a) Una chaqueta azul marino, no cruzada, con dos botones plateados.
- b) Una camisa blanca de manga corta.
- c) Una corbata oficial sin sujeta corbata.
- d) Pantalón gris claro sin vueltas.
- e) Calcetín azul oscuro o negro normales y zapatillas negras para el tatami.
- f) Árbitros y jueces femeninos pueden llevar horquillas o pinzas.

## **10 COMPETIDORES/AS.**

**10.1** Los competidores/as deben llevar un karate-gi blanco sin franjas ni ribetes. Se podrá llevar el emblema o logotipo del club o centro escolar, en la parte izquierda del pecho y no excediendo el tamaño de un cuadrado de 12 cm x 8 cm. En el karate-gi sólo puede aparecer la marca del fabricante. Además se llevará un dorsal identificativo suministrado por la Comisión de Organización si fuera preciso. Un competidor debe llevar un cinturón rojo y el otro uno azul. Los cinturones deben tener una anchura de unos 5 cm y tener una longitud suficiente como para que sobren 15 cm a cada lado del nudo.

**10.2** No obstante lo citado en el párrafo anterior, el Comité de Organización puede autorizar la exhibición de determinados anuncios o marcas de patrocinadores aprobados.

- 10.3** La chaqueta, al cogerse con el cinturón alrededor de la cintura, debe tener una longitud mínima tal que cubra las caderas y como máximo a tres cuartos de la longitud del muslo. Las competidoras deben llevar una camiseta normal blanca debajo de la chaqueta del karate-gi.
- 10.4** La longitud máxima de las mangas debe ser tal que no sobrepase el doblar del puño, y la mínima no más corta que la mitad del antebrazo. Las mangas de la chaqueta no deben ir dobladas.
- 10.5** La longitud de los pantalones debe ser tal que no cubra al menos los dos tercios de la pantorrilla y no cubra el tobillo. Los pantalones no deben ir doblados.
- 10.6** Los competidores/as debe llevar el pelo limpio, de forma que su longitud no perturbe la marcha de los combates. No está autorizado el Hachimaki (banda en la frente). Si el árbitro considera que un competidor/a tiene el pelo demasiado largo o sucio, puede descalificar a dicho competidor/ra. Están prohibidas las pinzas para el pelo, así como cualquier pieza metálica. Están prohibidas cintas, abalorios y otros adornos. Se permite una cinta de goma discreta para sujetar el pelo.
- 10.7** Los competidores/as deben llevar la uñas cortas y no llevar objetos metálicos o de otra índole que puedan lesionar al oponente. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el árbitro/a y el médico/a oficial. El competidor/ra será plenamente responsable de cualquier lesión.
- 10.8** Son obligatorias las siguientes protecciones:
- Guantillas, rojas o azules aprobadas por la FTBK.
  - Protector bucal aprobadas por la FTBK.
  - Casco o máscara facial aprobados por la FTBK.
  - Peto, para los competidores masculino y femenino, además las competidoras llevarán protector de pecho aprobado por la FTBK.
  - Protector de tibia, aprobadas por la FTBK, un competidor/ra las llevará de color rojo y el otro azul.
  - El protector de pie, aprobadas por la FTBK, uno lo llevará de color rojo y el otro de color azul.
  - Protector de antebrazo para la categoría Infantil, aprobadas por la FTBK.
  - Coquilla aprobada por la FTBK.
- 10.9** Están prohibidas las gafas. Los competidores pueden llevar lentillas blandas bajo su propio riesgo.
- 10.10** Está prohibida la utilización de artículos, prendas y equipos no autorizados.
- 10.11** Todos los elementos de protección deberán ser en su caso, del tipo o tipos homologados por la FTBK.
- 10.12** Es obligación del Supervisor/a del Encuentro (Kansa) revisar antes de cada combate/encuentro que los competidores/as llevan el equipo necesario.
- 10.13** La utilización de vendajes, acolchados u otro tipo de apoyos debido a lesión debe estar aprobado por el árbitro/a después de haber consultado al médico/a oficial.

## 11 ENTRENADORES/AS.

- 11.1** El entrenador, durante todo el torneo, deberá vestir el chándal oficial de su club o ropa deportiva. En ningún caso, podrá asistir a los competidores en ropa de calle.

## 12 ORGANIZACIÓN DE LAS COMPETICIONES DE KUMITE.

- 12.1** En un campeonato de Deporte Escolar puede haber competición de Kumite y/o competición de Kata. La competición de Kumite se divide en individual masculino y femenino subdividiéndose en categoría de pesos.
- 12.2** Las categorías en las que se desarrollará las actividades de competición de Kumite del programa de deporte escolar de Bizkaia serán las siguientes:
- Infantil Masculino y Femenino: 12 y 13 años.
  - Cadete Masculino y Femenino: 14 y 15 años.
- 12.3** Todas y todos los inscritos participarán en las categoría que les corresponda por su edad.
- 12.4** Excepcionalmente se podrá participar en la categoría inmediatamente superior a la correspondiente por edad, siempre y cuando se cumplan los siguientes requisitos:
- Haber nacido en el último año correspondiente a la categoría.
  - Tratarse de una actividad de competición de equipos (referente a kata).
  - Que la categoría anterior esté convocada en dicha modalidad deportiva.
- 12.5** La participación en una categoría superior, dentro de una modalidad deportiva, no implica la pérdida de la categoría que le corresponde por edad para su participación en otras actividades de competición, si bien una vez comenzada la competición no podrá participar en la categoría que le corresponde por edad en la misma modalidad deportiva.
- 12.6** Ningún competidor/ra puede ser reemplazado por otro/a en un encuentro individual.
- 12.7** En Kumite Infantil Masculino y Femenino, los combates se disputarán sin límite de puntos.
- 12.8** El tiempo de duración de los encuentros para la categoría Infantil y Cadete será de 2 minutos.
- 12.9** El tiempo del encuentro comienza a contar cuando el árbitro/a da la señal de empezar y se para cada vez que el árbitro/a dice YAME.
- 12.10** El cronometrador/ra hará sonar un gong claramente audible indicando que faltan 10 segundos o que ha finalizado el tiempo. La señal de finalización del tiempo marca el final del encuentro.

**12.11** En categoría Infantil, será declarado vencedor de un encuentro, antes del final del tiempo, cuando uno de los competidores/as obtenga una diferencia de 6 puntos con respecto a la puntuación del otro.

**12.12** En categoría cadete, será declarado vencedor/ra de un encuentro, antes del final del tiempo, cuando uno/a de los competidores/ra obtenga una diferencia de 8 puntos con respecto a la puntuación del otro.

**12.13** Se aplicará el Reglamento con mayor rigor en los contactos excesivos a la cara, abdomen, pecho y espalda y todo lo referente al artículo de comportamientos prohibidos de la Categoría 1 y Categoría 2 del Reglamento de Arbitraje de la RFEK.

**12.14** Habrá mayor tolerancia en los criterios para conceder puntos a nivel Jodan, tanto en técnicas de brazo como de pierna. En los contactos a la cara, cabeza o cuello se aplicará el mismo criterio de los comportamientos prohibidos con mayor rigor.

**12.15** Las categorías de pesos son:

**INFANTIL MASCULINO**

-40 KG.  
-45 KG.  
-50 KG.  
-55 KG.  
-60 KG.  
+60 KG.

**INFANTIL FEMENINO**

-43 KG.  
-50 KG.  
+50 KG.

**CADETE MASCULINO**

-52 KG.  
-57 KG.  
-63 KG.  
-70 KG.  
+70 KG.

**CADETE FEMENINO**

-47 KG.  
-54 KG.  
+54 KG.

**13 PANEL DE ARBITRAJE.**

**13.1** El panel de arbitraje para cada encuentro consistirá en un árbitro/a (Shushin), tres o cinco jueces/zas (Fukushin) y un Supervisor/a del Encuentro (Kansa).

**13.2** En un encuentro de Kumite, el árbitro/a y los jueces/as no deben ser del club de ninguno de los participantes, podrán en el caso de no haber suficientes árbitros asistir al encuentro, pero nunca más de 2 árbitros del mismo club al mismo tiempo ni de árbitro/a central.

**13.3** Además, para facilitar la operación de los encuentros, se nombrarán cronometradores/as y personal para controlar la puntuación.

## 14 PUNTUACION.

**14.1** Las puntuaciones son las siguientes:

- a) **IPPON** Tres puntos.
- b) **WAZA-ARI** Dos puntos.
- c) **YUKO** Un punto.

**14.2** Se conceden puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

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

**14.3** **IPPON** se concede por:

- a) Patada jodan.
- b) Cualquier técnica puntuable que se realice sobre un oponente que ha caído o ha sido derribado.

**14.4** **WAZA-ARI** se otorga por:

- a) Patada Chudan.

**14.5** **YUKO** se otorga por:

- a) Chudan o jodan tsuki.
- b) Uchi.

**14.6** Los ataques están limitados a las siguientes zonas:

- a) Cabeza.
- b) Cara.
- c) Cuello.
- d) Abdomen.
- e) Pecho.
- f) Zona trasera.
- g) Zona lateral (los costados)

**14.7** Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final de encuentro. Una técnica aunque sea eficaz, se realizará después de una orden de suspender o para el combate no será puntuada y si podrá suponer una penalización para el infractor.



- 14.8** No se puntuará una técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el árbitro diga “YAME”, dicha técnica será puntuada.
- 14.9** No se puntuarán técnicas eficaces realizadas simultáneamente por los/as dos competidores/as, el/la uno/a sobre el/la otro/a “AIUCHI”.

## 15 CRITERIOS PARA LA DECISIÓN.

- 15.1** El resultado de un encuentro queda definido cuando un contendiente obtiene una ventaja de 8 puntos en categoría Cadete y cuando uno de los contendientes obtenga una diferencia de 6 puntos antes de que finalice el tiempo en categoría Infantil, o al transcurrir el tiempo del encuentro cuando tenga el mayor número de puntos, o por decisión “HANTEI”, o cuando el oponente reciba HANSHOKU, SHIKAKU o KIKEN.
- a) En un encuentro individual no puede haber empate. Tan solo en la competición por equipos, cuando un encuentro finaliza con la puntuaciones igualadas, o sin puntuaciones, el Árbitro anunciará un empate (HIKIWAKE)
1. En encuentros individuales, en caso de que al final del tiempo nadie haya puntuado, o de que las puntuaciones sean iguales, la decisión se tomará por votación final de los tres o cuatro Jueces y el Árbitro central. Es obligatoria una decisión a favor de uno u otro competidor, y ésta se tomará basándose en los siguiente:
- a) La actitud, el espíritu de combate y la fuerza exhibidos por los contendientes.
- b) La superioridad de las técnicas y tácticas desplegadas.
- c) El contendiente que ha iniciado la mayoría de las acciones.

## 16 COMPORTAMIENTOS PROHIBIDOS.

Hay dos Categorías de comportamiento prohibido: Categoría 1 y Categoría 2.

### 16.1 CATEGORIA 1.

- a) Técnicas que hacen contacto excesivo, teniendo en cuenta el área puntuable atacada, y técnicas que contacten la garganta.
- b) Ataque a brazos o piernas, a las ingles, a las articulaciones, o al empeine.
- c) Ataque a la cara con técnicas de mano abierta.
- d) Técnicas de derribo peligrosas o prohibidas.

### 16.2 CATEGORIA 2.

- a) Simular o exagerar una lesión.
- b) Salidas repetidas del área de competición “JOGAI”.
- c) Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuada “MUBOBI”.
- d) Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar.

- e) Agarrar o empujar, o permanecer pegados el uno al otro, sin intentar el derribo u otra técnica.
- f) Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados.
- g) Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
- h) Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del árbitro, comportamiento descortés hacia los árbitros u otras faltas de comportamiento.

## 17 ADVERTENCIA Y PENALIZACIONES.

**17.1 ADVERTENCIA:** “chukoku” Puede ser impuesta por infracciones menores repetidas o por la primera vez de una infracción menor.

**17.2 KEIKOKU:** Es una advertencia impuesta por la segunda infracción menor de la misma categoría, o por infracciones no lo suficientemente graves como para merecer HANSOKU-CHUI.

**17.3 HANSHOKU-CHUI:** Es una advertencia de descalificación, y se impone normalmente por infracciones para las cuales se ha dado previamente KEIKOKU en ese encuentro. También se puede imponer directamente por infracciones graves que no merezcan HANSOKU

**17.4** previamente Keikoku en ese combate. También se puede imponer directamente por infracciones graves que no merezcan Hanshoku.

**17.5 HANSHOKU:** Es la descalificación como consecuencia de una infracción muy grave o cuando ya se ha dado un HANSOKU CHUI. En encuentros por equipos, la puntuación del competidor penalizado se pondrá a cero y la del otro competidor en ocho puntos.

**17.6 SHIKKAKU:** Supone la descalificación del torneo, competición o encuentro. Para definir el límite de Shikkaku debe consultarse a la Comisión de arbitraje. Shikkaku debe darse cuando un contendiente actúa malintencionadamente, no obedece las órdenes del árbitro o cuando comete un acto que daña al prestigio o al honor del Karate-do, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo.

## 18 LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.

**18.1** Kiken es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes no se presentan al ser llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del árbitro. Las razones del abandono pueden incluir la lesión no atribuible a las acciones del oponente.

**18.2** Si dos contendientes se lesionan el/la uno/a al/la otro/a, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. Si ambos/as tienen los mismos puntos, entonces la decisión se dará por Hantei.

**18.3** Un competidor/ra lesionado que haya sido declarado/a incapaz de continuar por el médico/a del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.

- 18.4** Un competidor/a lesionado/a que gane un combate por descalificación por lesión no podrá seguir compitiendo sin permiso del médico/a. Si está lesionado/a, podrá ganar un segundo combate por descalificación, pero será retirado/a inmediatamente de la competición de Kumite en dicho torneo.
- 18.5** Cuando un contendiente se lesiona, el árbitro/a debe parar el combate y simultáneamente llama al médico/a, el cual está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la decisión.
- 18.6** A un competidor/a lesionado durante un combate que precise tratamiento médico se le dará 3 minutos para recibir dicho tratamiento. Si el tratamiento no se ha completado dentro de dicho tiempo, el árbitro/a decidirá si el competidor/a no está en condiciones para combatir o si debe dar más tiempo para el tratamiento.
- 18.7** Cualquier competidor que caiga, sea derribado, o noqueado, y no recupere totalmente su posición en diez segundos, será considerado que no está en condiciones de seguir combatiendo y será retirado automáticamente de todos los eventos de Kumite del torneo. Cuando un competidor caiga, sea derribado o noqueado y no recobre inmediatamente la posición erguida, el Árbitro señalará con el silbato al cronometrador para empezar la cuenta de 10 segundos, levantando el brazo, y al mismo tiempo llamará al médico de acuerdo con el punto 5 anterior. El cronometrador parará el conteo cuando el Árbitro levante su brazo. En todos los casos en los que se haya comenzado el conteo de los 10 segundos se llamará al doctor para que examine al competidor. Para los incidentes que caigan dentro de esta regla de los 10 segundos, el contendiente podrá ser examinado en el tatami.
- 18.8** En todos los casos en los que se haya comenzado el conteo de los 10 segundos se llamará al médico/a para que examine al/la competidor/a.

## **19 PROTESTA OFIAL.**

- 19.1** Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del Panel de Arbitraje.
- 19.2** Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el Presidente/a del club o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una protesta.
- 19.3** La protesta se realizará en la forma de informe escrito presentado inmediatamente después del encuentro en el que se generó la protesta “la única excepción a esto es cuando la protesta se refiere a una falta administrativa. El Jefe de Tapiz debe ser informado inmediatamente después de detectarse dicha falta”
- 19.4** La protesta debe ser presentada a un representante del Jurado de Apelación. En su debido momento dicho Jurado revisará las circunstancias que produjeron la protesta. Habiendo tenido en cuenta todos los hechos disponibles, emitirá un informa, y podrá tomar las acciones que considere oportunas.

- 19.5** Cualquier protesta que se refiera a la aplicación de la presente normativa debe realizarse de acuerdo al procedimiento definido por el Comité de Disciplina de la Federación Bizkaia de Karate. Debe ser presentada por escrito y firmada por el Presidente/a del club o representante oficial del competidor.
- 19.6** La composición del Jurado de Apelación está compuesto por tres árbitros/as nombrados/as por la Comisión de Arbitraje. No podrá haber dos miembros de un mismo club. La Comisión de Arbitraje nombrará también tres miembros adicionales numerados del 1 al 3 que reemplazarán de forma automática a cualquiera de los tres miembros originales del Jurado de Apelación cuando estos tengan un conflicto de interés, cuando el miembro del Jurado tenga alguna relación familiar sanguínea o legal con alguna de las partes implicadas en el incidente de que se trate, incluyendo a todos los miembros del Panel de arbitraje relacionados con el incidente bajo protesta.
- 19.7** Después de ocuparse del incidente, el Jurado de Apelación se reunirá y hará un informe sencillo, describiendo sus hallazgos y estableciendo las razones para aceptar o rechazar la protesta. El informe debe ser firmado por los tres miembros del Jurado de Apelación y ser entregado al secretario General.
- 19.8** La decisión del Jurado de Apelación es final, y sólo puede ser cambiada por decisión del Comité de Disciplina.
- 19.9** El Jurado de Apelación no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar protestas e instar a la Comisión de Organización y a la Comisión de Arbitraje a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido la Normativa.

## **20 PODERES Y DEBERES.**

### **20.1** Comisión de Arbitraje.

Los poderes y deberes de la Comisión de Arbitraje serán los siguientes:

- a) Asegurar la correcta preparación de cada torneo en coordinación con el Departamento de Organización, en lo referente a la disposición del área de competición, la provisión y el despliegue de todo el equipo y las instalaciones necesaria, operación supervisión de los encuentros, medidas de seguridad, etc.
- b) Nombrar y desplegar a los Tatami Manager (árbitro Jefe) en sus áreas respectivas y emprender las acciones oportunas según se desprenda de los informes de los jefes de Tapiz.
- c) Supervisar y coordinar el comportamiento general de los Árbitros.
- d) Nombrar sustitutos allí donde sea necesario.
- e) Dar la decisión final en materias de naturaleza técnica que puedan presentarse durante un encuentro y las cuales no estén estipuladas en la presente normativa.

## 21 TATAMI MANAGER (JEFE/A DE TAPIZ.)

### 21.1 Tatami Manager.

Los poderes y deberes del Tatami Manager de Tapiz serán los siguientes:

- a) Delegar en, nombrar y supervisar a árbitros/as y jueces/as, para todos los encuentros en áreas bajo su control.
- b) Vigilar el comportamiento de árbitros/as y jueces/as en sus áreas, y asegurarse de que los oficiales nombrados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
- c) Ordenar al árbitro/a para el combate cuando el arbitrador/a señale una infracción a la normativa de competición.
- d) Preparar un informe diario por escrito sobre el comportamiento de cada oficial bajo su supervisión, junto con las recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.

## 22 ÁRBITROS/AS.

### 22.1 Los poderes del Árbitro/a serán los siguientes.

- a) El Árbitro/a “SHUSHIN” dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, las suspensión y el final de los mismos.
- b) Otorgar puntos.
- c) Explicar al jefe/a de Tapiz, a la Comisión de Arbitraje, o al Jurado de Apelación, en caso de ser necesario, las bases de una determinada decisión.
- d) Imponer penalizaciones y dar avisos antes, durante o después de un encuentro.
- e) Obtener las/s opinión/es de los jueces/as y actuar en base a ellas.
- f) Anunciar y comenzar un encuentro extra “SAI SHIAI”.
- g) Realizar votaciones del Panel Arbitraje “HANTEI” y anunciar el resultado.
- h) Resolver empates.
- i) Anunciar al ganador.
- j) La autoridad del árbitro/a no está únicamente limitada al área de competición, sino también al perímetro inmediato de ésta.
- k) El árbitro/a dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.

## 23 JUECES/AS.

### 23.1 Los poderes de Los Jueces/as “FUKUSHIN” serán los siguientes.

- a) Asistir al árbitro/a mediante gestos con las banderas.
- b) Ejercer el derecho de voto en las decisiones a tomar.

### 23.2 Los Jueces/as deberán observar cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalar al árbitro/a sus opiniones en los siguientes casos:

- a) Cuando vean que se ha marcado un punto.
- b) Cuando un contendiente haya cometido un acto y/o una técnica prohibido/a.
- c) Cuando advierten una lesión, una indisposición o la falta de capacidad de un contendiente para continuar.
- d) Cuando uno de los contendientes, o ambos, se hayan salido del área de competición “JOGAI”.
- e) En otros casos en los que consideren necesario llamar la atención del árbitro.

## 24 SUPERVISOR DEL ENCUENTRO (KANSA).

**24.1** El Supervisor del Encuentro “KANSA” ayudará al Jefe/a de Tapiz a supervisar el desarrollo de los encuentros. En caso de que las decisiones del árbitro y/o los jueces/as no estén de acuerdo con la normativa de competición, el Arbitrador/a levantará inmediatamente la bandera roja, y hará sonar su silbato. El Jefe/a de Tapiz indicará al árbitro/a que pare el combate o encuentro y corrija la irregularidad. Los registros del encuentro serán oficiales una vez aprobados por el Arbitrador/a. Revisar antes de cada encuentro que el equipo de competición sea el tipo necesario.

## 25 SUPERVISOR/A DE LA PUNTUACIÓN.

**25.1** El supervisor/a de la puntuación guardará un registro separado de los puntos concedidos por el árbitro/a y al mismo tiempo vigilará a los cronometradores/as y a los encargados/as de la puntuación.

### EXPLICACIÓN:

- I. *Cuando dos o más Jueces den la misma señal, o indiquen punto para el mismo competidor, el Árbitro parará el combate y dará la decisión correspondiente. En caso de que el Árbitro no pare el combate, el Supervisor del Encuentro levantará la bandera roja o la señal y hará sonar su silbato.*
- II. *Cuando dos o más Jueces dan la misma señal, o indican punto para el mismo competidor, el Árbitro debe detener el encuentro y anunciar las decisiones tomadas por los Jueces., aunque podrá no detener el combate si considera que dichas opiniones están erradas.*
- III. *Cuando el árbitro decida para el encuentro por una causa distinta a una señal dada por dos o más Jueces, dará YAME y usará la señal manual que corresponda.. Entonces los jueces señalarán sus opiniones y el Árbitro dará las acciones en las que concuerden dos o más Jueces.*
- IV. *En el caso de que dos o más Jueces indiquen un punto, una advertencia o una penalización para ambos contendientes, los dos su correspondiente punto, advertencia o penalización.*
- V. *Si más de un Juez indica punto, advertencia o penalización para un contendiente y el punto, advertencia o penalización es diferente entre los Jueces, se aplicará el punto, advertencia o penalización más bajo caso de no haber mayoría para un determinado nivel de punto, advertencia o penalización.*
- VI. *Si hay mayoría, aunque entre los Jueces para un nivel de punto, advertencia o penalización, la opinión mayoritaria primará sobre el principio de aplicar el nivel más bajo de punto, advertencia o penalización.*
- VII. *En el caso de HANTEI los cuatro jueces y el Árbitro tendrán un voto cada uno.*
- VIII. *El papel del Supervisor del Encuentro es asegurar que el combate o encuentro se conduzca de acuerdo al reglamento de competición. No es un Juez más. No tiene voto ni autoridad alguna en cuestiones de enjuiciamiento tales como si la puntuación fue válida o hubo JOGAI. Su única responsabilidad es en cuestiones de procedimiento.*



- IX. *En el caso de que el Árbitro no oiga la señal de fin del tiempo, el supervisor de puntuación hará sonar su silbato.*
- X. *Al explicar las bases para la decisión después del encuentro, el Panel de Arbitraje hablará con el Tatami Manager, la Comisión de Arbitraje o el Jurado de Apelación. No lo explicará personalmente a nadie más.*

## **26 COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FINAL DE LOS ENCUENTROS.**

- 26.1** El árbitro y los jueces ocuparán sus posiciones y siguiendo a un intercambio de saludos entre los contendientes, el árbitro anunciará “SHOBU HAJIME” y comenzará el combate.
- 26.2** El árbitro parará el encuentro anunciando “YAME” cuando vea una técnica puntuable. En caso de ser necesario, el árbitro ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones originales “MOTO NO ICHI”.
- 26.3** El/la árbitro/a volverá a su posición e indicará su opinión; los jueces/as indicarán entonces su opinión por medio de una señal con las banderas. En el caso de otorgar un punto, el árbitro identificará al contendiente “AKA o AO”, la zona atacada “CHUDAN o JODAN”, la técnica “TSUKI, UCHI o GERI”, y después será el punto utilizando el gesto prescrito. El árbitro/a a continuación recomenzará en encuentro diciendo “TSUKUKETE HAJIME”.
- 26.4** Cuando un contendiente haya obtenido una diferencia de 8 puntos en el caso de la categoría Cadete y 6 puntos en la categoría Infantil sin que haya terminado el encuentro, el/la árbitro/a dirá “YAME” y ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones de salida, haciendo el lo mismo. Entonces anunciará al ganador levantando la mano hacia el lado de éste y diciendo “AO o AKA NO KACHI”. En este momento finaliza el encuentro (en la categoría cadete, la diferencia se entiende siempre que haya una diferencia de 8 sin punto del oponente/a).
- 26.5** Al acabar el tiempo, el contendiente con más puntos será declarado ganador, y el árbitro/a lo indicará levantando una mano hacia el lado del ganador, diciendo “AO o AKA NO KACHI”. En este momento finaliza el combate.
- 26.6** Cuando se acaba el tiempo y las puntuaciones son iguales, o no se han concedido punto, el árbitro/a dirá “YAME” y volverá a su posición. Anunciará un empate “HIKIWAKE” y en su caso el comienzo del SAI SHIAI.
- 26.7** En HANTEI el/la árbitro/a y los/las jueces/as tienen cada uno un voto. En el caso de empate a votos al final de un SAI SHIAI inconcluso, el/la árbitro/a utilizará su voto de calidad para deshacer el empate.
- 26.8** En las siguientes situaciones, el/la árbitro/a anunciará “YAME” y parará temporalmente el encuentro:
- a) Cuando uno de los dos contendientes estén fuera del área de competición.

- b) Cuando el/al árbitro/a ordene a los contendientes ajustar su gi o su equipo de protección.
- c) Cuando un/a contendiente ha infringido el reglamento.
- d) Cuando el/la árbitro/a considere que uno/a o ambos/as competidores/as no pueden continuar el combate debido a lesión, indisposición u otras causas. Después de oír la opinión del doctor del torneo, el/la árbitro/a decidirá si continuar o no el encuentro.
- e) Cuando un/a contendiente agarre a su oponente y no realice técnicas inmediata alguna en dos segundos.
- f) Cuando uno/a o los/las dos contendientes caiga/n o sea/n derribado/a y no se realice técnica efectiva alguna en dos segundos.
- g) Cuando ambos/as contendientes se traben sin intentar técnica alguna durante dos segundos.
- h) Cuando ambos/as contendientes permanezcan pegados/as el uno al otro sin intentar un derribo o técnica alguna durante dos segundos.
- i) Cuando ambos/as contendientes estén en el suelo después de una caída o un derribo y se enzarcen.
- j) Cuando observe un punto.
- k) Cuando los/las 3 jueces/zas dan la misma señal, o indiquen un punto para el mismo competidor.
- l) Cuando sea requerido para ello por el/la Jefe/a de Tapiz.

## **27 MODIFICACIONES.**

La presente normativa entrará en vigor en el momento que sea aprobada por la Comisión Técnica de la Federación Bizkaína de Karate. Solo la Comisión Técnica, puede alterar o modificar esta normativa.

Todos aquellos punto no contemplados en la presente normativa, serán asumidos por los artículos referidos en el Reglamento de Competición de la Real Federación Española y Vizcaína y de aplicación por la misma.



## REGLAMENTO DE COMPETICION DEPORTE ESCOLAR KATA

### 28 ÁREA DE COMPETICIÓN DE KATA.

- 28.1 El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
- 28.2 El área de competición debe ser de tamaño suficiente como para permitir el desarrollo ininterrumpido del Kata.

### 29 UNIFORME OFICIAL.

- 29.1 Los/as contendientes y los jueces/as deben llevar el uniforme oficial según se define en el Artículo 10 y 11 de la normativa para Kumite.
- 29.2 Será descalificado/a quien no cumpla con esta regulación.

### 30 ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN DE KATA.

- 30.1 La competición de Kata puede ser individual o de equipos. El equipo se compone de 2 y tres competidores. El equipo es Masculino, Femenino o Mixto. La competición individual consiste en la ejecución individual en categorías separadas Masculino, Femenino o Mixto.
- 30.2 Se aplicará el sistema de eliminación con repesca.
- 30.3 Durante la competición los contendientes deberán realizar tanto katas obligatorios "SHITEI" (para la categoría Cadete) como de libre elección "TOKUI" (para la categoría Cadete). Los Katas estarán de acuerdo con los de las escuelas de Karate-do reconocidas por la Federación Española y Bizkaia de Karate basadas en los estilos de Goju, Shito, Shoto, y Wado.
- 30.4 Al ejecutar "SHITEI KATA" no se permitirán variaciones.
- 30.5 Al ejecutar "TOKUI KATA" los/as contendientes podrán elegir Katas de la lista y se permitirán las variaciones de acuerdo con la escuela del contendiente.
- 30.6 La mesa será informada de la elección del Kata antes del comienzo de cada vuelta. Los/as contendientes deben realizar un kata diferente en cada vuelta (categoría Cadete), en categoría Benjamín, Alevín e infantil, podrán repetir el kata realizado en la segunda vuelta, pero nunca el realizado en último lugar.

## **31 CATEGORÍAS.**

### **31.1 KATA BENJAMIN.**

- a) La edad de los/as competidores/as será de 8 y 9 años cumplidos en el año en curso.
- b) El kata de la primera vuelta será básico y no podrá volver a repetirse.
- c) En el resto de encuentros, se realizará kata de la lista oficial Infantil.
- d) Se podrá repetir el mismo kata, pero nunca el realizado en último lugar.

### **31.2 KATA ALEVÍN.**

- a) La edad de los/as competidores/as será de 10 y 11 años cumplidos en el año en curso.
- b) El kata de la primera vuelta será básico y no podrá volver a repetirse.
- c) En el resto de encuentros, se realizará kata de la lista oficial Infantil.
- d) Se podrá repetir el mismo kata, pero nunca el realizado en último lugar.

### **31.3 KATA INFANTIL.**

- a) La edad de los/as competidores/as será de 12 y 13 años cumplidos en el año en curso.
- b) El kata de la primera vuelta será básico y no podrá volver a repetirse.
- c) En el resto de encuentros, se realizará kata de la lista oficial de básicos.
- d) Se podrá repetir el mismo kata, pero nunca el realizado en último lugar.
- e) En la Final, se realizará un Kata de libre elección de la lista oficial Infantil/Cadete.

### **31.4 KATA CADETE.**

- a) La edad de los/as competidores/as será de 14 y 15 años cumplidos en el año en curso.
- b) El kata de la primera vuelta será básico y no podrá volver a repetirse.
- c) En el resto de encuentros, se realizará kata de la lista oficial de Infantil/Cadete.
- d) No se podrá repetir el mismo kata.

**31.5** Aquellos competidores que libran en la primera vuelta acceden a la siguiente en las mismas condiciones que los que han competido y ganado en esa primera vuelta.

**31.6** En la repesca (categoría Cadete) se pueden hacer katas “Shitei” o Tokui” cumpliendo lo establecido en el punto 31.7 anterior.

**31.7** En los encuentros para medalla de la competición de Kata de Equipos Cadete, los dos equipos finalistas ejecutarán el Kata elegido de la lista Tokui del punto 31.7 en la forma normal. Después realizarán una demostración del significado del Kata “BUNKAI”. El tiempo permitido para la demostración del Bunkai es de 5 minutos. El/la cronometrador/a oficial comenzará a contar el tiempo cuando los miembros del equipo hagan el saludo a la finalización del kata y parará el cronometro al finalizar el Bunkai. El equipo que no realice el saludo al finalizar la ejecución del kata o que exceda los 5 minutos autorizados será descalificado. El uso de armas tradicionales y de útiles o vestimenta suplementaria no está permitidos.

**31.8** El número y el tipo de kata requerido para la categoría de Cadete dependerá del número de participantes individuales o de equipos tal y como se refleja en la siguiente tabla:

Competidores/as Equipos	Katas requeridos	Tokui	Shitei
65/128	7	5	2
33/64	6	4	2
17/32	5	3	2
9/16	4	3	1
5/8	3	3	0
4	2	2	0

**31.9** Las categorías en las que se desarrollará las actividades de competición de Kata del programa de deporte escolar de Bizkaia serán las siguientes:

- c) Benjamín Masculino, Femenino o Mixto: 8 y 9 años.
- d) Alevín Masculino, Femenino o Mixto: 10 y 11 años.
- e) Infantil Masculino, Femenino o Mixto: 12 y 13 años.
- f) Cadete Masculino, Femenino o Mixto: 14 y 15 años.

**31.10** Todas y todos los inscritos participarán en la categoría que les corresponda por su edad.

**31.11** Excepcionalmente se podrá participar en la categoría inmediatamente superior a la correspondiente por edad, siempre y cuando se cumplan los siguientes requisitos:

- d) Haber nacido en el último año correspondiente a la categoría.
- e) Tratarse de una actividad de competición de equipos (referente a kata).
- f) Que la categoría anterior esté convocada en dicha modalidad deportiva.

**31.12** La participación en una categoría superior, dentro de una modalidad deportiva, no implica la pérdida de la categoría que le corresponde por edad para su participación en otras actividades de competición, si bien una vez comenzada la competición no podrá participar en la categoría que le corresponde por edad en la misma modalidad deportiva.

## **32 EL PANEL DE JUECES/AS.**

**32.1** Para cada encuentro, será designado un panel de 3 o 5 jueces por la Comisión Arbitral o por el Director de Arbitraje.

**32.2** En un encuentro de Kata, se intentará que los jueces no sean del club de ninguno de los participantes.

**32.3** Se nombrarán cronometradores/as y anotadores/as de la puntuación por el Director/a de Organización.

### 33 CRITERIOS PARA LA DECISIÓN.

- 33.1** El Kata debe ser realizado de forma competente, y debe demostrarse una buena comprensión de los principios tradicionales que contiene. Al valorar el comportamiento de un competidor o de un equipo, los jueces/as tendrán en cuenta los siguientes:
- a) Una demostración realista del significado del Kata.
  - b) Comprensión de las técnicas utilizadas (Bunkai).
  - c) Buen Timing, ritmo, velocidad, equilibrio y focalización de la potencia (Kime).
  - d) Utilización apropiada y correcta de la respiración como una ayuda al Kime.
  - e) Focalización adecuada de la atención (Chakugan) y concentración.
  - f) Posiciones correctas (Dachi) con adecuada tensión en las piernas, y pies totalmente apoyados sobre el suelo.
  - g) Tensión adecuada en el abdomen (Hara) y ausencia de sube y baja de las caderas al desplazarse.
  - h) Forma correcta (kihon) del estilo utilizado.
  - i) En la evaluación de la ejecución también se deberá tener en cuenta otros puntos, tales como la dificultad del Kata presentado.
  - j) En kata de equipos, un factor añadido es la sincronización sin ayudas externas.
- 33.2** Será descalificado/a quien varíe el kata Shitei (categoría Cadete).
- 33.3** También será descalificado/a el/la contendiente que interrumpa la realización del Kata, Shitei o Tokui, o haga un Kata diferente al anunciado (categoría Cadete).
- 33.4** Será descalificado/a el/la contendiente que realice un Kata inelegible o repita (solo para Cadete) un Kata.

### 34 OPERACIÓN DE LOS ENCUENTRO.

- 34.1** Al comienzo de cada eliminatoria y al ser llamados por sus nombres, los/as dos competidores/as o los dos equipos, uno/s con cinturón rojo (Aka), y el/los otro/s con cinturón azul (AO), se alinearán en el perímetro del área de competición mirando al/la Juez/a Jefe/a. Después de saludar al Panel de Arbitraje, AO se retirará del área de competición. Después de dirigirse al punto de comienzo y de anunciar claramente el nombre del Kata que va a realizar, AKA comenzará. Al finalizar el Kata, AKA abandonará el área y esperará la actuación de AO. Después de que el Kata de AO haya sido completado, ambos retomarán al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del panel.
- 34.2** Si el kata no se ajusta al reglamento, o se comete alguna otra irregularidad, el Juez/a Jefe/a podrá llamar a los otros/as Jueces/as para llegar a un veredicto.
- 34.3** Si un/a competidor/a es descalificado/a, el Juez/a Jefe/a cruzará y descruzará las banderas (como la señal de TORIMASEN en Kumite).

- 34.4** Después de haber terminado los dos Katas, los/as contendientes permanecerán uno/a al lado del/a otro/a en el perímetro del área de competición. El/la Juez/a Jefe/a pedirá decisión (HANTEI) y hará sonar un pitido de dos tonos con su silbato. En ese momento los/as Jueces/as darán su voto levantando la bandera correspondiente al color (Rojo Aka o Azul AO ) al que él considera como ganador en esa confrontación.
- 34.5** Los/as competidores/as se saludarán entre sí, después al Panel de Arbitraje, y abandonarán el área de competición.

### 35 KATAS POR CATEGORÍAS:

- 35.1** Los Katas que se tienen que realizar según la Categoría son los siguientes:

CATEGORÍA	1ª VUELTA	2ª VUELTA	3ª VUELTA	OBSERVACIONES
<b>BENJAMIN (8 y 9 años)</b>	Kata Básico	Kata Básico	Kata Básico	<i>Para 1º y 3er. Puesto, Kata Básico. No se puede repetir el último Kata realizado.</i>
<b>ALEVÍN (10 y 11 años)</b>	Kata Básico	Kata Básico	Kata Básico	<i>Para 1º y 3er. Puesto, Kata Básico. No se puede repetir el Kata realizado en 1ª vuelta, ni el último ejecutado.</i>
<b>INFANTIL (12 y 13 años)</b>	Kata Básico	Kata Básico	Kata Básico	<i>Para 1º y 3er. Puesto se puede realizar Kata de la lista Oficial Infantil. No se puede repetir el Kata realizado en 1ª vuelta, ni el último ejecutado.</i>
<b>CADETE (14 y 15 años)</b>				<i>Se realizarán Katas de la Lista Oficial del Art. 35.4 de la Normativa. No se puede repetir Kata.</i>

- 35.2** Listado de los Katas oficiales de la lista Infantil son:

Pinan o Heian	Gekisai-Daini	Gekisai-Daichi	Fukio-Kata
Bassai-Dai	Kanku-Dai	Empi	Jion
Sienchin	Sanseru	Rohai	Goyu-Roku
Tekki-Shodan	Naifanchin-Shodan	Jiin	Sepai
Geki-Ha	Saifa	Gekisai-Daisan	Ananku
Jin-I			

- 35.3** Listado de Katas oficiales de la lista Benjamín, Alevín son:

Taikiokus	Pinan o Heian	Gekisai-Daini	Gekisai-Daichi
Fukio Kata	Geki Ha	Gekisai Daisan	

35.4 Listado de Katas Oficial del resto de Categorías son:

<b>LISTADO DE KATA OFICIAL</b>			
ANAN ANAN DAI ANNAKO AOYAGI	HEIAN 1-5 HEIKU ISHIMINE BASSAI ITOSU ROHAI 1-3	MATSUMURA BASSAI MEIKYO MYOJO NAIFANCHIN (Naihanshin) 1-3 NIJUSHIHO NIPAPO NISEISHI	SEIPAI SEIRUI SEISAN (Seishan) SHINPA
BASSAI DAI BASSAI SHO CHATANYARA KUSHANKU CHINTE CHINTO EMPI FUKYGATA 1-2 GANKAKU GARYU GEKISAI (Geksai) 1-2	JIN JION JITTE	OHA PACHU PAIKU PARUREN PASSAI PINAN 1-5 ROHAI	SHINSEI SHISOCHIN SOCHIN
GOJUSHIHO	JYUROKU KANCHIN KANKU DAI KANKU SHO KANSHU KOSOKUN (Kushanku) KOSOKUN (Kushanku) DAI KOSOKUN (Kushanku) SHO	SAIFA (Saiha)	SUPARINPEI TEKKI 1-3 TENSHO TOMARI BASSAI UESHI (Gojushiho) UNSU (Unshu) WANKAN
GOJUSHIJO DAI GOJUSHIJO SHO HAKUCHO HANGETSU HAUFA	KOSOKUN SHIHO KURURUNFA KUSANKU MATSUMURA ROHAI MATSUKAZE	SANCHIN SANSEIRU SANSERU SEICHIN SEIENCHIN	WANSHU

*Al valorar a un contendiente o equipo los Jueces evaluarán su actuación en base a:*

- a) **CONFORMIDAD**
- b) **NIVEL TÉCNICO**
- c) **NIVEL ATLÉTICO**



**REGLAMENTO DE COMPETICION  
DEPORTE ESCOLAR  
PRUEBAS TÉCNICAS**

**8 CATEGORÍAS.**

- 36.1.** BENJAMIN: 8 y 9 años.  
ALEVIN: 10 Y 11 años.  
INFANTIL: 12 Y 13 años.  
CADETE: 14 Y 15 años.

**9 PRUEBAS.**

**9.1 KIHON.**

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

- a) Puño y brazo.
- b) Mano abierta.
- c) Pierna.
- d) Defensas.

Teniendo en cuenta que los/as competidores/as 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/a o más competidores/as pisen fuera de la zona marcada.

**9.2 DEFENSA PERSONAL.**

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

**9.3 KATA.**

Libre, dentro de la lista oficial del Reglamento de katas de la FTBK. Se podrá realizar el mismo kata en las dos vueltas.

**10 PARTICIPANTES.**

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

**10.2** En la prueba de kihon ningún/a competidor/a deberá permanecer inactivo en ningún momento.

**10.3** No hay reservas.

11.1 El grado mínimo que se exigirá para participar en los campeonato de Deporte Escolar será:

- a) BENJAMIN: Mínimo CINTURÓN NARANJA.
- b) ALEVÍN: Mínimo CINTURÓN NARANJA.
- c) INFANTIL: Mínimo CINTURÓN NARANJA.
- d) CADETE: Mínimo CINTURÓN NARANJA.

## 12 TIEMPO DE DURACION DE LAS PRUEBAS.

### 12.1 KIHON Y DEFENSA PERSONA.

- a) En categoría BENJAMIN e ALEVÍN, en cada una de las pruebas emplearán un tiempo mínimo de 45 segundos y máximo de 60 segundos.
- b) En categoría Infantil y cadete, el tiempo de duración de las pruebas será de 60 segundos como mínimo y 75 segundos máximo.
- c) En todas las categorías existe un tiempo de tolerancia de  $\pm 5$  segundos.
- d) Se utilizarán los cronos-marcadores electrónicos, y el tiempo que marquen serán a todos los efectos el tiempo oficial.

### 12.2 KATA.

Lo que dure la realización del mismo.

### 12.3 ZONA DE COMPETICIÓN.

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

## 13 NORMAS DE ACTUACION GENERAL.

- 13.1 Todos/as los competidores/as estarán en la zona que, al efecto dispondrá la Organización del campeonato, donde esperarán su turno de participación.
- 13.2 Cuando sean avisados/as, todos los competidores del equipo acudirán diligentemente, al acceso de la zona de competición, donde se presentará, al coordinador/a.
- 13.3 Una vez presentado el equipo al coordinador/a, y tras comprobar este la correcta composición del mismo se dirigirán al Tatami con el nº 1.
- 13.4 Se desplazarán en columna, que irá encabezada por el coordinador/a seguido de los competidores.
- 13.5 Una vez en la zona del área de competición, frente al juez/a central, en posición de Musubi-Dachi, saludarán y entrarán en el Tatami, todos al mismo tiempo.



- 13.6** Una vez dentro del Tatami adoptarán la disposición que el equipo elija y colocados/as en Heiko-Dachi, de frente al Juez/a central, esperarán la señal la señal del Juez/a principal para dar comienzo a su intervención.
- 13.7** El Juez/a 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.
- 13.8** Una vez acabada la intervención, todos los/as componentes del equipo adoptarán la posición final colocándose en Heiko-Dachi frente al Juez/a Central, permaneciendo en esta posición hasta que el Juez/a Principal, mediante un toque de silbato, anuncie el final general de la pruebas. Al oír la señal, y tras saludar al frente, retrocederán al mismo tiempo y sin girarse detrás de la línea del Tatami, donde esperan la puntuación colocados en Musubi-Dachi. El fin de tiempo vendrá dado en cada tatami por el instante en que el/la último/a competidor/a adopte la posición de Heiki-Dachi.
- 13.9** Tras ser puntuados/as por los Jueces/as y a la señal que hará el Juez/a Principal para bajar las puntuaciones, el equipo completo hará el saludo y siguiendo al coordinador/a se desplazará a ocupar el lugar que le corresponda.
- 13.10** 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 retomen a esta posición.
- 13.11** El proceso descrito se repetirá metódicamente hasta que el equipo haya completado su intervención en las 3 pruebas, y siguiendo al coordinador/a se desplazará fuera de la zona de competición, dando así por terminada su actuación en la ronda disputada. Acto seguido el Coordinador/a informará a la Mesa Oficial si el equipo ha cumplido con el requisito.
- 13.12** Un competidor/a solo podrá representar al equipo por el que ha sido inscrito.

#### **14 JUECES/ZAS.**

- 14.1** Los/las Jueces/zas serán convocados por el Director de Arbitraje de la Federación Bizkaina de Karate de los que tengan el Título de Juez/za.
- 14.2** El equipo arbitral para cada Tatami estará compuesto por tres o cinco Jueces/as, designados por la Comisión de Arbitraje.
- 14.3** El equipo arbitral será el mismo en la primera y segunda vuelta y no podrá ser cambiado excepto cuando la Comisión de Arbitraje lo decida así por considerarlo necesario.
- 14.4** La colocación de los/las Jueces/zas será en el caso de tres Jueces/zas, uno/a en el centro y dos en cada lado del tatami, en el caso de cinco Jueces/zas, la colocación será, uno/a en el centro y cuatro en cada esquina, estos enseñarán los marcadores manteniendo los puntos en la mano derecha y las décimas en la mano izquierda.

- 14.5** También será designado/a un /a juez/a Cronometrador/a y un/a Juez/a Anotador/a para cada tatami. El/la Juez/za Anotador/a, estará provisto/a de una paleta o bandera 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 o bandera en alto, antes de que el equipo arbitral dé su decisión.
- 14.6** Además de los mencionados se nombrará un Juez/za 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/as los/las Jueces/zas deben elevar sus puntuaciones.

## 15 PUNTUACIONES.

- 15.1** Los baremos de puntuación serán:
- 1ª Vuelta de 6 a 8 puntos.
  - 2ª Vuelta de 7 a 9 puntos.
- 15.2** Se clasificarán para la 2ª vuelta el 40% (redondeando al número entero superior) sobre el nº de participantes de más alta puntuación de la 1ª vuelta, sumando las notas de las tres pruebas, eliminando en cada tatami las notas máximas y mínimas.
- 15.3** 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. Si hubiera empate en esta última prueba definitiva se seguirá el mismo: El vencedor será en base al que tenga la mayor nota mínima: en caso de seguir el empate, la mayor nota máxima. Si el empate persiste, el Equipo Arbitral decidirá el vencedor por Hantei.
- 15.4** El resultado final de la competición será determinado por la suma de puntos conseguidos en la primera y segunda vuelta.

## 16 CRITERIO DE DECISIÓN.

- 16.1** El juicio emitido tendrá en cuenta los 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 las pruebas.
- 16.2** En el caso de que en algún momento dado alguno de los componentes del equipo se pare sin poder continuar, el equipo será puntuado con CERO en la prueba disputada.
- 16.3** Si uno/a o varios/as competidores/as se equivocan y siguen ó tiene alguna duda y se para y continúa, el equipo será puntuado con 5.

- 16.4** La no presentación de uno/a o más competidores/as de un equipo, según la hoja oficial de inscripción, dará lugar a la descalificación inmediata del equipo.
- 16.5** El equipo que acabe su intervención fuera de los márgenes de tiempo estipulado, será puntuado de la forma siguiente:
- Si estuviera fuera de los límites reglamentarios en un MÁXIMO de 5 segundos tanto por defecto como por exceso, (BADERA 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 estipulado.
  - Si el equipo finalizase su intervención SOBREPASANDO en 5 segundos por exceso o por defecto, (BANDERA ROJA) el estipulado, será puntuado con un 5 en la prueba correspondiente.
- 16.6** Los/as Jueces/zas valoraran 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. Así mismo penalizarán 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/las 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.
- 16.7** El equipo que no participe con la totalidad de los inscritos/as en una prueba (COMO MÍNIMO) será descalificado.
- 16.8** El equipo que participe en alguna prueba con un número de competidores/as menor que 4 ó mayor que 6 será descalificado.
- 16.9** El delegado/a o coach oficial de un equipo en el que hubiera un competidor/a inscrito en la hoja Oficial de inscripción, que no pueda participar por causas de fuerza mayor, deberá solicitar su baja en el equipo a la Comisión de Arbitraje antes del comienzo del Campeonato, aportando la documentación que justifique su baja. Si la Comisión de Arbitraje así lo decide, se aceptará la participación del equipo sin considerar la inscripción del competidor/a no presentado/a siempre que el número de participantes final no sea inferior al mínimo establecido de 4.
- 16.10** Cualquier interpretación no recogida en estas normas o que pudiera parecer contradictoria, será resuelta “in situ” por la Comisión de Arbitraje.