

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva

**NORMATIVA TÉCNICA DE KÁRATE****A.-REPRESENTACIONES PARTICIPANTES**

Podrán participar en los XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva, cualquier persona con las edades comprendidas según categorías detalladas en el punto "N", representado a la entidad correspondiente.

B.-PLAZOS DE INSCRIPCIÓN

Para participar en el Campeonato de Karate se debe tramitar la inscripción correspondiente en forma y plazo (*según convocatoria*) en el Departamento de Actividades Deportivas del Servicio Insular de Deportes del Cabildo de Lanzarote, según se detalla:

B.1. Plazo de inscripción: hasta 13 de noviembre de 2015, debiendo inscribirse las entidades representadas (clubes, gimnasios, centros de enseñanza, escuelas deportivas, deportistas etc.) en este plazo.

B.2. Lugar de inscripción: Departamento Actividades del Cabildo de Lanzarote.

B.3. Horario de inscripción: De lunes a jueves de 09:00 a 14:00h.

C.- COMIENZO DE LA ACTIVIDAD

Los Juegos Insulares de Promoción Deportiva se corresponderán con el Curso Escolar, dividiéndose en DOS FASES:

LA PRIMERA: Mes noviembre. Durante este tiempo, la Federación por delegación del Cabildo Insular de Lanzarote, organizará la competición, recogiendo inscripciones, elaborando documentos y cuantos trámites administrativos sean precisos. Los Centros, por su parte, prepararán deportivamente a los participantes para su próxima participación.

D.- CALENDARIO

PRESENTACIÓN REGLAMENTO CLUBES	09/11/2015
INSCRIPCIÓN CLUBES	13/11/2015
INSCRIPCIONES COMPETIDORES	18/11/2015
FORMACIÓN DE LOS GRUPOS Y LIGUILLAS	23/12/2015
RECLAMACIONES ERRORES EN LAS LISTAS DE GRUPOS Y LIGUILLAS FORMADOS	30/11/2015
LISTAS DEFINITIVAS	07/12/2015

LA SEGUNDA: entre los meses diciembre a mayo. Durante este periodo se desarrollará la actividad deportiva, conforme al calendario que a tales efectos, confeccione la Federación Insular de Karate.

F.- FECHAS Y HORA

Las jornadas empezarán a partir de las 09:30 horas en la fecha y lugar que a continuación se detallan:

I JORNADA	12/12/2015	KATAS	SAN BARTOLOMÉ
II JORNADA	16/01/2016	KUMITE	ARRECIFE
III JORNADA	06/02/2016	KATAS	HARÍA
IV JORNADA	27/02/2016	KUMITE	ARRECIFE
V JORNADA	19/03/2016	KATAS	TÍAS
VI JORNADA	09/04/2016	KUMITE	ARRECIFE
FASE FINAL	07/05/2016	KATAS KUMITE	ARRECIFE

Nota: (*) fechas pendientes, que se completarán una vez se confeccione el calendario de la Federación Canaria de Karate para el año 2016

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva



G.- ORGANIZACIÓN

Es una actividad organizada por el Cabildo de Lanzarote, a través del Servicio Insular de Deportes, con la colaboración de la Federación Insular de Karate. En cuanto a los aspectos organizativos de la competición, quedarán supeditados a las necesidades del Servicio Insular de Deportes.

Los sorteos se realizarán en la Federación Insular de Karate de Lanzarote y podrán acudir al mismo todos los representantes de las entidades participantes que lo deseen.

H.- JURADO DE LA PRUEBA

Existirá un director de competición, responsable (a nivel técnico) de la jornada integrado por un miembro del Comité de Jueces de Karate, designado por la Federación Insular de Karate, cuyo cometido será la resolución de reclamaciones que pudieran presentarse en relación al desarrollo de la competición.

Las reclamaciones serán hechas por escrito y firmadas por el entrenador del karateka y presentadas en la propia competición al responsable de la prueba.

I.- COMITÉ DE COMPETICIÓN

Existirá un Comité de Competición, integrado por tres miembros del Servicio Insular de Deportes (que podrá solicitar la colaboración y asesoramiento por parte de los responsables de la Federación Insular de Karate, si el caso lo requiere).

J.- COMITÉ DE APELACIÓN

Integrado por un miembro designado por el Cabildo de Lanzarote.

K.- ARBITRAJES

Los encuentros serán dirigidos por colegiados designados por la Federación Insular de Karate, pudiendo ser aquellos jueces habilitados por la Organización previo haber realizado el curso.

Todas las jornadas de esta competición se regirán en su organización, seguimiento, sanciones, etc., por la presente reglamentación, y en su defecto por las reglas y normas federativas. Cualquier punto no incluido o desarrollado por estas se resolverá in situ por el Comité de Competición, que estará formado por:

- Comisión de Competición de la Federación Insular de Karate de Lanzarote.
- Responsables de "XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva".

L.- PREMIOS

Se le entregarán medallas de participación a todos los participantes en la categoría benjamín y alevín. Y a todas las categorías que se convoquen se entregarán medallas al 1º, 2º y 3º.

La fecha y lugar de entrega será la que determine el Servicio Insular de Deportes, y lo comunicará a las entidades participantes con la debida antelación, siendo obligatoria la asistencia* a la ceremonia de entrega. * (según convocatoria 2015/2016 – apartado 9).

M.- LA COMPETICIÓN

Los Juegos Insulares de Promoción Deportiva se desarrollarán en las modalidades:

KATA: masculino y femenino

KUMITE: masculino y femenino

EQUIPOS KATA: Tres competidores y un suplente pueden ser masculino, femenino o mixtos.

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva



MODALIDAD DE KATA

N.- PARTICIPANTES Y CATEGORÍAS

Se establecen, con carácter general, las siguientes categorías, agrupadas por edades:

- 1. BENJAMÍN: Nacidos a partir del año 2008 en adelante.
- 2. ALEVÍN: Nacidos en los años 2006 y 2007.
- 3. INFANTIL: Nacidos en los años 2004 y 2005.
- 4. JUVENIL: Nacidos en los años 2002 y 2003.
- 5. CADETE: Nacidos en los años 2000 y 2001.

Así mismo, y según el grado que tenga el participante al ser inscrito, se contemplan en las distintas categorías dos grupos:

- Grupo A:
- Grupo B:

También habrá de tenerse en cuenta el sexo, por lo que la competición será:

- M-Masculina.
- F-Femenina.

Así pues, según los criterios de edad, grado y sexo, los grupos quedarán repartidos de acuerdo a la siguiente relación:

CATEGORÍA BENJAMÍN

Grupo A	Blanco/amarillo a Naranja	Desde año 2.008	Masculino Femenino
---------	---------------------------	-----------------	-----------------------

CATEGORÍA ALEVÍN

Grupo A	Blanco/amarillo a Amarillo/naranja	2.006 y 2.007	Masculino Femenino
Grupo B	Más de Naranja	2.006 y 2.007	Masculino Femenino

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva

**CATEGORÍA INFANTIL**

Grupo A	Blanco/Amarillo a Verde	2.004 y 2.005	Masculino Femenino
Grupo B	Más de Verde/azul	2.004 y 2.005	Masculino Femenino
Equipos kata	Más de Naranja	2.004 y 2.005	Mixtos

CATEGORÍA JUVENIL

Grupo A	Blanco/Amarillo a Verde	2.002 y 2.003	Masculino Femenino
Grupo B	Más de Verde/azul	2.002 y 2.003	Masculino Femenino
Equipos kata	Más de Verde	2.002 y 2.003	Mixtos

CATEGORÍA CADETE

Grupo A	Blanco/Amarillo a Azul	2.000 y 2.001	Masculino Femenino
Grupo B	Más de Azul/marrón	2.000 y 2.001	Masculino Femenino
Equipos kata	Más de Verde	2.000 y 2.001	Mixtos

Los equipos de kata estarán formados por tres o cuatro competidores masculinos, femeninos o mixtos, si al empezar la primera jornada no pueden participar algunos de los equipos previamente inscritos por el mismo club, los competidores restantes podrán ser inscritos o formar parte de otros equipos del mismo club, siempre que la categoría del competidor sea de igual o superior categoría, en ningún caso debe ser inscrito en inferior categoría, a partir de aquí en la segunda jornada y sucesivas ya no se permitirán realizar más cambios, por lo cual, el club deberá comunicar con la oportuna antelación a la organización los cambios a realizar en los equipos antes del miércoles de la semana anterior a la realización de la primera jornada.

O.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

La competición de los Juegos Insulares de Promoción Deportiva, se desarrollarán en dos fases:

1. FASE PREVIA:

Esta fase se desarrollará en tres jornadas, de acuerdo con el calendario deportivo de la Federación Insular de Karate de Lanzarote. En esta fase, el total de inscritos en cada categoría permitirá formar los grupos que se enfrentarán entre sí, por el sistema de LIGUILLAS, realizándose TRES CONFRONTACIONES por jornada, EXCEPTO EQUIPOS KATAS que realizarán en la 1 y 2 jornada dos confrontaciones y en la 3 una confrontación que permita completar grupos de seis equipos (si el número de deportistas y el calendario deportivo lo permiten), y estableciéndose una clasificación final en cada categoría.

Los deportistas clasificados en los grupos formados por cada categoría, según las inscripciones, pasarán a disputar la Fase Final. La siguiente tabla relaciona los grupos y clasificados según el número de inscripciones en cada categoría individual, excepto equipos de kata:

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva



COMPETIDORES	GRUPOS	CLASIFICADOS
01 A 10	1	4
10 A 20	2	3
20 A 30	3	2
30 A 40	4	2
40 A 50	5	1
50 A 60	6	1

2. FASE FINAL:

Concluida la FASE PREVIA, se llevará a cabo la FASE FINAL que consistirá en una única jornada en la que participarán únicamente los deportistas clasificados en las ligullas de cada una de las categorías. Esta jornada se desarrollará bajo el sistema de eliminatorias directas con repescas para los terceros clasificado.

Para la clasificación final de los Juegos Insulares de Promoción Deportiva, únicamente se tendrán en cuenta los enfrentamientos de esta jornada, sin contar con los obtenidos en la Fase Previa.

Al término de esta Jornada Final, se hará entrega de trofeos y medallas a los TRES primeros clasificados de cada categoría, excepto a los equipos de katas que se hará en la ceremonia de clausura de los Juegos Insulares de Promoción Deportiva junto con las medallas de participación.

No obstante, si la Organización lo estima conveniente podrá cambiar lo dispuesto en cuanto a la realización de las fases finales, previa comunicación a los responsables de los clubes participantes, para adaptarlo a las necesidades que surjan en el desarrollo de los Juegos.

KATAS A REALIZAR EN CADA CATEGORÍA Y FASE**FASE PREVIA****CATEGORÍA BENJAMÍN**

GRUPO	CINTO	KATAS
Grupo A	Blanco/Amarillo a Naranja	KATAS BÁSICOS

CATEGORÍA ALEVÍN

GRUPO	CINTO	KATAS
Grupo A	Blanco/Amarillo a Amarillo/naranja	KATAS BÁSICOS
Grupo B	Más de Naranja	

Grupo A: Los competidores realizarán kata básico, se podrá repetir kata.

Grupo B: Los competidores realizarán kata básico, se podrá repetir salvo el realizado en último lugar.

CATEGORÍA INFANTIL

GRUPO	CINTO	KATAS
Grupo A	Blanco/Amarillo a Verde	KATAS BÁSICOS
Grupo B	Más de Verde/azul	KATAS BÁSICOS ÚLTIMA VUELTA LISTA INFANTIL/JUVENIL
Equipos Kata	Más de Naranja	KATAS BÁSICOS

Grupo A: Los competidores realizarán kata básico, se podrá repetir kata.

Grupo B: Los competidores realizarán kata básico se podrá repetir salvo el realizado en último lugar. En la última vuelta se realizará una kata de libre elección de la Lista Oficial Infantil/Juvenil.

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva



Equipos Kata: Los equipos realizarán katas básicos, se podrá repetir kata salvo el realizado en último lugar. En la fase previa, no se realizarán katas superiores de la lista Infantil/Juvenil, hasta su clasificación para la Fase Final. Los bunkais sólo se realizarán en el Fase Final.

CATEGORÍA JUVENIL

GRUPO	CINTO	KATAS
Grupo A	Blanco/Amarillo a Verde	KATAS BÁSICOS
Grupo B	Más de Verde/azul	LISTA OFICIAL INFANTIL/JUVENIL
Equipos Kata	Más de Verde	LISTA OFICIAL INFANTIL/JUVENIL

Grupo A: Los competidores realizarán kata básico, se podrá repetir kata.

Grupo B: Los competidores realizarán en la primera vuelta kata básico y no podrá volver a repetirse. En el resto de vueltas, se realizará kata de la lista oficial Infantil/Juvenil, se podrá repetir kata salvo el realizado en último lugar. En la Fase Final en la final y en los encuentros para el tercer clasificado, se podrá realizar un kata de lista oficial (Artículo 5), según las Normas del Reglamento de Competición de la WKF/RFEK para las categorías superiores.

Equipos Kata: Los equipos realizarán katas de la lista oficial Infantil/Juvenil, se podrá repetir kata salvo el realizado en último lugar. Los bunkais sólo se realizarán en el Fase Final. En la Fase Final en la final y en los encuentros para el tercer clasificado, se podrá realizar un kata de lista oficial (Artículo 5), según las Normas del Reglamento de Competición de la WKF/RFEK para las categorías superiores.

CATEGORÍA CADETE

GRUPO	CINTO	KATAS
Grupo A	Blanco/Amarillo a Azul	KATAS BÁSICOS ÚLTIMA VUELTA LISTA OFICIAL (Artículo 5)
Grupo B	Más de Azul/marrón	LISTA OFICIAL (Artículo 5)
Equipos Kata	Más de Verde	LISTA OFICIAL (Artículo 5)

Grupo A: Los competidores realizarán un kata básico, se podrá repetir salvo el realizado en último lugar, en la última vuelta se podrá realizar katas de la lista oficial (Artículo 5). En la Fase Final para el primer y tercer puesto se podrá hacer katas lista oficial (Artículo 5).

Grupo B: Los competidores realizarán katas de la lista oficial (Artículo 5), no se podrán repetir.

Equipos Kata: Los equipos realizarán katas de la lista oficial (Artículo 5) no pueden volver a repetirse. Los bunkais sólo se realizarán en el Fase Final.

3.- FASE FINAL

El kata a realizar en la FASE FINAL será lo establecido en la fase previa, de los señalados en este reglamento para cada categoría grupos A.

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva



En los grupos B de cada categoría las eliminatorias se harán según lo establecido en las normas de arbitraje de la R.F.E.K. y W.K.F (En el caso de que los clasificados solo sean semifinalistas no será obligatoria la realización de la primera vuelta).

En equipos de kata en la final y para el tercer puesto se valorará el bunkai del kata realizado.

No obstante, si la Organización lo estima conveniente podrá cambiar lo dispuesto en cuanto a la realización de la fase final para adaptarlo a las necesidades que surjan en el desarrollo de los Juegos.

LISTA OFICIAL KATAS JUVENIL-INFANTIL LISTA KATAS BÁSICOS

- | | |
|--|----------------|
| 1. Pinan ó Heian | Taikyokus |
| 2. Gekisai-Daini | Pinan o Heian |
| 3. Gekisai-Daichi | Gekisai-Daini |
| 4. Gekisai-Daisan | Gekisai-Daichi |
| 5. Fukio-Kata | Gekisai-Daisan |
| 6. Ananku | Fukio-Kata |
| 7. Bassai-Dai, Passai | Geki-Ha |
| 8. Enpi, Tomari no wanshu, Wanshu (wado-ryu) | |
| 9. Geki-Ha | |
| 10. Gyu-Roku | |
| 11. Jiin | |
| 12. Jion | |
| 13. Jin-I | |
| 14. Kanku-Dai, Koshokun-Dai. Kushanku | |
| 15. Kanku-Sho, Koshokun Sho | |
| 16. Kururunfa | |
| 17. Naifanchin-Shodan, Tekki-Shodan | |
| 18. Nipaipo | |
| 19. Niseishi, Nijushiho | |
| 20. Rohai | |
| 21. Saifa | |
| 22. Sanseru | |
| 23. Seienchin | |
| 24. Sepai | |
| 25. Wankan | |

ARTÍCULO 5**LISTA OFICIAL DE KATAS WKF/RFEK**

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukyagata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai
Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Matsukaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva



Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tomorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

P.- ARBITRAJE

El arbitraje que se realice durante la celebración de los Juegos Insulares de Promoción Deportiva, será dirigido y controlado por el director del Departamento de Arbitraje de la Federación Insular de Karate.

Las normas que regirán para el arbitraje serán las que establece el reglamento de la R.F.E.K. y las siguientes:

1. Cada Tatami estará compuesto por TRES o CINCO árbitros. Será árbitro principal el que ocupe el puesto que se corresponda con la mesa oficial.
2. Al comienzo de cada vuelta y al ser llamados por sus nombres los dos participantes, acudirán, uno con cinturón rojo (Aka) y el otro con cinturón azul (Ao). Después de un intercambio de saludos, se dirigirán al punto de comienzo y anunciarán el nombre del kata a realizar, Después de que hayan concluido, retornarán ambos al perímetro del área de competición y esperarán la decisión del Panel Arbitral.
- En la FASE PREVIA salen los dos a la vez en todos los grupos A y B.
3. Al finalizar el desarrollo del KATA, cada árbitro levantará la bandera que corresponda al deportista al que considera vencedor, según los criterios del arbitraje.
4. Resultará vencedor aquel a quien se la haya dado un mayor número de banderas.
5. En las ligullas la puntuación que se asignará a cada participante, será la siguiente:

TRES puntos a quien resulte ganador.
UN punto a quien resulte perdedor

6. En las ligullas si un participante falta a una competición, se le puntuará con CERO PUNTOS. En este caso su adversario deberá realizar la eliminatoria, y en el caso de realizar el Kata sin errores obtendrá TRES PUNTOS. Si cometiese alguna irregularidad por la que debería ser descalificado, de acuerdo con la normativa de la R.F.E.K., obtendrá UN PUNTO.
7. En los casos de lesión o enfermedad en la Fase Previa, el club deberá entregar justificante médico al responsable de los juegos escolares el mismo día o dentro de las 24 horas siguientes a las 00:00 horas del primer lunes de la jornada de competición. Enviando el justificante médico al correo de la F.I.K.L. (federacioninsularkaratelanz@gmail.com), fuera de dicho plazo no tendrán validez. La puntuación que se le dará tanto en kata individual o equipos, sea con contendiente o sin contendiente será de UN PUNTO.
8. En la FASE FINAL, el Panel Arbitral estará compuesto por tres o cinco Jueces en los grupos A (salen los dos a la vez), y por tres o cinco jueces en el grupo B (salen individualmente).

MODALIDAD DE KUMITE**Q.- PARTICIPANTES Y CATEGORÍAS**

Se establecen, con carácter general, las siguientes categorías, agrupadas por edades:

KUMITE

1. **ALEVÍN:** Nacidos en los años 2.006 y 2.007.
2. **INFANTIL:** Nacidos en los años 2.004 y 2.005.
3. **JUVENIL:** Nacidos en los años 2.002 y 2003.
4. **CADETE:** Nacidos en los años 2.000 y 2.001.

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva



Así mismo, y según el peso que el participante ostenta al ser inscrito, se contemplan distintos pesos por categorías las cuales podrán también variar en función del número de participantes inscritos.

La competición de KUMITE, se realizará en la modalidad de SHIAI KUMITE, en base a la edad y peso de los participantes en el momento de su inscripción.

KUMITE**CATEGORÍA ALEVÍN**

CINTO	F.NACIMIENTO	SEXO
Más de Naranja	2.006 y 2.007	Masculino
Más de Naranja	2.006 y 2.007	Femenino

CATEGORÍA INFANTIL

CINTO	F.NACIMIENTO	SEXO
Más de Verde	2.004 y 2.005	Masculino
Más de Verde	2.004 y 2.005	Femenino

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva

**CATEGORÍA JUVENIL**

CINTO	F.NACIMIENTO	SEXO
Más de Verde	2.002 y 2.003	Masculino
Más de Verde	2.002 y 2.003	Femenino

CATEGORÍA CADETE

CINTO	F.NACIMIENTO	SEXO
Más de Azul	2.000 Y 2.001	Masculino
Más de Azul	2.000 Y 2.001	Femenino

La creación de los pesos y grupos se hará en función del número de participantes inscritos en cada categoría se formaran liguitas de cuatro, seis o diez competidores, en caso de no haber suficientes competidores para formar los diferentes pesos la organización se reservará el derecho de variar o mezclar las categorías que se consideren oportunas para la competición. Las inscripciones de kumite deben asegurar la participación de los inscritos en el calendario establecido para la Fase Previa, para no perjudicar los enfrentamientos a realizar en cada jornada, para ello los clubes comunicarán a los participantes la responsabilidad de realizar sus enfrentamientos y asegurarse de su correcta participación, por lo cual, el club deberá comunicar con la oportuna antelación a la organización de las bajas definitivas a realizar en kumite de los participantes previamente inscritos antes del miércoles de la semana anterior a la realización de la primera jornada.

R.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

La competición de los Juegos Insulares de Promoción Deportiva, se desarrollarán en dos fases:

1. FASE PREVIA:

Esta fase se desarrollará en tres jornadas, de acuerdo con el calendario deportivo de la Federación Insular de Karate. En esta fase, el total de inscritos en cada categoría permitirá formar los grupos que se enfrentarán entre sí, por el sistema de LIGUITAS, realizándose TRES CONFRONTACIONES por jornada, (si el número de deportistas y el calendario deportivo lo permiten), y estableciéndose una clasificación final en cada categoría.

Los deportistas clasificados en las ligas de los grupos formados en cada categoría, según sus clasificaciones pasarán a disputar la Fase Final. La siguiente tabla relaciona los clasificados por cada uno de los grupos de ligas que se formarán en cada categoría individual:

COMPETIDORES	GRUPOS	CLASIFICADOS
01 A 10	1	4
10 A 20	2	2
20 A 30	3	2
30 A 40	4	2
40 A 50	5	1
50 A 60	6	1

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva



2. FASE FINAL:

Concluida la FASE PREVIA, se llevará a cabo la FASE FINAL que consistirá en una única jornada en la que participarán únicamente los deportistas clasificados en las ligas de cada una de las categorías. Esta jornada se desarrollará bajo el sistema de eliminatorias directas con repescas para el tercer clasificado.

Para la clasificación final de los Juegos Insulares de Promoción Deportiva, únicamente se tendrán en cuenta los enfrentamientos de esta jornada, sin contar con los obtenidos en la Fase Previa.

Al término de esta Jornada Final, se hará entrega de trofeos y medallas a los TRES primeros clasificados de cada categoría. Excepto a los equipos de katas que se hará en la ceremonia de clausura de los Juegos Insulares de Promoción Deportiva junto con las medallas de participación.

No obstante, si la Organización lo estima conveniente podrá cambiar lo dispuesto en cuanto a la realización de las fases finales, previa comunicación a los responsables de los clubes participantes, para adaptarlo a las necesidades que surjan en el desarrollo de los Juegos.

S.- ARBITRAJE

Las normas que regirán para el arbitraje, serán las que establece el Reglamento de R.F.E.K, para las diferentes categorías.

En las ligas la puntuación que se asignará a cada participante de kumite por cada encuentro, será la siguiente:

TRES puntos al que resulte ganador.
UN punto al que resulte perdedor.

En las ligas en caso de ausencia de alguno de los participantes, se le otorgará KIKEN y tres puntos al oponente, en la liga correspondiente y cero puntos por la ausencia.

En los casos de lesión o enfermedad en la Fase Previa, el club deberá entregar justificante médico al responsable de los juegos escolares el mismo día o dentro de las 24 horas siguientes a las 00:00 horas del primer lunes de la jornada de competición. Enviando el justificante médico al correo de la *F.I.K.L.* (federacioninsularkaratelanz@gmail.com), fuera de dicho plazo no tendrán validez. La puntuación que se le dará en kumite, si tienen contendiente será de UN PUNTO. Si no se presenta el contendiente o libra el enfrentamiento TRES PUNTOS.

En la Fase Previa los grupos de ligas en la que los competidores presentes se vean afectados por la ausencia de sus rivales, por cualquier caso ausente, lesión o enfermedad, no estar presente...etc, y no puedan realizar ningún combate en esa jornada, para ello, se establece un Combate de **Entrenamiento o Preparación**.

T.- ORGANIZACIÓN DE LOS ENCUENTROS

El desarrollo de los encuentros tanto de Kumite y Kata se establecerán en los días previstos en el calendario, siempre que lo permitan, en caso contrario, se disputaran en otros días.

Los encuentros de Kumite y Kata se desarrollarán entre tres o seis tatamis, siempre que la previsión de competidores y la planificación del calendario, árbitros y pabellones lo permitan.

En la Fase Final la Federación se reserva el derecho de juntar o modificar categorías ante la baja participación realizada en las Fases Previas.

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva

**ANEXO****U.- NORMAS PARA SUPERVISORES, ANUNCIADORES, ANOTADORES**

Los encargados de las mesas deberán tener en cuenta las siguientes normas:

- Avisar a los competidores por el nombre y dos apellidos, colocarles en las filas como rojo o azul y como mínimo previamente antes de dos encuentros, en kumite avisar y tener las protecciones obligatorias y el color que le corresponde enfrentarse, en caso de no acudir, avisar al club al que pertenece, deberá haber un responsable del club en cada una de las zonas de los tatamis, tendrán un minuto para localizarle, se debe continuar con el resto de la lista, en caso de estar ausentes, confirmarse o no acudir dentro del minuto, se pondrá cero puntos en las listas de enfrentamientos.
- Las listas de enfrentamientos están hechas por sorteos para enfrentarse durante las tres jornadas de los Juegos Escolares, está prohibido tachar, incluir, o borrar los nombres, apellidos y clubs, en caso de alguna duda, se deberá consultar al responsable de los Juegos, sobre las incidencias que se puedan tomar en la lista.
- En katas si un competidor llega cuando su enfrentamiento ya ha sido realizado, puede realizar el kata perdido individualmente al final de los enfrentamientos, pero para ello sólo se le dará un punto, en el caso de haberse presentado previamente su rival que tiene ventaja por su puntualidad, en caso de no haberse presentado su rival podrá optar a los tres puntos o a un punto en el caso de **equivocarse**. En los demás enfrentamientos deberá enfrentarse normalmente a los rivales, si también ya han sido realizados sus restantes enfrentamientos, deberá realizarse de la misma forma comentada anteriormente. En estos casos, el anotador podrá borrar los ceros y poner los puntos que consiga, además deberá reflejar debajo de cada hoja como incidencia los nombres, apellidos y club del competidor, poniendo kata fuera de tiempo y deberá ser aprobado por el árbitro central.
- Una vez se hayan confirmado por el anotador los ceros de los competidores que están ausentes en la Jornada, pueden realizarse enfrentamientos entre los competidores sin rivales, sin afectar a cada uno de ellos en su sorteo, el motivo es ganar tiempo en el campeonato, en caso de no equivocarse se les darán los tres puntos a cada uno de ellos en sus enfrentamientos en la lista con los rivales ausentes en la Jornada, en caso de confundirse el kata se le dará un punto, si se confunden los dos a cada uno de ellos un punto.
- Para llegar a un entendimiento sobre el punto anterior entre los árbitros y anotadores se deberán usar dos gestos para avisar al árbitro central que competidores salen con rivales o por separado sin rivales, en caso de rivales enfrentados el anotador, al salir los competidores deberá hacer un gesto al árbitro central con los puños cerrados y adjuntándoles hacia el centro del cuerpo como señal de enfrentarse entre sí, el segundo gesto al salir los competidores levantando los dos brazos por la izquierda y la derecha con las manos abiertas como señal de enfrentarse por separado sin rivales. Al terminar los katas el anotador recibirá la información del árbitro central, si levanta las dos banderas extendidas roja y azul a la vez deberá anotar los tres puntos a cada uno, en caso de cruzar y descruzar una bandera y levantar la otra bandera, se dará los tres puntos al que tiene el color de la bandera levantada, y un punto al otro por confusión del kata realizado, si se cruzan y descruzan las dos banderas y no se levanta ninguna bandera, se dará un punto a cada uno de ellos por confusión de los katas realizados.
- En katas no se deberán anotar empates a tres o dos puntos, los únicos empates son los ceros y los unos que corresponden a estar ausentes y descalificación por confusión del kata realizado.

V.- NORMAS PARA ÁRBITROS Y JUECES

Las normas de los árbitros y jueces serán las siguientes:

- En katas no se deben dar empates con las banderas, en caso de algún juez levante empate, rectificar la decisión.
- El arbitro central deberá tener en cuenta que si un competidor llega cuando su enfrentamiento ya ha sido realizado, puede realizar el kata perdido individualmente al final de los enfrentamientos, pero para ello sólo se le dará un punto, en el caso de haberse presentado previamente su rival que tiene ventaja por su puntualidad, en caso de no haberse presentado su rival podrá optar a los tres puntos o a un punto en el caso de equivocarse. En los demás enfrentamientos deberá enfrentarse normalmente a los rivales, si también ya han sido realizados sus restantes enfrentamientos, deberá realizarse de la misma forma comentada anteriormente. En estos casos, el anotador podrá borrar los ceros y poner los puntos que consiga, además deberá reflejar debajo de cada hoja como incidencia los nombres, apellidos y club del competidor, poniendo kata fuera de tiempo y deberá tener su aprobación para incluirlo.

XXVII Juegos Insulares de Promoción Deportiva



- Una vez se hayan confirmado por el anotador los ceros de los competidores que están ausentes en la Jornada, pueden realizarse enfrentamientos entre los competidores sin rivales, sin afectar a cada uno de ellos en su sorteo, el motivo es ganar tiempo en el campeonato, en caso de no equivocarse se les darán los tres puntos a cada uno de ellos en sus enfrentamientos en la lista con los rivales ausentes en la Jornada, en caso de confundirse el kata se le dará un punto, si se confunden los dos a cada uno de ellos un punto.

- Para llegar a un entendimiento sobre el punto anterior entre los árbitros y anotadores se deberán usar dos gestos para avisar al árbitro central que competidores salen con rivales o por separado sin rivales, en caso de rivales enfrentados el anotador, al salir los competidores deberá hacer un gesto al árbitro central con los puños cerrados y adjuntándoles hacia el centro del cuerpo como señal de enfrentarse entre sí, el segundo gesto al salir los competidores levantando los dos brazos por la izquierda y la derecha con las manos abiertas como señal de enfrentarse por separado sin rivales. Al terminar los katas el anotador recibirá la información del árbitro central, si levanta las dos banderas extendidas roja y azul a la vez deberá anotar los tres puntos a cada uno, en caso de cruzar y descruzar una bandera y levantar la otra bandera, se dará los tres puntos al que tiene el color de la bandera levantada, y un punto al otro por confusión del kata realizado, si se cruzan y descruzan las dos banderas y no se levanta ninguna bandera, se dará un punto a cada uno de ellos por confusión de los katas realizados.

W.- NORMAS PARA LOS RESPONSABLES DE CLUBS

Los responsables de los clubs deberán cumplir las siguientes normas:

- Revisar y tener preparados los días anteriores a las Jornadas las categorías, listas, sorteos y grupos de los competidores de sus clubs realizados por Federación Insular de Karate, para estar disponibles en las Jornadas que se van a realizar.
- Es responsabilidad de los Clubs cuidar, informar de los tatamis que corresponden a cada categoría, avisar, prepararles con las protecciones obligatorias y tenerlos localizados los competidores de su club desde el principio hasta el final de la Jornadas.
- Tener responsables del club en cada zona de los tatamis, donde deberán estar pendientes de comprobar las listas en las mesas con antelación y en cada uno de los enfrentamientos que se están efectuando, tenerlos preparados con las protecciones obligatorias a falta como mínimo de dos encuentros para enfrentarse, avisarles y prepararles para confirmar al anunciador de las mesas si el competidor está ausente o no, tendrá un minuto para localizarle, sino responde o no hay responsabilidad por parte del club los competidores serán puntuados con cero puntos o se realizaran los enfrentamientos al final como kata fuera de tiempo. Si es en Kumite se le otorgará KIKEN y cero puntos.
- Comprobar los resultados y anotaciones de las mesas y anotadores, solo se puede reclamar los errores durante los enfrentamientos, una vez acabada la Jornada no se pueden rectificar. Para evitar este tipo de errores en la mesa cada club o el competidor al finalizar su enfrentamiento deberá comprobar su resultado anotado en la mesa.
- Los clubs deben tener en cuenta que el anunciador avisa a los competidores por el nombre y dos apellidos, después los colocará en las filas como rojo o azul, en caso de no acudir, avisa a los clubs al que pertenecen, deberá estar presente el responsable del club en cada una de las zonas de los tatamis para confirmarlo, tendrán un minuto para localizarle, en caso de estar ausente, confirmarse o no acudir dentro del minuto, se pondrá cero puntos en las listas de enfrentamientos.
- Las listas de enfrentamientos están hechas por sorteos para enfrentarse durante las tres jornadas de los Juegos Escolares, está prohibido tachar, incluir, o borrar los nombres, apellidos y clubs, en caso de alguna duda, se deberá consultar al responsable de los Juegos, sobre las incidencias que se puedan tomar en la lista.
- En kata si un competidor llega cuando su enfrentamiento ya ha sido realizado, puede realizar el kata perdido individualmente al final de los enfrentamientos, pero para ello sólo se le dará un punto, en el caso de haberse presentado previamente su rival que tiene ventaja por su puntualidad, en caso de no haberse presentado su rival podrá optar a los tres puntos o a un punto en el caso de equivocarse. En los demás enfrentamientos deberá enfrentarse normalmente a los rivales, si también ya han sido realizados sus restantes enfrentamientos, deberá realizarse de la misma forma comentada anteriormente. En estos casos, el anotador podrá borrar los ceros y poner los puntos que consiga, además deberá reflejar debajo de cada hoja como incidencia los nombres, apellidos y club del competidor, poniendo kata fuera de tiempo y deberá ser aprobado por el árbitro central.