

CAMPEONATO REGIONAL DEL DEPORTE EN EDAD ESCOLAR 2016/17

FASE REGIONAL DE KARATE ALEVIN, INFANTIL Y CADETE

V JORNADA DE INICIACIÓN DEPORTIVA PREBENJAMÍN Y BENJAMÍN

La organización y coordinación de la Fase Regional corresponde a la Dirección General de Juventud y Deportes, con la colaboración de la Federación de Karate de Castilla-La Mancha.

1. LUGAR, HORARIO Y FECHAS

Lugar: TORRIJOS – Pabellón Municipal

Hora: Comienzo a las **9'00* h.** (consultar programa)
(*los deportistas deberán estar media hora antes)

Fecha: 4 de marzo de 2017

2. CATEGORÍAS Y EDADES

Las categorías en el Campeonato Regional son:

- Alevín: nacidos en los años 2005, 2006 y 2007
- Infantil: nacidos en los años 2003 y 2004
- Cadete: nacidos en los años 2001 y 2002

Las categorías en las jornadas de iniciación deportiva son:

- Prebenjamín: nacidos en los años 2009 y 2010
- Benjamín: nacidos en los años 2007 y 2008
- Alevín: nacidos en los años 2005, 2006 y 2007
- Infantil: nacidos en los años 2003 y 2004
- Cadete: nacidos en los años 2001 y 2002

3. INSCRIPCIONES Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN

No es necesaria la tramitación de la inscripción pues realizamos automáticamente el listado con los clasificados en las tres Fases Inter-Provinciales (se publicará listado de clasificados).

NOTA: si algún deportista ha cambiado de peso con respecto a la categoría en la que se clasificado, deberá comunicarlo en Secretaría para que se autorice el cambio de peso.

COACHS: se facilitarán acreditaciones para estar en la zona de competición a 3 coaches por club (2 por Dojo). Deberán señalarse los coaches a través del módulo actividades. Si algún club alegando gran número de deportistas en la competición necesitara una tercera acreditación deberá solicitarlo en Secretaría por escrito.

Podrán participar:

ENTIDADES: Clubes Deportivos inscritos en el Registro de Entidades de Castilla-La Mancha y dados de alta en la Federación de Castilla-La Mancha de Karate, Centros Docentes y Ayuntamientos. Los Dojos deberán tramitar sus inscripciones en el portal de la Junta a través de su Club matriz.

3.1. CUOTA MÁXIMA DE PARTICIPACIÓN

- A) **JORNADA LÚDICO-RECREATIVA:** Sin límite de participantes para el entrenamiento
- B) **CLASIFICADOS:** La participación viene predeterminada por los deportistas clasificados en cada una de las tres Fases Inter-Provinciales celebradas.

4. DOCUMENTACIÓN Y ACREDITACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

Es obligatorio presentar la siguiente documentación:

a) **Documentación Individual.**

Todos los deportistas deberán presentar al árbitro o juez, antes del inicio de cada competición la documentación que acredite su identidad.

Esta se podrá acreditar mediante el Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, documento análogo la DNI para ciudadanos comunitarios o Tarjeta de Residencia para ciudadanos extracomunitarios.

b) **Documentación Colectiva.**

Se deberá presentar un formulario específico elaborado por la Dirección General de Juventud y Deportes, pudiendo delegar esta función en la Federación Deportiva correspondiente.

5. PROGRAMA

9'00 H. - JORNADA DE MAÑANA

- **IVJORNADAS DE INICIACIÓN DEPORTIVA** (Pre-benjamín, benjamín, alevín, infantil y cadete – sin exigencia de grado ni licencia durante esta actividad).
- **KATA INICIACIÓN A LA COMPETICIÓN:** Pre-benjamín mixto y Benjamín masculino y femenino.
- **KUMITE INICIACIÓN A LA COMPETICIÓN:** Benjamín masculino y femenino.
- **KATA CADETE** masculino y femenino.
- **KUMITE CADETE** masculino y femenino.

16'00 H. - JORNADA DE TARDE

- **KATA ALEVIN Y INFANTIL** masculino y femenino.
- **KUMITE ALEVIN Y INFANTIL** masculino y femenino.



6. MODALIDADES, CATEGORÍAS Y GRADOS

IV JORNADAS DE INICIACIÓN DEPORTIVA: *Actividad lúdico-recreativa para todos.*

- De 9'00 a 10'00 horas **ACTIVIDAD ENTRENAMIENTO TODAS LAS EDADES** (única actividad sin exigencia de grado ni licencia federativa).
- **KATA INICIACIÓN A LA COMPETICIÓN** Pre-benjamín mixto
- **KATA INICIACIÓN A LA COMPETICIÓN** Benjamín masculino y femenino
- **KUMITE INICIACIÓN A LA COMPETICIÓN** Benjamín masculino -30 Kg, -36 Kg, +36 Kg
- **KUMITE INICIACIÓN A LA COMPETICIÓN** Benjamín femenino -32 Kg, +32 Kg

CAMPEONATO AUTONÓMICO:

- **KATA ALEVÍN** masculino y femenino
- **KATA INFANTIL** masculino y femenino
- **KATA CADETE** masculino y femenino
- **KUMITE ALEVÍN MASCULINO** -34 Kg, -40 Kg, -46 Kg, +46 Kg
- **KUMITE ALEVÍN FEMENINO** -35 Kg, -40Kg, +40 Kg
- **KUMITE INFANTIL MASC.** -40 Kg, -45 Kg, -50 Kg, -55 Kg, -60 Kg, +60 Kg
- **KUMITE INFANTIL FEMENINO** -43 Kg, -50 Kg, +50 Kg
- **KUMITE CADETE MASCULINO** -52 Kg, -57 Kg, -63 Kg, -70 Kg, +70 Kg.
- **KUMITE CADETE FEMENINO** -47 Kg, -54 Kg, +54 Kg

GRADOS > Mínimo:

- Iniciación Deportiva: Cinturón Amarillo.
- Alevín: Cinturón Amarillo.
- Infantil: Cinturón Naranja.
- Cadete: Cinturón Verde.

7. NORMAS TÉCNICAS

Tiempos de combate:

El tiempo de duración de los encuentros benjamines y alevines será de 90 segundos. El atoshi baraku se señalará a los 80 segundos. El cronometrador hará sonar un gong claramente audible indicando que faltan 15 segundos. Así como a la finalización del tiempo del combate.

Antes de sonar el Atoshi Baraku, cada entrenador tendrá la posibilidad de solicitar un tiempo de 10" para orientar al deportista sobre su actuación. El entrenador se dirigirá a la mesa de anotación para pedir dicho tiempo. La mesa o los jueces advertirán al árbitro central de la solicitud de esta petición. El árbitro no está obligado a detener inmediatamente el combate, éste deberá evaluar la situación y atender la solicitud de "tiempo muerto" sin que el momento de parar el combate suponga ventaja o perjuicio, para ninguno de los competidores. Teniendo en cuenta lo anterior, el árbitro parará el combate en el momento oportuno e indicará los competidores que pueden acercarse a sus entrenadores, instante en el que se comenzarán a contar los 10" del "tiempo muerto". Una vez que finalicen los 10" se avisará desde la mesa con un toque de silbato, para que el árbitro indique a los competidores que regresen a su línea.

- El tiempo de duración de los encuentros infantiles será de 2 minutos.
- El tiempo de duración de los encuentros cadetes será de 2 minutos.

Introducción del concepto “primera ventaja en la puntuación sin oposición” (SENSHU). Si la puntuación/marcador es igual al final del encuentro, el competidor que haya marcado el primer punto sin oposición es el ganador.

Atoshi Baraku es ahora de 15 segundos (en vez de 10 como actualmente).

Puntuaciones:

Los combates se disputaran sin límite de puntos. Será declarado vencedor de un encuentro, antes del fin del tiempo, cuando uno de los contendientes obtenga una diferencia de seis (6) puntos con respecto a la puntuación del otro. (Excepto en categoría cadete que serán 8 puntos de diferencia). Al finalizar el tiempo el competidor con más puntos será declarado vencedor.

En caso de que las puntuaciones sean iguales, el resultado final se decidirá por HANTEI. Habrá tolerancia en los criterios para conceder puntos a nivel Jodan, tanto en técnicas de brazo como de pierna. Las técnicas puntuables deben ser controladas. Debemos considerar convenientemente a fin de premiar aquellas técnicas jodan cuando la distancia es razonable y en los cuales el oponente no hace intento alguno de esquiva o bloqueo deben ser puntuadas siempre que cumpla los requisitos mínimos exigidos.

Quedan expresamente prohibidas las acciones de desequilibrios, barridos y proyecciones, excepto en la categoría cadete que será permitido, y valorado de acuerdo al reglamento FCMKDA.

Se tendrá especial cuidado para la seguridad de los competidores en estas edades y ser riguroso en cuanto a la aplicación de las normas en lo referente a los contactos excesivos, técnicas descontroladas y en aquellas situaciones en las que suponga un riesgo para el competidor.

Todas las técnicas a cabeza, cara y cuello deben tener el debido control para ser puntuadas. No obstante, al utilizar el protector de cabeza, las técnicas con los criterios adecuados donde el “toque” es muy superficial” se considerarán válidas para puntuar, tanto las que se realicen con el puño o la pierna. Asimismo, las técnicas realizadas al cuerpo deben tener, también, un correcto control.

El Panel Arbitral deberá tener especial atención en las técnicas dirigidas a la cabeza, cara y cuello para poder valorar de una manera precisa lo que se considera como un “toque” muy superficial o es un contacto con posibilidad de advertir o penalizar. Por tanto, en aquellas acciones valoradas como “más que un toque superficial” en función de la intensidad y efecto que produzca el contacto, se advertirá o penalizará, a menos que sea causada por la falta de protección o negligencia del receptor (MUBOBI).

El Equipo Arbitral deberá considerar en el caso de “toques” al casco y/o al peto, que sean susceptibles de ser penalizados, si la decisión de desestimar que la técnica puntúe es suficiente penalización, es decir, en caso de duda contemplar la posibilidad de dar TORIMASEN. Se realizará el gesto de contacto un poco más debajo de lo establecido y después el gesto de Torimasen, lo que indicará que la técnica no ha sido puntuada por haber “tocado” el casco. Con ello se pretende que un competidor pasivo no obtenga ventaja inmerecida sobre el competidor que ejecuta acciones con dificultad técnica y que por el mero hecho de un “toque ligero” en el casco o en el peto y que apenas es percibido por el receptor se vea advertido o penalizado.



Katas: Se eliminan los Kata Shitei. El resto de los Katas son los que figuran en la lista oficial, que se adjunta en el anexo. Los Katas en la categoría Alevín e Infantil seguirán el mismo criterio que en las edades nacionales.

Alevín: Kata básico en todas las vueltas, el de la primera vuelta no se puede volver a repetir, en la final podrá realizar kata de la lista oficial para estas categorías.

Infantil: Primera vuelta kata básico, en las demás kata de la lista oficial en estas categorías, no se puede realizar el último pero se podrán ir alternando, en final o medalla por el bronce el competidor podrá realizar cualquier kata reconocido.

Cadete: Kata libre en todas las vueltas, no se puede repetir kata, no hay shitei kata.

NOTA: En los casos de liguillas todos contra todos se resolverá de la siguiente forma:

- 1º NÚMERO DE ENCUENTROS GANADOS
- 2º RESULTADOS PARCIALES
- 3º NÚMERO TOTAL DE PUNTOS A FAVOR
- 4º NÚMERO TOTAL DE PUNTOS EN CONTRA