

REGLAMENTO PARA LA COMPETICION DE KATAS

SHINKYOKUSHIN - KYOKUSHIN

1. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN

- 1.1 Las competiciones de kata podran ser organizadas tanto para hombres como para mujeres.
- 1.2 Se podran organizar competiciones individuales y por equipos. La competición por equipos tendrá lugar con la participación de equipos formados por 3 personas. (Estos equipos podran ser mixtos).
- 1.3 Los competidores deberán realizar katas obligatorios (shitei) y libres (tokui) durante la competición.
- 1.4 La competición de katas constara de 3 rondas. El kata obligatorio deberá realizarse en la primera ronda. Los competidores clasificados en los 16 primeros lugares pasaran a la segunda ronda, posteriormente los que obtengan las mejores 8 puntuaciones de esta ronda pasaran a la tercera en la segunda y tercera rondas los katas serán libres.
- 1.5 El sorteo tendrá lugar antes de cada ronda para decidir el orden de participación de los competidores.
- 1.6 El resultado final se obtendrá tras la suma de puntos recibidos en las tres rondas.

2. COMPOSICIÓN DEL COMITÉ DE LA COMPETICIÓN

1 Juez Supremo
1 Juez Principal
6 Jueces

- 2.1 El Juez Supremo será elegido mediante votación por mayoría de todos los jueces.

2.2 Responsabilidad del Juez Supremo

- a.) Es el responsable de que se cumplan correctamente las reglas de competición.
- b.) Designara al Juez Principal y los Jueces teniendo en cuenta la diversidad de clubes o países.
- c.) Dirigirá el sorteo antes de cada ronda.
- d.) En caso de necesidad de reemplaar al Juez Principal o alguno de los jueces, designara al sustituto.
- e.) Comprobara el área de competición y el material necesario para el desarrollo correcto de la competición (tablillas de puntuación, silbatos, liguillas, etc.).
- f.) Estará situado enfrente del área de competición, desde donde tendrá una inmejorable visión de la competición.
- g.) No tendrá intervención directa en las puntuaciones.

2.3 Responsabilidades del Juez Principal

- a.) Supervisará el desarrollo de la competición y dará su decisión (puntuación) de acuerdo con el Reglamento.
- b.) Tomará parte en el sorteo antes de cada ronda.
- c.) Consultará al Juez Supremo en caso de algún problema concerniente a su decisión.

c.) Su colocación sera en el frente y en el centro del área de competición.

2.4 **Responsabilidades de los Jueces**

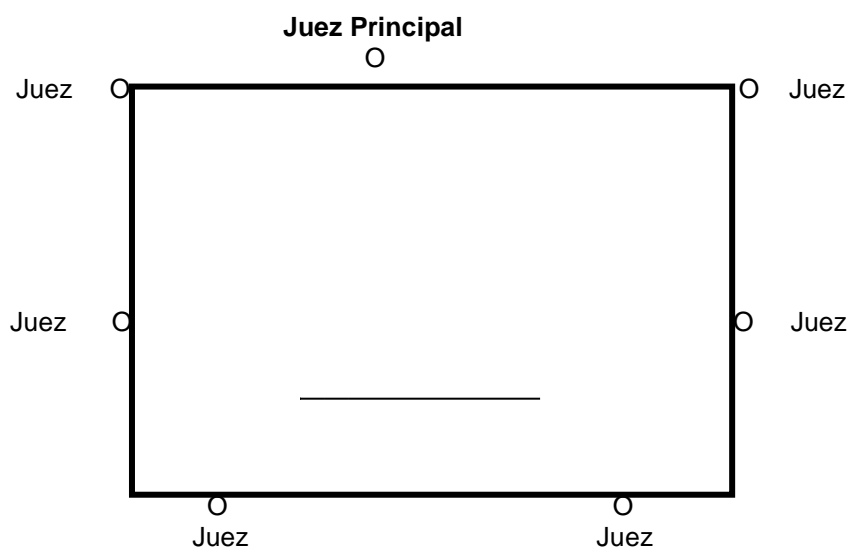
a.) Seguirá con atención la realización del kata.

b.) Valorara correctamente el kata realizado por el competidor.

c.) A la demanda del Juez Principal dará su decisión levantando su tablilla de puntuación.

d.) Su colocación Serra al lado del área de competición.

2.5 **Colocación del Juez Principal y los Jueces**



3. **Personal responsable del buen funcionamiento de la competición:**

3.1 **Anunciador**

a.) Llamará a los competidores en el orden establecido.

b.) Anunciará los puntos otorgados por el Juez Principal y los Jueces.

c.) Anunciará la puntuación valida obtenida por el competidor después de efectuado el calculo por parte del apuntador.

c.) Anunciará el resultado final de la competición.

3.2 **Apuntador**

a.) Apuntará las puntuaciones otorgadas por el Juez Principal y los Jueces.

b.) Calculará la puntuación valida.

c.) Calculará el número total de puntos y la clasificación final de los competidores.

d.) Participará el en sorteo.

4. Material necesario para el desarrollo de la competición

4.1 Área de competición

- a.) Sera de unas dimensiones tales que en la misma se pueda realizar cualquiera de los katas previstos.
- b.) No tiene unas medidas determinadas.
- c.) Los límites estarán marcados por una línea de 5 cm de grueso.
- d.) La posición de comienzo estará marcada por una línea de 50 cm de longitud y 5 cm de ancho.
- e.) Sera una superficie plana y lisa, cubierta de parquet o tatami.

4.2 Material diverso

- a.) Mesa para el apuntador y el anunciador.
- b.) Sillas para el Juez Supremo, Juez Principal y Jueces.
- c.) Silbato para el Juez Principal.
- d.) Tablillas de puntuación (7 juegos).
- e.) Libro de registro de las puntuaciones.
- f.) Baraja con el nombre de los katas obligatorios.
- g.) Numero de participante para los competidores.
- h.) Podium para la proclamación de los ganadores finales.

5. El desarrollo de la competición sera el siguiente:

“A” COMIENZO

A / a Realización del Kata Obligatorio

- a la llamada del anunciador (que dirá el numero del participante, el nombre y el país o club) el Competidor caminara hasta el límite del área de competición y realizara un saludo.
- a la indicación del Juez Principal (Nakai!) caminara hasta la línea de comienzo y realizara un saludo al Juez Principal.
- el Juez Principal escogerá una de las cartas de la baraja con el nombre de los katas obligatorios y Anunciara el kata escogido que sera el que deberá realizar.
- el competidor repetirá el nombre del kata en voz alta.
- a la indicación del Juez Principal el competidor comenzara su ejecución (p.ej.: Mokuso! Tsuki-no kata, Yoi, mogorei, hajime!).
- después de completar el kata, a la indicación del Juez Principal: “ Naore! Yasume “, el competidor se colocara en la línea de comienzo y esperara la decisión.

A / b Realización del Kata Libre

- el nombre del kata sera entregado de antemano y por escrito al Comité del Campeonato.
- el procedimiento de comienzo es el mismo que en el caso del Kata Obligatorio.
- después del saludo, el competidor anunciara en voz alta el nombre del kata que va a realizar.
- el Juez Principal repetirá el nombre del kata anunciado en voz alta.
- a la indicación del Juez Principal (de igual forma que en el Kata Obligatorio) dará comienzo la realización del kata.
- el procedimiento al terminar sera el mismo que en el caso del Kata Obligatorio.

“B” DECISIÓN

- después de completado el kata, el Juez Principal dejara a los Jueces un periodo de 10 segundos para tomar su decisión y reflejarla en las tablillas de puntuación.
- después de esto, con la indicación “ **Hantei-onegai-shimasu, Hantei!** “y un largo toque de silbato seguido de uno corto, levantaran sus tablillas con la puntuación concedida.
- los Jueces levantaran sus tablillas de puntuación sin dilación con su mano derecha y simultáneamente.
- el anunciador leerá en voz alta para el apuntador las puntuaciones otorgadas por el Juez Principal y los Jueces.
- con un corto toque de silbato, el Juez Principal y los Jueces bajaran las tablillas de puntuación.
- el apuntador anotara las puntuaciones en el libro de registro de puntuaciones y calculara la puntuación valida de la siguiente manera:

De las 7 puntuaciones otorgadas por el Juez Principal y los Jueces, la mas baja y la mas alta no se tendrán en consideración. Las 5 restantes serán sumadas y la suma obtenida se dividirá por 5. El resultado obtenido, hasta el tercer decimal, será la PUNTUACIÓN **VALIDA**.

- el anunciador hará pública esta puntuación valida.

“C” FINALIZACION

- cuando el resultado es anunciado, el competidor hará un saludo al Juez Principal, ira hacia atrás del área y en el limite se parara y realizara otro saludo, luego se retirara del área de competición.

6. Bases para el enjuiciamiento del Kata

- a.) la realización del kata no debe ser cualificada ambiguamente de “buena” o “mala”. La decisión debe tener en consideración todos los elementos en cada caso.
- b.) los siguientes criterios deben tenerse en mente:
 - el kata debe ser realizado con la necesaria pericia, esta realización debe mostrar la perfecta comprensión del kata.
 - el competidor debe mostrar buena concentración, aplicación de la fuerza, equilibrio y correcta respiración.
 - el competidor realizara correctamente las posiciones y las técnicas.

- en la evaluación de la realización del competidor, otros elementos que sean en su beneficio serán tenidos en consideración (0,2 puntos de bonificación).

7. Principios de enjuiciamiento

7.1 Los katas deben ser presentados de acuerdo a sus principios tradicionales. En base a su dificultad están divididos en dos grupos.

7.2 1er. Grupo (estos son también los Katas Obligatorios):

1. YANTSU
2. TSUKI NO KATA
3. SAIHA
4. GEKSAI SHO
5. GEKSAI DAI

| | |
|---|-------------------|
| Puntuación inicial para una realización perfecta: | 8.8 puntos |
| Bonificación: | <u>0.2 puntos</u> |
| Máximo: | 9.0 puntos |

2º Grupo

1. SEIENCHIN
2. KANKU DAI
3. SEIPAI
4. GARYU
5. SUSHIHO

| | |
|---|-------------------|
| Puntuación inicial para una realización perfecta: | 9.8 puntos |
| Bonificación: | <u>0.2 puntos</u> |
| Máximo: | 10.0 puntos |

7.3 Puntuación

La puntuación inicial será reducida por cada error.

7.4 Errores

a.) Errores Técnicos:

- la realización de la técnica no es la correctamente prescrita.

b.) Incorrecta Posición:

- la relación de las extremidades, tronco, cabeza de cada una no corresponde con lo prescrito o con lo óptimo.

c.) Errores de estilo:

- sentimiento.
- dirección de la mirada.
- comprensión del kata.

8. Descalificación

El competidor Serra descalificado en los siguientes casos:

- alterar el kata.
- presentar un kata diferente al previamente anunciado.
- realizar cambios en la ejecución o dirección de las técnicas.
- caerse.
- parar en la realización del kata.

9. Deducción de la puntuación inicial

La deducción Serra de acuerdo con la gravedad del error, dividida en las siguientes tres categorías:

9.1 Errores leves (- 0.1)

La realización es casi perfecta, pero se ha observado una pequeña alteración.

Ejemplos:

a. técnicos:

- la posición de los brazos es correcta, pero el puño no está correctamente cerrado.
- hay alguna variación al realizar una misma técnica: el nivel chudan no es siempre el mismo, etc.

b. posiciones:

Las posiciones son correctas con lo prescrito, pero:

- la misma posición es realizada de diferentes formas, la diferencia es menos de 10 grados o 1 pie de largo.
- la altura de posiciones similares difiere, la diferencia es menos de un palmo.
- el kata finaliza en un punto diferente al establecido, pero menos de 1 pie.

c. estilo:

- su semblante sobrepasa la realización: demasiado enfatizada la expresión combativa del kata.

9.2 Error medio (-0.2 a -0.3)

Significativa variación de la perfecta realización. Si el error es cercano a la categoría de "leve", 0.2, si el error es cercano a la categoría de "grave", 0.3 puntos pueden ser descontados.

Ejemplos:

a. técnicos:

- incorrecta posición inicial o final de la mano o pierna, hikite inapropiado (demasiado bajo).
- golpes de puño, blocajes o inicio de ataques desde una posición diferente a la requerida.
- brazo demasiado estirado al terminar un golpe de puño.

- en el caso de un golpe de puño o ataque el tronco no esta perpendicular a la dirección de la técnica pero el ángulo no excede de 45 grados.
- viceversa: en el caso de un bloqueo el cuerpo no esta girado en la posición correcta (45 grados).
- visible relajación del puño hikite.
- impropia velocidad de la técnica (demasiado lenta o demasiado rápida).
- en el caso de golpes de pie, el talón de la pierna de apoyo esta levantado.

b. posiciones:

- una falta considerable en la realización de una posición: la diferencia es más de la permitida.
- una considerable diferencia de altura en posiciones similares (Zenkutsu dachi, Kiba dachi, Kokutsu dachi) lo que da como resultado una ondulación en la altura del kata.
- el kata finaliza en un punto diferente al establecido, la diferencia excede de un pie.

c. estilo:

- la dirección de la mirada no precede a la técnica.
- el ritmo del kata no es correcto: demasiado lento o demasiado rápido.
- las fases de tensión y relajación no son evidentes.

9.3 **Error grave (-0.4 a -0.5)**

Gran diferencia con la forma correcta de realización del kata.

Ejemplos:

a. técnicos:

- Alteración del nivel de una técnica: Jodan geri en lugar de chudan.
- keage en lugar de la patada establecida (p. Ej.: Yoko geri jodan).
- ausencia de un kiai.
- exceso de giro del cuerpo en la posición final (mas de 45 grados en el caso de golpe de puño o ataque).
- absoluta ausencia de giro en el caso de un bloqueo.

b. posiciones:

- posiciones demasiado altas.
- mucha diferencia en longitud y altura de la misma posición.

10. **Calculo del resultado de una competición de katas**

10.1 **Resultado de la ronda**

En caso de empate, la puntuación mínima concedida deberá tenerse en cuenta en el cálculo y dividir la suma por 6. En caso de continuar el empate, la puntuación máxima también deberá tenerse en cuenta

y entonces dividir la suma por 7. En todas las divisiones hay que tener en cuenta siempre hasta el tercer decimal.

Si hay todavía empate, se realizara un nuevo kata:

- un Kata Obligatorio si el empate se produce en la 1ª ronda.
- un Kata Libre si el empate se produce en la 2ª o 3ª rondas.

Importante: el empate tiene importancia en la 1ª y 2ª ronda solo en el caso de que un competidor pueda quedar excluido de seguir en la competición.

10.2 Calculo del resultado final y clasificación

La PUNTUACIÓN VALIDA de cada ronda será sumada.

El competidor que tiene la mayor puntuación total obtiene la plaza más alta.

En caso de empate la puntuación obtenida en la 1ª ronda (Kata Obligatorio) decide la clasificación.

Si todavía hay empate, los competidores deberán realizar un nuevo Kata Libre.