

# Reglas Internacionales de Kyokushinkan

## Reglamento de competición de katas

### 1 . Cómo proceder al concurso

#### ( 1 ) Ronda preliminar

El orden de actuación de los competidores' se decidirá por votación antes de la competición y realizarán el Kata asignado para la ronda preliminar. Los ganadores se determinarán por orden de puntos otorgados a partir del más alto de DIEZ (10) puntos. OCHO (8) competidores pasarán a la ronda final, pero CINCO (5) también es posible dependiendo de la competición.

#### ( 2 ) Ronda final

Los competidores de la ronda final seleccionarán cada uno UN (1) Kata de la lista de Katas legislados y lo ejecutarán en orden, empezando por el competidor que haya obtenido menos puntos previamente en la ronda preliminar. El ganador se determinará por orden de puntuación a partir del más alto de DIEZ (10) puntos.

### 2 . Kata para la competición

Para los adultos, los Katas legislados por Kyokushinkan son los siguientes:

#### ( 1 ) Ronda preliminar, Kata asignado

- Gekisaisho

#### ( 2 ) Ronda Final, Kata Elegido

- Saifa / Seienchin / Kanku / Seipai / Garyu / Sushiho

Para los jóvenes, los Katas legislados por Kyokushinkan pueden variar de un torneo a otro, dependiendo del organizador del torneo.

### 3 . Jueces

( 1 ) Ronda preliminar      CINCO (5) o TRES (3) jueces en función de la magnitud de la competencia

( 2 ) Ronda final          CINCO (5) jueces

#### 4 . Cómo determinar el ganador

CINCO (5) jueces tienen DIEZ (10) puntos cada uno. De los CINCO (5) jueces, el ganador será determinado por el total de puntos otorgados por los TRES (3) jueces, excluyendo a los DOS (2) jueces que otorgaron los puntos más altos y más bajos. En caso de que sólo haya TRES (3) jueces, el ganador se determinará por el total de puntos de estos TRES (3) jueces.

En caso de empate a puntos, el ganador se determinará en el siguiente orden:

- ① El competidor cuya cantidad de tableros Tameshiwari rotos supere al otro.
- ② El competidor cuyo punto más bajo es más alto.
- ③ El competidor cuyo punto más alto es más alto.
- ④ El competidor cuyo punto dado por el juez principal (Shushin) sea más alto.
- ⑤ Dos competidores realizarán "Gekisaisho" al mismo tiempo y competirán. (Juzgado por banderas rojas y blancas)

#### 5 . Normas de clasificación

( 1 ) A partir de la media de SEIS (6) puntos, sumando hasta el máximo de DIEZ (10) puntos o restando.

Las normas para sumar o restar puntos serán las siguientes:

Precisión de los movimientos	<ol style="list-style-type: none"><li>① Las posturas y técnicas como Tsuki, Keri, Uchi, Uke deben realizarse con precisión con los puntos focales correctos.</li><li>② Las transiciones de movimiento deben realizarse de forma adecuada, sin movimientos extra o desperdiciados.</li><li>③ Debe ser excelente desplazando su peso y manteniendo un buen equilibrio.</li></ol>
Control de velocidad de las técnicas	<ol style="list-style-type: none"><li>① Los movimientos rápidos deben hacerse rápido.</li><li>② Los movimientos lentos deben hacerse despacio.</li><li>③ Los movimientos continuos deben realizarse a un ritmo adecuado.</li></ol>

Reforzar y aflojar	<ol style="list-style-type: none"><li>① Refuerzo en los lugares correctos.</li><li>② Aflojar en los lugares correctos.</li><li>③ Expresar la eficacia de las técnicas.</li></ol>
Ajuste de la respiración	<ol style="list-style-type: none"><li>① Ibuki o Kiai deben realizarse en los momentos adecuados.</li><li>② La respiración debe ser coherente y corresponderse con sus movimientos y acciones.</li></ol>

( 2 ) Cada elemento de la lista anterior consta de 1 punto y cada elemento puede deducirse o añadirse en unidades de 0,1 puntos.

- ( 3 ) Además de los elementos anteriores, los siguientes pueden afectar la resta de puntos (genten) o llevar a la descalificación (shikkaku).

- ① Al realizar un Kata diferente al kata declarado elegido. (Genten, -2.0 puntos)
- ② Al realizar un kata diferente al kata que anunciaron antes de empezar. (Genten, -2,0 puntos)
- ③ Cuando ambos pies del competidor salen de los límites de la área de competición. (Genten, -2.0 puntos)
- ④ Cuando un competidor's pisa fuera del área de competición. (Genten, pisar la línea **-0,2 punto**, pisar fuera de la línea **-0,5 punto**).
- ⑤ Cuando el competidor se detiene temporalmente al realizar el Kata. (Genten, -1,0 punto)
- ⑥ Cuando se saltó ciertas partes de la kata. (Genten, - 2.0 puntos)
- ⑦ En otros casos en que sea necesario, el juez principal puede tomar decisiones al reunirse.
- ⑧ Si la decisión es difícil de tomar, se encargará de ella el juez jefe de competición de Kata ( **Kata Kyogi Shinpancho** ).

- ( 4 ) Los siguientes casos/acciones darán lugar a la descalificación:

- ① Realizar acciones como la pose Guts.
- ※ Al igual que en Kumite, si te comportas de manera extremadamente irrespetuosa o actúas en contra del espíritu del Budo, serás descalificado.
- ② Cuando un competidor detiene o abandona su ejecución de Kata a mitad de camino.

- ( 5 ) En cuanto a la etiqueta:

La etiqueta se considera una categoría en sí misma, en la que los competidores siempre deben respetar a sus oponentes, y no cuenta para la puntuación. Sin embargo, los competidores deben tener siempre presente el espíritu del Budo y practicar los buenos modales.

## 6 . Reglamento Tameshiwari

- ( 1 ) El Tameshiwari para la competición de Kata seguirá el mismo reglamento que el Tameshiwari para la competición de Kumite.
- ( 2 ) Sin embargo, para las mujeres, el número básico de tablas será:

Seiken:	1 (UN) tablero
Sokuto;	2 (DOS) tableros
Enpi:	2 (DOS) tableros
Shuto:	2 (DOS) tableros

- ( 3 ) Si el competidor no consigue romper el Tameshiwari, se restarán 0,5 puntos del total de puntos por cada Tameshiwari fallido (Seiken, Sokuto, Enpi, Shuto).

## 7 . Procedimiento del concurso

- ( 1 ) El competidor, tras ser llamado, entrará en la zona de competición con un arco y se situará en el punto de salida.
- ( 2 ) El competidor se inclinará a la llamada de "Shomen ni rei" del juez principal.
- ( 3 ) El competidor comenzará el Kata cuando el juez principal levante su mano derecha por encima de su cabeza.
- ( 4 ) Al comenzar un Kata, el competidor comienza primero con "Mokuso" y, lentamente y con precisión, anuncia el nombre del Kata en voz alta y clara, luego continúa con "Ibuki" y sigue adelante. (No gritar al anunciar el nombre del Kata. No se permite decir ninguna otra palabra).
- ( 5 ) Después de que los competidores terminen su Kata, deben volver a su postura original (mokuso y luego fudo dachi) por su cuenta y esperar la orden del juez principal.
- ( 6 ) A la orden del juez principal "Hantei onegaishimasu. Hantei!", todos los jueces harán sonar sus silbatos mientras levantan sus marcadores.
- ( 7 ) El anunciador leerá las puntuaciones del juez principal a los jueces de esquina y anunciará el total de puntos al final.
- ( 8 ) Después de que el juez principal diga "Shomen ni rei", el competidor deberá hacer una reverencia, caminar de regreso por donde entró y hacer otra reverencia antes de abandonar el área de competencia.

## 8 Puntos importantes sobre la competencia

- ( 1 ) Cuando realices la Kata, es esencial que la realices mientras visualizas enemigos a tu alrededor. ▼nuestros puntos focales deben dirigirse naturalmente hacia los enemigos※.  
1 percibiendo a los enemigos (conciencia) y no sólo mirándolos fijamente. En Kata, habría más de un enemigo imaginario, si muestras que estás tratando con un solo enemigo; o girando el cuello sólo antes de moverte, mostrará que no eres consciente de otros enemigos aparte del que estás mirando, y esto se considerará incorrecto. No importa lo bien que realices tu Kata, si tus puntos focales son incorrectos, tus puntos pueden ser restados (genten).

※ 1 Ejemplo de situación ; en el 20º movimiento del Pinan Sono 3, aunque estás de frente y mirando hacia delante, tu mente (consciencia) percibe al enemigo detrás de ti.

( 2 ) Movimientos como dar una patada más alta que la altura de patada esperada; ignorar la presencia del enemigo; alejarse de la dirección correcta de una acción o movimiento; o realizar para mostrar off, pueden dar lugar a una resta de puntos (genten), por muy bien que parezca realizarse el Kata.

( 3 ) No desplace el peso innecesariamente ni añada movimientos adicionales/innecesarios.

▼Se pueden restar puntos (genten) por desplazamientos o movimientos de peso innecesarios, por muy buena que parezca la ejecución del Kata.

( 4 ) Es importante demostrar correctamente los aspectos de cada movimiento, como bloquear (uke), dar patadas (keri) o puñetazos (tsuki) al mismo tiempo que terminas la postura. Por ejemplo, cuando tienes que dar un puñetazo (tsuki) al mismo tiempo que terminas la postura, tus puntos pueden ser restados (genten) por movimiento inexacto si das un puñetazo (tsuki) después de terminar la postura.