REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A

DEPARTAMENTO NACIONAL DE KENPO RFEK

KENPO
DEPARTAMENTO NACIONAL

NORMATIVA DE COMPETICIÓN

VERSIÓN 5.0 // JULIO 2017

KARATE
REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KÁRATE Y D.A.

DEPARTAMENTO NACIONAL
KENPO
DNK

NORMATIVA DE COMPETICIÓN

PROTOCOLO DE LA COMPETICIÓN

1.- Todo Campeonato se iniciará con una presentación, situándose todos los competidores en formación.

2.- El orden de las modalidades será el siguiente:

1.- Formas individuales

2.- Formas con armas

3.- Formas por equipos

4.- Defensa personal

5.- Combate Semi Kenpo, Continuo y Full Kenpo

Anotaciones:

En una competición puede NO celebrarse alguna de las modalidades antes descritas, manteniéndose este orden y pasando a la siguiente modalidad.

Los trofeos se entregarán al final de cada categoría.

Los Campeonatos se podrán realizar en dos (2) días a criterio y disponibilidad del organizador.

Siempre (salvo imposibilidad manifiesta) se realizará una ceremonia de Clausura del Campeonato.

Por parte del Director de la Competición podrá modificarse, por razones objetivas y justificadas, las presentes anotaciones.

El Comité de Arbitraje es el encargado de dar solución inmediata a todas las cuestiones que se produzcan durante un Campeonato, en caso de no poder, será el Director de Competición quien asuma esa responsabilidad.

Tras el Campeonato, todos los Árbitros y Jefes de Tapiz emitirán un informe, con las observaciones sobre dicho Campeonato, que será remitido al Director de Arbitraje para su posterior análisis por parte de la COMISIÓN DE COMPETICIÓN.

NORMATIVA GENERAL DE COMPETICIÓN

Artículo 1. Área de Competición.

1.- El área de competición deberá ser un cuadrado de superficie plana. No debe haber obstáculos ni vallas publicitarias dentro de un metro del perímetro exterior del área de competición.

2.- El tatami utilizado debe ser antideslizante en su parte inferior, y tener poca rugosidad en la parte superior. Su grosor debe ser entre 2-3 cm, pues debe permitir una libertad de movimiento considerable.

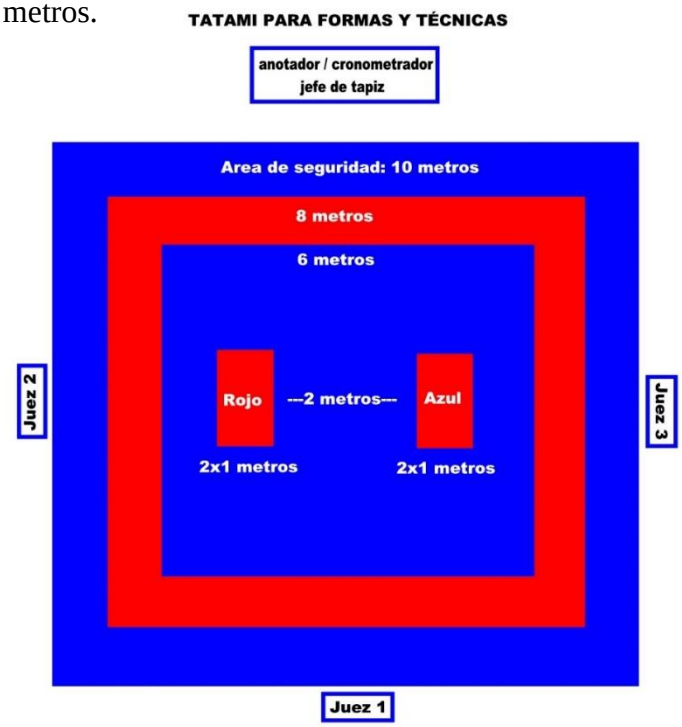
3.- El área válida de competición será un cuadrado de 8 metros de lado medidos desde el exterior, y podrá estar elevada a una altura de hasta 1 metro sobre el nivel del suelo. La plataforma deberá medir por lo menos 10 metros de lado con el fin de incluir un área de seguridad.

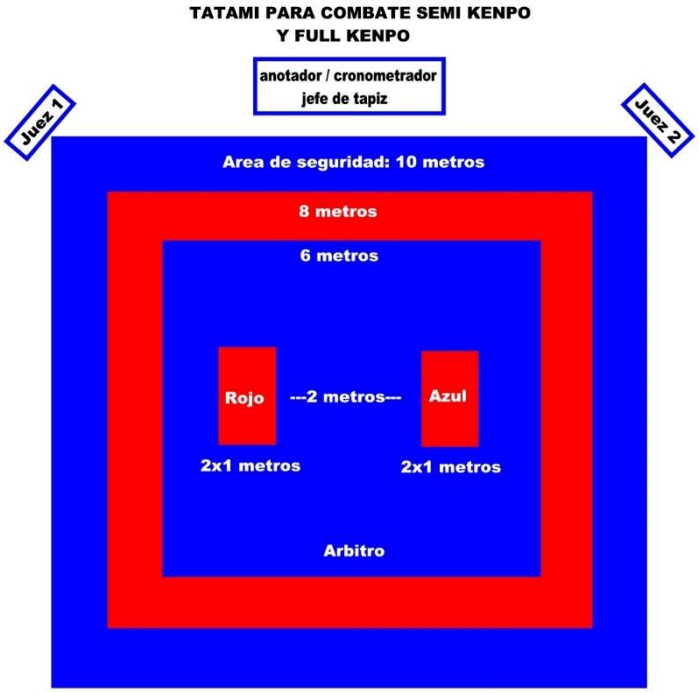
4.- Estará constituida por un cuadrado de 6 x 6 m generalmente de color azul y de un cuadrado perimetral que lo rodea de 1 metro de ancho generalmente de color rojo.
Deberán marcarse dos cuadros paralelos entre sí, cada uno de 2x1 m2 de superficie y perpendiculares a la línea de árbitros a una distancia de 1 metro del centro del área de la competición donde se situarán los competidores.

5.- El Árbitro debe asegurarse que las piezas del tatami no se separen durante la competición, pues los espacios libres entre las piezas constituyen un peligro y pueden ser causa de lesiones.

6.- La colocación de los árbitros y jueces variará según el tipo de modalidades que se realicen, según los esquemas representados a continuación.

7.- A veces por necesidad del espacio disponible se podrá montar un tatami de un mínimo de 7 x 7 metros.





NOTA: En ocasiones especiales, si el plantel arbitral está compuesto por 5 jueces, cada juez se colocará en una de las esquinas del tatami y el árbitro principal en su lugar habitual.

Artículo 2. Árbitros

1.- Los Árbitros y Jueces deben llevar el uniforme oficial reflejado en esta NORMATIVA. Este uniforme deberá llevarse en todos los torneos y cursos. No se les permitirá portar anillos, relojes o cualquier otro objeto que pueda suponer un riesgo para los competidores.

Si el Comité de Arbitraje lo autoriza, los Árbitros podrán quitarse la chaqueta.

2.- El uniforme oficial será el siguiente:

a. Chaqueta azul marino no cruzada.
b. Camisa blanca de mangas largas o cortas según las condiciones climatológicas reinantes.
c. Corbata oficial, autonómica o nacional según competición.
d. Pantalones de color gris oscuro (marengo) sin vueltas.
e. Calcetines negros sin marca y zapatos negros.
f. El Árbitro que no esté debidamente uniformado, será amonestado y quedará fuera del plantel arbitral.

3.- Categorías arbitrales.

a. Cronometrador y anotador: quienes controlarán el tiempo de duración y puntuación del combate. (*El director de competición será el encargado de habilitar y autorizar a los que ocupen estos puestos)*

b. Árbitro regional: podrá dirigir combates a nivel provincial y regional, y además podrá ser Juez de esquina (bandera) en competiciones nacionales.

c. Árbitro nacional: podrá dirigir encuentros nacionales.

Protocolo de actuación del plantel arbitral previo a los combates:

Al comienzo de un encuentro de combate el Árbitro debe situarse en la parte exterior del área de competición. Los Jueces se situarán a su izquierda y a su derecha.

Después del intercambio formal de saludos entre el plantel de arbitraje y los competidores, el Árbitro retrocederá un paso, los Jueces se volverán y los tres se saludarán.

Cambio del plantel de arbitraje: los Árbitros salientes se volverán cara al plantel entrante, se saludarán mutuamente y abandonarán en línea la zona de competición.

Cuando cambian sólo los Jueces, el Juez entrante se dirigirá al saliente, se saludarán e intercambiarán sus posiciones.

El Árbitro que no esté debidamente uniformado, será amonestado y quedará fuera del plantel arbitral.

Artículo 3. Competidores

1.- Los competidores deberán llevar un kenpogi compuesto por chaqueta negra, pantalón blanco y cinturón azul o rojo en los combates (en Formas o Defensa Personal se portará el *cinturón* ***rojo*** en el Campeonato de España). Al borde de la solapa a la altura del corazón se llevará el parche oficial de competición KENPO de la regional a la que pertenece y en el brazo izquierdo la bandera de la regional. El kenpogi debe estar limpio y en buen estado. **No se permitirá al competidor llevar ningún otro parche.**

2.- Además de lo señalado, la Comisión Técnica Nacional del DNK. podrá permitir marcas o anuncios especiales de patrocinadores autorizados.

3.- La chaqueta, cuando esté ajustada con el cinturón deberá ser de una longitud tal que cubra las caderas. Se podrá llevar una camiseta negra debajo del kenpogi.

4.- Las mangas de la chaqueta deberán llegar como máximo hasta los nudillos y como mínimo hasta la mitad del antebrazo y no deberán ir dobladas.

5.- Los pantalones deberán ser lo suficientemente largos para cubrir por lo menos dos tercios de la pantorrilla y no deberán ir doblados.

6.- Cada competidor deberá mantener su pelo limpio y cortado a una longitud que no obstruya la buena marcha del combate. El pelo que supere dicha longitud deberá llevarse recogido. En combate no se permiten pinzas de pelo si son metálicas. En Formas sí están permitidas, siempre que sean discretas.

7.- Los competidores deberán llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos, piercings o cualquier otro que pueda lesionar a su oponente.

8.- El equipo protector es obligatorio en todas las divisiones de combate y categorías y está compuesto por:

Casco integral negro con rejilla protectora facial de pasta, guantes negros de semi contacto (tienen que cubrir la totalidad de los dedos y pulgares, y también la muñeca, la palma tiene que quedar descubierta); o de boxeo de 10 oz según la modalidad de combate, botas negras que cubran dedos y talón, y protector de genitales para el género masculino.

(En las competiciones IKF las protecciones son diferentes, dependiendo del tipo de combate)

Para las categorías infantiles será, así mismo obligatorio, el uso de peto protector; en el caso de la categoría femenina adulta, deberá usar un protector de senos interior. Sólo serán permitidas las protecciones hechas de espuma, con excepción del protector de genitales masculino y el protector de seno interior femenino. Las cintas adhesivas no están permitidas en las áreas de contacto, protector de puño o pierna. El equipo de protección deberá cumplir las especificaciones vigentes.

9.- Las protecciones opcionales permitidas serán protector bucal en todas las categorías y coquilla en categoría femenina. En la modalidad de FullKenpo y Continuo las espinilleras serán obligatorias, siendo opcionales en Semikenpo.

10.-El uso de vendajes o muñequeras por lesión deberá ser aprobado por el Comité de Arbitraje a indicación del Médico oficial.

Anotaciones:

Cuando se refiere a "En el borde de la solapa a la altura del corazón se llevará el parche oficial de competición KENPO de la regional a la que pertenece" quiere decir que no debe ir sobre la misma, si no bordeándola y a la altura del pecho.

El competidor deberá presentarse a la llamada a combate con todas las protecciones obligatorias puestas. Si un competidor se presenta en el tatami vestido inadecuadamente o con protecciones no válidas, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregir las deficiencias. Si después de ese minuto no se ha corregido dicha situación será descalificado.

Por motivos religiosos puede haber quien desee llevar "efectos" tales como turbantes, etc. Todos aquellos que, debido a su religión quieran llevar algo fuera de la vestimenta autorizada, deberán notificarlo al Comité de Arbitraje con tiempo suficiente antes de un torneo. El Comité de Arbitraje examinará cada caso y decidirá al respecto. No se atenderán aquellos casos que se presenten sin tiempo suficiente.

Artículo 4. Categorías y pesaje para las modalidades de Combate

1.- Categorías:

A.- Infantiles (hasta los 17 años de edad)

- **Infantil (10/11 años), desde cinturón naranja:**

Masculino a.) -32 Kg. b.) -38 Kg c.) -44 Kg. d.) -50 Kg. e.) +50 Kg.
Femenino a.) -34 Kg. b.) -40 Kg. c.) -46 Kg. d.) +46 Kg.

- **Juvenil (12/13 años), desde cinturón naranja:**

Masculino a.) -45 Kg. b.) -51 Kg. c.) -58 Kg. d.) -65 Kg. e.) +65 Kg.
Femenino a.) -48 Kg. b.) -54 Kg. c.) -60 Kg. d.) +60 Kg.

- **Cadete (14/15 años), desde cinturón naranja:**

Masculino a.) -50 Kg. b.) -56 Kg. c.) -63 Kg. d.) -70 Kg. e.) +70 Kg.
Femenino a.) -52 Kg. b.) -58 Kg. c.) -64 Kg. d.) +64 Kg.

- **Junior (16/17 años), desde cinturón naranja:**

Masculino a.) -55 Kg. b.) -61 Kg. c.) -68 Kg. d.) -75 Kg. e.) +75 Kg.
Femenino a.) -54 Kg. b.) -60 Kg. c.) -66 Kg. d.) +66 Kg.

B.- Senior (a partir de los 18 años):

Masculino a.) -65 Kg. b.) -72 Kg. c.) -80 Kg. d.) -90 Kg. e.) +90 Kg.
Femenino a.) -55 Kg. b.) -62 Kg. c.) -70 Kg. d.) +70 Kg.

Para poder celebrarse un combate dentro de cualquier categoría o peso, deberá haber un mínimo de 4 competidores.

Anotaciones:

En caso de no alcanzar el número mínimo de 4 competidores en una categoría, los mismos pasan a competir en la categoría inmediatamente superior, a excepción de la categoría de más peso (en categoría masculina y femenina) que, en cualquier modalidad de combate, la categoría se celebraría aunque no se llegue al mínimo establecido. Este punto incluye una obligación por parte de todas las regionales de cumplir los plazos de inscripción escrupulosamente, rechazando todas aquellas inscripciones que no lleguen en el plazo determinado por la circular.

En ocasiones, el organizador puede permitir la celebración de un combate para una categoría de menos de 4 competidores.

2.- Pesaje

1.- Cuando son inscritos los competidores hay que facilitar el peso de los mismos. Antes de la competición se efectuará el pesaje y en caso de no poder realizarse, el peso estará disponible para que en cualquier momento pueda verificarse (excepto para el combate de la final), cuando así sea requerido, pero siempre antes del

inicio del combate y siempre que el competidor no se haya enfrentado con otro competidor.

2.- El pesaje podrá realizarse siempre antes del sorteo. Durante el mismo sólo podrá estar presente un delegado por equipo, además del delegado Jefe que habrá sido designado por el Comité Organizador de la competición.

Artículo 5. Lesiones y accidentes en la competición.

1.- Si dos competidores se lesionan entre sí al mismo tiempo o sufren los efectos de una lesión anterior y son declarados por el Médico oficial, incapaces de continuar el combate, la victoria se otorgará al competidor que haya conseguido más puntos hasta ese momento. Si la puntuación es igual, entonces el resultado del combate se decidirá por decisión (juicio).

2.- Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de competir por el Médico oficial, no podrá volver a competir en ese torneo.

3.- Cuando 1 competidor se lesione, el Árbitro deberá parar inmediatamente el combate y llamar al Médico oficial. Este es el único autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.

4.- Renuncia es la decisión dada cuando 1 competidor o competidores no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del Árbitro. Las razones para abandonar pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.

Anotaciones:

Es fácil manejar las autolesiones y lesiones causadas por los competidores; sin embargo, el plantel de arbitraje, al evaluar la lesión causada al oponente por una técnica debe tener en cuenta si la técnica fue válida, si se aplicó adecuadamente, al área adecuada, en el momento correcto y con correcto nivel de control. El tener en cuenta estos factores ayudará al plantel de arbitraje a decidir si el competidor lesionado debe ser declarado perdedor por renuncia, o si es su oponente quien debe ser penalizado.

Cuando el Médico oficial declara a un competidor incapaz de continuar, esta circunstancia debe registrarse en la ficha del competidor. El grado de incapacidad debe quedar claro para los distintos planteles de arbitraje.

El Médico oficial está obligado a hacer recomendaciones sobre seguridad sólo en lo que concierne al tratamiento médico adecuado de un competidor lesionado.

El Árbitro Central, decidirá si es aplicable renuncia, amonestación o descalificación.

Para mantener la credibilidad del deporte, los competidores que simulen una lesión serán castigados con la máxima dureza, incluyendo hasta la suspensión de 2 a 3 años por infracciones repetidas.

Los competidores que reciban descalificación por simular una lesión serán sacados del área de competición y puestos directamente a disposición del Médico oficial, que realizará un examen inmediato del competidor. El Médico oficial dará su informe para su consideración por el Comité de Arbitraje *antes de la finalización del torneo.*

Artículo 6. Protestas.

1.- Nadie podrá protestar sobre una decisión a los miembros del plantel de arbitraje.

2.- Cuando aparentemente se infrinja esta Normativa el representante oficial es el único autorizado para hacer la protesta.

3.- La protesta se realizará en un informe escrito enviado inmediatamente después del combate en el cual se generó la protesta. La única excepción a esto es cuando la protesta concierne a un error administrativo. El Jefe de Tapiz deberá ser notificado inmediatamente después de detectarse este error administrativo.

4.- La protesta deberá ser enviada a un representante del Comité de Arbitraje. En su debido momento, la Comisión Técnica Nacional revisará las circunstancias que llevaron a la protesta.

5.- Tendrá en cuenta todas las incidencias ocurridas, realizará un informe y tendrá poder para tomar la decisión que considere oportuna.

6.- Cualquier protesta concerniente a la aplicación de las reglas debe ser hecha de acuerdo con el procedimiento al respecto definido por la Comisión Técnica Nacional del DNK y presentarse por escrito en un impreso oficial firmado por el representante oficial del equipo o del competidor.

7.- Quien protesta deberá depositar una cantidad de dinero fijada por la Comisión Técnica Nacional del DNK. El tesorero expedirá un duplicado. La protesta más un duplicado del recibo deberán entregarse al Director de Arbitraje.

8.- Solamente podrán hacer protesta oficial aquellas regionales que tengan representación en el plantel arbitral del Campeonato.

Anotaciones:

La protesta debe incluir los nombres de los competidores y del plantel de arbitraje correspondiente, así como detalles precisos sobre el motivo de la protesta. No se aceptarán las protestas sobre normas generales. Aquél que reclama es quien debe probar la validez de su protesta.

En caso de alguna irregularidad administrativa en el transcurso de un combate, el entrenador puede dirigirse directamente al Jefe de Tapiz que lo notificará al Árbitro.

La protesta será revisada por el Comité de Arbitraje y como parte de esta revisión, estudiará la evidencia suministrada en apoyo de la protesta. El Comité de Arbitraje también estudiará vídeos oficiales y preguntará a los Jefes de Tapiz en un intento de examinar objetivamente la validez de la protesta.

Si el Comité de Arbitraje decide que la protesta es válida, tomará las medidas adecuadas. Además, se tomarán todas las medidas tendentes a evitar la reincidencia en futuras competiciones. El tesorero devolverá la fianza pagada.

Si la Comisión Técnica Nacional considera la protesta como no válida, ésta será rechazada y la fianza quedará propiedad de la R.F.E.K.-D.N.K.

Artículo 7. Poderes y deberes del Comité de Arbitraje y Jefe de Tapiz.

1.- Los poderes y deberes del Comité de Arbitraje serán los siguientes:

- **a.** Asegurar la correcta preparación de un campeonato de acuerdo con el Comité organizador del mismo con respecto a la organización del área de competición, provisión y despliegue de todo el equipo y medios necesarios, marcha de los encuentros y su supervisión, precauciones de seguridad, etc...
- **b.** Nombrar y situar a los Jefes de Tapiz en sus zonas respectivas y actuar consecuentemente en función de los informes realizados por los Jefes de Tapiz.
- **c.** Supervisar y coordinar la actuación general de los/as componentes del cuerpo arbitral.
- **d.** Investigar y decidir sobre protestas oficiales.
- **e.** Realizar el juicio final en las cuestiones de índole técnica que puedan suscitarse durante un combate y no estén estipuladas en las reglas.

2.- Los poderes y deberes de los Jefes de Tapiz serán los siguientes:

- **a.** Nombrar, delegar y supervisar a Jueces y Árbitros en los combates que se celebren en su zona de influencia.
- **b.** Vigilar la actuación de Jueces y Árbitros en su zona de influencia y asegurarse de que los nombrados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
- **c.** Preparar un informe escrito sobre cada Árbitro bajo su supervisión, incluyendo las eventuales recomendaciones, presentándolo al Director de Competición.

Anotaciones:

El Árbitro podrá explicar las bases para emitir un veredicto, después del combate al Jefe de Tapiz o al Comité de Arbitraje; no dará explicaciones a nadie más.

Artículo 8. Comienzo, suspensión y fin de los encuentros.

1.- El Árbitro Central indicará el comienzo de un combate o la reanudación de este a la orden de “saludo”, “guardia” (para que los oponentes se coloquen en sus posiciones) y

"combate" (para comenzar), y en el transcurso del mismo las ordenes serán "Alto", "Guardia" y "Combate".

2.- El Árbitro Central parará el combate al grito de "alto" cuando:

- **a.** Una técnica puntuable es vista (solo en semikenpo)
- **b.** Una falta es cometida.
- **c.** Uno de los jueces lo indica (si considera que hay motivos para hacerlo).
- **d.** Cuando 1 de los 2 competidores salen del área de combate.
- **e.** 1 de los competidores viola alguna regla.
- **f.** 1 de los competidores parece estar herido.
- **g.** Después de 3 segundos cuando 1 competidor ha sido barrido.
- **h.** 1 competidor necesita ajustar su uniforme o protecciones.
- **i.** Acaba el tiempo.

3.- Al finalizar el combate, y tras indicar el vencedor del mismo, el Árbitro ordenará de nuevo el saludo entre los competidores.

Artículo 9. Puntuación.

1.- Las áreas de contacto (blancos) serán el cuerpo (tórax, estómago, laterales del cuerpo y riñones), y con contacto a las piernas por encima de la rodilla **(esto solo en Full kenpo)** y a la cabeza.

En categorías infantiles hasta los 17 años el golpe de puño a la cabeza no es válido, pero sí las patadas controladas a los laterales de la cabeza.

En la categoría de adultos la cara sí será un blanco válido siempre que sea con contacto ligero. Los golpes a la parte posterior de la cabeza no están permitidos.

El contacto debe ser controlado a las zonas puntuables. Debe haber contacto para que se otorgue un punto. Este contacto debe ser ligero a las zonas de piernas y cabeza y moderado al resto de zonas puntuables. El contacto excesivo o incontrolado supondrá una sanción inmediata.

2.- En el caso en que, 1 o los 2 competidores se caigan, el Árbitro dejará aproximadamente 3 segundos para dejar marcar punto (a uno o al la otro) antes de parar el combate.

3.- Cuando 1 competidor se sitúe fuera del área de combate, o cuando los 2 competidores se sitúen fuera del área de combate, el Árbitro Central parará el combate y los devolverá a la posición neutral. El competidor atacante puede marcar un punto siempre y cuando los dos pies permanezcan en el área de combate mientras ejecuta un golpe de puño, o uno de los pies está dentro de los límites mientras ejecuta una patada. El competidor defensivo no puede marcar un punto si cualquier parte de su pie está

sobre la línea delimitadora, disponiendo de 5 segundos para volver al área de combate, durante ese periodo de tiempo el competidor defensivo, puede marcar punto con una técnica de pierna siempre y cuando el pie de apoyo permanezca en el área de combate. Al competidor que está dentro de los límites se le darán todas las oportunidades para marcar bajo las reglas, siempre y cuando su seguridad no peligre.

a. En combate Semi kenpo para ser considerado punto, un ataque de puño a la cabeza tiene que tener las siguientes características:

1.- El ataque tiene que tener un recorrido de ida y vuelta en un movimiento rápido (tipo percutante).

2.- La penetración del ataque nunca debe llegar a la mitad de la cabeza y menos superarlo.

b. Una técnica puntuable cuenta como punto cuando se realice en un área puntuable del cuerpo con buena forma, correcta actitud, aplicación vigorosa, estado de alerta, tiempo apropiado y distancia correcta.

c. Una técnica efectiva desarrollada al mismo tiempo que se señala el final del combate será considerada válida. Un ataque, aunque sea efectivo, que se haya realizado después de una orden de suspender o parar el combate no podrá ser puntuado, pudiendo penalizarse al infractor.

d. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, si se realiza cuando los dos competidores están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los competidores está fuera del área de competición y su oponente realiza una técnica efectiva estando todavía dentro del área de competición y antes de que el Árbitro diga ALTO, la técnica será puntuada.

e. No se marcarán las técnicas puntuables efectivas y simultáneas desarrolladas por ambos competidores el uno sobre el otro.

Anotaciones:

GOLPE DE PUÑO A LA CABEZA*: está técnica crea mucha problemática en el sistema de puntuación, ya que muchas veces es difícil distinguir lo que es un golpe controlado puntuable y lo que es una amonestación, por este motivo hay que ser muy rigurosos con el punto 3, apartado A.*

Una técnica con "Buena Forma" está conceptuada como una técnica de eficacia probable dentro de los conceptos del Kenpo. La actitud correcta es un componente de la buena forma y se refiere a una actitud de gran concentración durante la ejecución de la técnica puntuable.

La aplicación vigorosa define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que tenga éxito. Estado de alerta es el criterio que recurrentemente no se tiene en cuenta al valorar una técnica. Es la situación de motivación continuada que permanece después de que la técnica haya llegado y la capacidad de continuar otras

técnicas encadenadas con forma apropiada. El competidor en estado de alerta mantiene totalmente la concentración y la vigilancia sobre la potencialidad del oponente para contraatacar.

"Tiempo Adecuado" significa realizar una técnica cuando ésta tiene el mayor efecto potencial. La distancia adecuada significa igualmente realizar una técnica en la distancia en que ésta tiene el mayor potencial. Por tanto si la técnica se realiza sobre un oponente que se desplaza rápidamente alejándose, se reduce el efecto potencial del golpe.

El Árbitro no debe apresurarse demasiado en parar el combate; muchas veces un ALTO antes de tiempo ha malogrado que un competidor puntúe después de un barrido bien ejecutado. Después del barrido, se debe esperar 3 segundos para ver si cualquiera de los competidores puede continuar con éxito y así marcar.

En Semi kenpo los barridos a las dos piernas simultáneamente, o a la pierna de apoyo son válidos siempre que se realicen con la caída controlada del oponente y se realicen a la altura del botín. En caso contrario serán amonestados. También son permitidos los barridos interiores y exteriores de bota a bota y con ambas piernas, ***siempre que suponga un desplazamiento y no un golpe a la pierna del oponente****. De no ser así, también serán amonestados.*

La señal audible de final de combate indica que ya no se puede marcar incluso si el Árbitro, por no advertirla, no para inmediatamente el combate. Sin embargo, las penalizaciones se pueden imponer mientras los competidores sigan en la zona de competición. Más allá de este límite las penalizaciones sólo pueden ser impuestas por el Comité de Arbitraje.

Son raras las verdaderas técnicas simultáneas, pues para ello las dos técnicas deben, no sólo llegar simultáneamente, sino que deben ser también técnicas válidas, con buena forma, etc. El Árbitro no debe considerar técnica simultánea una situación en la que sólo una de las dos acciones simultáneas es puntuable. Esto no es técnica simultánea.

Los Jueces sólo pueden marcar lo que han visto realmente. Si no están seguros de que una técnica ha alcanzado un objetivo puntuable, entonces no señalarán nada o señalizarán ***NO HE VISTO****.*

Artículo 10. Comportamiento prohibido.

Está prohibido lo siguiente:

1.- Cualquier técnica que se ejecute a ciegas.

2.- Cualquier técnica realizada de forma incontrolada.

3.- Golpes de puño a la cabeza en categoría infantil.

4.- Técnicas que vayan contra las articulaciones, (movimientos que trabajen con las articulaciones del oponente).

5.- Golpear a genitales, garganta, parte posterior del cuello.

6.- Contacto excesivo con intención de causar daño a la otra persona.

7.- Atacar la columna.

8.- Hablar en el área de combate.

9.- Correr fuera del área de combate.

10.- Tener una actitud poco combativa.

11.- Tener una conducta antideportiva.

12.- Una interferencia desde fuera.

13.- Intentar influir en los Árbitros gritando o haciendo gestos del marcaje del propio punto.

14.- Dar cabezazos, rodillazos y codazos.

15.-Patadas directas a la cara (salvo las patadas circulares con contacto ligero dirigidas a los laterales de la cabeza que se encuentren con un inesperado giro de cabeza del contrario y terminen golpeando la cara).

16.-Patadas a la cabeza mientras el oponente no se encuentre de pie.

Anotaciones:

La cara es todo aquello que cubre el protector facial del casco.

Debe penalizarse cualquier contacto excesivo, a menos que sea culpa de quien recibe el contacto (falta de guardia, abalanzarse sobre el golpe etc.).

El Árbitro debe observar constantemente al competidor lesionado, pues su comportamiento puede ayudarle en su evaluación. Una pequeña demora en el juicio puede permitir la aparición de síntomas de la lesión, tales como hemorragia nasal, etc... La observación revelará también cualquier esfuerzo que el competidor realice para agravar una lesión leve con el objetivo de obtener ventaja táctica. Ejemplos de esto son: soplar violentamente por la nariz lesionada, etc… Una lesión preexistente puede producir síntomas desproporcionados respecto al nivel de contacto aplicado.

Un Kenpoista entrenado puede absorber un impacto fuerte sobre zonas musculadas como el abdomen, pero es vulnerable a impactos en el esternón y las costillas. Por esta razón es preciso vigilar el control razonable de los contactos al cuerpo.

Los barridos que golpean la pierna a demasiada altura pueden lesionar la rodilla. El Árbitro debe valorar la validez de cualquier barrido a la pierna, penalizando los intentos infructuosos que se realicen por encima del botín y que causen dolor al oponente.

Las acciones de pérdida de tiempo incluyen movimientos en círculo sin ataque, donde 1 o los 2 competidores no entran en combate. Es lógico que haya tanteos iniciales, pero en poco tiempo deben producirse ataques eficaces. Si por algún motivo esto no ocurre

después de un intervalo razonable (aproximadamente 15 segundos), el Árbitro debe parar el combate y advertir al o a los infractores.

El competidor que retroceda constantemente sin realizar acciones eficaces y no dé al oponente una oportunidad razonable para marcar, debe ser penalizado. Esto ocurre frecuentemente en los últimos segundos de un combate.

Como una acción táctico-teatral, algunos competidores después de un ataque, se dan la vuelta y hacen gestos y muecas como gesto de éxito del ataque realizado. Abandonan la guardia y se olvidan del oponente. El objeto de todo esto es llamar la atención del Árbitro sobre la técnica realizada. Eso puede ser penalizado. Para puntuar debe existir siempre Estado de Alerta.

Simular una lesión que no existe es una grave infracción de las reglas. ***A un competidor que simula una lesión se le debe Descalificar****, es decir, cuando queda tendido sobre el tapiz o rueda por él sin estar justificado por una lesión proporcionada evaluada por el Médico oficial; Exagerar una lesión que sí existe es menos grave, por exagerar una lesión se puede imponer una penalización o hacer una advertencia.*

Siempre que se pare un combate por motivo de una lesión o contacto excesivo, y ***mientras el médico oficial está atendiendo al competidor afectado, el otro competidor deberá permanecer arrodillado y de espaldas en su lado del área de competición****.*

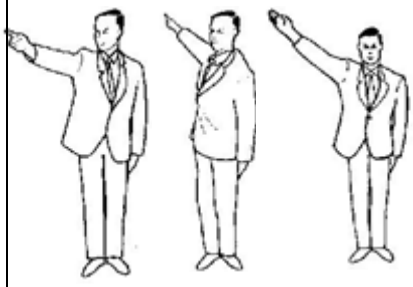
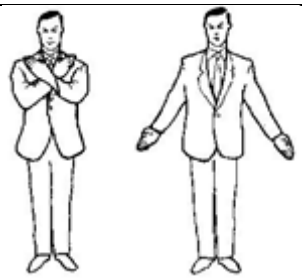
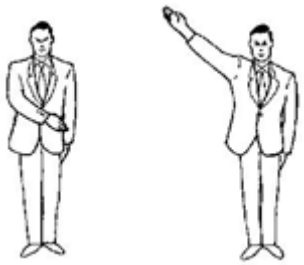
Artículo 11. Modificaciones.

Sólo la Comisión Técnica Nacional del DNK puede modificar la Normativa de Competición.

APÉNDICE 1. ANUNCIOS Y GESTOS DEL ÁRBITRO

TÉRMINO	ACCIÓN	IMAGEN
POSICIÓN INICIAL DEL ENCUENTRO	El árbitro está situado en su línea	
SALUDO DE COMPETIDORES	Los competidores son llamados por el árbitro, ocupan sus posiciones y a una indicación, se saludarán.	

TÉRMINO	ACCIÓN	IMAGEN
COMENZAR O CONTINUAR EL COMBATE	En posición adelantada, el árbitro extiende sus brazos hacia fuera con las palmas hacia los competidores y dice “guardia”, y desde ahí vuelve las palmas y las junta al frente y dando un paso atrás dice “combate”	
ALTO	Interrupción o final del encuentro, al hacer el anuncio el árbitro hace un movimiento de corte con su mano hacia abajo.	
PUNTUACIÓN BANDERAS ...YA!!	El árbitro se tapa los ojos y dice “banderas ya”, y extenderá el brazo apuntando al pecho del competidor y anunciará a la mesa 1, 2 o 3 puntos	
LLAMADA A UN JUEZ	El árbitro señala al juez con un brazo y se lleva la palma a la cara	
AVISO	El árbitro cruza las manos hacia el infractor	
AMONESTACIÓN	El árbitro señala con su dedo índice al pecho del infractor e indica a la mesa el tipo de infracción	

TÉRMINO	ACCIÓN	IMAGEN
DESCALIFICACIÓN	El árbitro señala con su dedo índice a la cara del ofensor y luego hacia arriba y detrás de él, y anuncia la victoria del oponente.	
EMPATE	El árbitro cruza sus brazos sobre el pecho, luego los abre y los mantiene separados del cuerpo con las palmas hacia arriba.	
NADA	Como lo anterior, pero con las palmas hacia abajo.	
ROJO/AZUL GANADOR	El árbitro levanta oblicuamente el brazo del lado del ganador y anuncia “rojo/azul ganador	
PARAR EL CRONOMETRO	El árbitro mira a la mesa y levanta la palma izquierda hacia abajo tocando la punta de los dedos de la mano derecha y anuncia “tiempo”	

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS

COMBATE SEMI KENPO

Artículo 1. Plantel de Árbitros

1.- El plantel de Árbitros para cada encuentro consistirá en: 1 Árbitro (central) y 2 Jueces (banderas), en casos especiales podrá haber hasta 4 Jueces (banderas).

2.- También se nombrarán 1 cronometrador, 1 o 2 anotadores y 1 Jefe de Tapiz.

Artículo 2. Zona del Coach.

Se contará con un Coach por competidor, que se encargará de dirigirle durante su combate, en una zona habilitada para ello.

Artículo 3. Duración de un combate.

1.- La duración de un combate será de 3 minutos a tiempo corrido, excepto para los menores de 16 años que será de 2 minutos también a tiempo corrido.

2.- El árbitro central podrá detener el cronometro si le parece oportuno

Artículo 4. Criterios para la decisión.

1.- En cada acción puntuable, el árbitro central parará el combate y solicitará la decisión a los jueces (banderas) a la voz de "Puntos". Los dos Jueces deben levantar la bandera que hayan elegido simultáneamente. La mayoría es la regla. Se precisan dos Jueces (si se usan tres Jueces), o tres Jueces (si se usan 5 Jueces) para decidir un punto.

2.- El "PUNTO" debe ser indicado alzando una bandera roja o azul. Cuando un Juez de esquina ve un punto es su responsabilidad marcarlo con la bandera. Es potestad del árbitro central otorgar 1,2 o 3 puntos dependiendo de la técnica.

3.- El árbitro podrá requerir a los jueces para solicitarles aclaración sobre su decisión.

4.- Las penalizaciones son potestad del árbitro central.

5.- En el caso en que se marque un punto y una penalización, cada técnica será evaluada por separado. Los Jueces otorgarán un punto o darán una infracción de acuerdo con lo sucedido. Si un competidor comete una infracción por contacto y marca un punto en el mismo intento la infracción prevalecerá, en este caso el punto no se otorga y la infracción se aplicará. Sin embargo, una persona puede marcar un punto y serle otorgado además otro punto, por haber sido golpeado por su oponente con excesivo contacto en la misma acción.

6.- En categoría individual, cuando no haya superioridad de puntuación se anunciará la prórroga.

7.- En caso de producirse la prórroga, el primer competidor en marcar punto gana. No hay límite de tiempo.

8.- En la prórroga se arrastrarán las penalizaciones dadas durante el combate.

Artículo 5. **Acciones y poderes de los Árbitros:**

1.- El Árbitro (central) dirigirá los encuentros (incluyendo el anuncio del comienzo, suspensión y final del encuentro). Podrá, además:

a. Ejercerá su derecho a voto democrático cuando se tome una decisión para otorgar puntos
b. El árbitro marcará con la mano al juez de mesa el número de puntos obtenidos y el color del competidor (ej. Rojo, 2 puntos), y se asegurará de que el juez anote la puntuación
c. Explicará, si es necesario, al Jefe de Tapiz o al Comité de Arbitraje las bases para emitir un juicio.
d. Las penalizaciones y avisos serán dadas solo por el árbitro central, sin consultar a los jueces (banderas)
e. Anunciar las prórrogas.
f. La autoridad del Árbitro no está limitada solamente el área de competición sino también a todo su perímetro inmediato.
g. El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
h. Cuando un juez (bandera) haga una señal el árbitro debe detener el combate, salvo que tenga claro que no hay acción que lo requiera.
i. En el caso de penalizaciones, el Árbitro Central tiene la potestad de decidir si la infracción es leve, grave o muy grave.
j. El árbitro central, podrá decidir descalificar a un competidor directamente sin respetar la escala de penalizaciones, pero siempre con la aprobación del director de arbitraje o competición.

2.-Los poderes de los Jueces (banderas) serán los siguientes:

a. Asistir al Árbitro con las banderas o por medio de gestos. Para pedir la atención del árbitro golpearan entre si las banderas y para anunciar una salida marcaran con la bandera el lateral del área de competición del lado del competidor infractor
b. Ejercer su derecho a voto democrático cuando se toma una decisión para dar puntos técnicos. Los puntos por sanción serán decisión del árbitro principal únicamente.

c. Asistir a los competidores a colocar y ajustar sus protecciones y comprobar todas ellas antes del comienzo del combate.

d. El Juez observará atentamente las acciones de los competidores y señalará al Árbitro una opinión en los siguientes casos:

1.- Cuando observe un punto.
2.-cuando observe lesión o incapacidad de algún competidor
3.-cuando observe salida del área de competición de algún competidor.
4.-En los casos en que considere preciso llamar la atención.

Artículo 6. Comienzo, desarrollo, suspensión y fin de los encuentros.

1.- Corresponde al árbitro central, marcar el comienzo desarrollo y suspensión de un combate.

2.- Cuando 1 competidor haya obtenido una **diferencia de CINCO PUNTOS**, antes de finalizar el tiempo reglamentario durante un combate, el Árbitro Central dirá "ALTO" y ordenará a los competidores que vuelvan a sus lugares respectivos al mismo tiempo que él vuelve al suyo. Entonces anunciará los puntos que tiene cada uno y será declarado el ganador el cual será indicado por el Árbitro elevando la mano hacia él y dirá "AZUL (ROJO) VENCEDOR". El combate finalizará en ese momento.

3.- Cuando el tiempo reglamentario se cumpla.

4.- El Árbitro Central otorgará la decisión y anunciará al ganador o dará un empate.

5.- En el caso de un combate empatado en categoría individual el Árbitro anunciará
"PRÓRROGA" y comenzará la extensión a la voz de "SALUDO, GUARDIA, COMBATE".

Artículo 7. Características del combate Semi kenpo.

1.- Técnicas permitidas:

a- Golpes de puño al cuerpo
b- Golpes de puño a la cara (no más de 2 en la misma acción).
C -Patadas al cuerpo
d- Patadas a la cabeza (solo circulares)
e- Barridos, se permite el agarre ,1 segundo.

Observaciones:

- Todos los golpes de puño o pierna deberán ser realizados con buen control (tocar). Con trayectoria de ida y vuelta.

- En caso de más de una técnica puntuable en la misma acción solo se puntúa una.
- Cualquier acción no especificada en “Técnicas permitidas” es ilegal.
- Se permite máximo 3 golpes en la misma acción, con distinto blanco.

Puntuación:

- Golpes de puño 1 punto.
- Patadas al cuerpo 1 punto
- Patadas a la cabeza 2 puntos.
- Patadas en salto al cuerpo 2 puntos
- Patadas en salto a la cabeza 3 puntos
- Barridos 1 punto.

Sanciones:

- En caso de faltas intencionadas el árbitro central dará desde una advertencia, y de -1, -3 puntos de penalización, y descalificación.
- Faltas como el exceso agresividad o violencia en el combate, Ko intencionado, comportamiento antideportivo, comentarios despectivos etc.
- Las salidas intencionadas del área de combate tendrán una penalización desde la advertencia en la primera salida, y de -1 a -3 puntos en sucesivas salidas.

Como ganar:

- Por decisión
- Por abandono
- En cualquier momento en que la diferencia sea de 5 puntos.

Gestos:

- Después de una acción mayoritaria el árbitro central indicará la puntuación con gestos y en voz alta indicando el color del competidor y la puntuación otorgada para ser anotada por la mesa central.
- Los puntos se indicarán con la mano correspondiente al competidor (rojo, Azul)
- Las penalizaciones, serán dadas por el árbitro central, sin consultar a los jueces (banderas), señalará con la mano al infractor gritando: advertencia, amonestación e indicará a la mesa la sanción.
- Las penalizaciones serán calificadas otorgando puntos al contrario.
- En caso de faltas leves, se deberá dar una advertencia, en caso de ser reincidente o en el caso de faltas graves la sanción irá en aumento de 1 a 3 puntos o incluso la descalificación.
- En este caso es necesario la aprobación del director de arbitraje.

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS

COMBATE SEMICONTACTO CONTINUO

Artículo 1. Plantel de Árbitros y sistema de puntuación

1.- Plantel de Árbitros

a. El plantel de Árbitros para cada encuentro consistirá en: 1 Árbitro (central) y 2 Jueces que se encontraran sentados.

b. También se nombrarán 1 cronometrador, 2 anotadores y 1 Jefe de Tapiz.

2.- Sistema de puntuación

a. Los Jueces, marcarán sentados en sus sillas los puntos que vean. Al final del combate, se sumarán los puntos de ambos anotadores y el que mayor puntuación tenga, será el ganador del combate

b. El Árbitro Central, se dirigirá a la mesa central tras la finalización del combate y será informado del resultado, volviendo a la posición inicial y declarando ganador o el empate y la consiguiente prorroga.

c. Las amonestaciones son potestad del árbitro principal y a su indicación, serán contabilizadas en mesa.

Artículo 2. Zona del Coach.

Se contará con un Coach por competidor, que se encargará de dirigirle durante su combate, en una zona habilitada para ello.

Artículo 3. Duración de la competición.

La duración oficial de los combates para categoría adultas será de 1 asalto de 3 minutos a tiempo corrido.

En categoría infantil la duración de los combates será de 1 asalto de 2 minutos, a tiempo corrido. En caso de empate al final del asalto, se añadirá un asalto de prórroga de 1 minuto para dilucidar al vencedor. Si al final de dicho asalto se mantuviese el empate, se decidirá por decisión de los 3 Jueces. Cada Juez desde su correspondiente ubicación, y a la señal del Árbitro Central emitirán su voto, levantando el Árbitro Central su brazo y los esquinas su bandera. La mayoría de votos indicará el vencedor/.

NOTA: Ningún Árbitro podrá dar empate en este último caso y tendrá que dar ganador al que considere que lo ha hecho mejor entre los dos competidores.

Artículo 4. **Los poderes de los Árbitros serán los siguientes:**

1.- En esta modalidad de combate, el Árbitro Central tiene la potestad de avisar, amonestar o descalificar (en caso de descalificación directa, el Árbitro Central consultará a los Jueces de esquina) a los competidores cuando lo considere necesario, siempre bajo la normativa de competición, pero no podrá dar puntos directamente, salvo en la amonestación, que podrá dar 1 o 2 puntos por amonestación (Leve o Grave) al afectado por la acción irregular y también en el caso de decisión final, tras el empate en la prórroga, donde tendrá derecho a uno de los 3 votos para decidir el ganador.

2.- Durante el combate los Jueces "bandera" podrán indicar al Árbitro Central, la salida del Área de competición o acciones antirreglamentarias.

3.- Al finalizar el combate, la Mesa central hará un recuento de las puntuaciones de cada competidor, y dará el resultado al Árbitro Central, anunciando este los puntos que tiene cada uno y declarando al ganador, y será indicado por el Árbitro levantando oblicuamente su brazo del lado del vencedor y diciendo "AZUL/ROJO VENCEDOR". El combate finalizará en ese momento.

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS

COMBATE FULL KENPO

Artículo 1. Plantel de Árbitros y sistema de puntuación

1.- Plantel de Árbitros

a. El plantel de Árbitros para cada encuentro consistirá en: 1 Árbitro (central) y 2 Jueces (banderas) que se encontraran sentados en los laterales o esquinas del área de competición.

b. También se nombrarán 1 cronometrador, 1 anotador y 1 Jefe de Tapiz.

2.- Sistema de puntuación

a. El árbitro central irá marcando con la mano correspondiente al competidor los puntos que observe, y serán anotados por la mesa.

b. Los jueces de esquina llevarán su propia contabilidad de los puntos que observen por el método de contadores manuales **(solo puntos de golpes cuando los competidores estén de pie)**, además sumarán los puntos que otorgue el árbitro central.

Artículo 2. Técnicas permitidas

a. Golpes de puño a la cabeza y al cuerpo.

b. Patadas:

a. A la cabeza: solo circulares
b. Al cuerpo: de cualquier tipo
c. A las piernas: solo circulares al exterior e interior de la pierna por encima de la rodilla.

c. Rodillas al cuerpo y a las piernas.

d. Takedown, derribos o proyecciones **"máximo al nivel de la cadera en competiciones nacionales"**.

e. Se permite un máximo de 10 segundos de lucha en el suelo, transcurrido este tiempo el árbitro señalara que se separen. Si se consigue inmovilizar, el árbitro contará hasta 10 segundos para puntuar.

f. Cualquier técnica no especificada es ilegal.

Artículo 3. Duración de la competición.

1 asalto de 3 minutos, y en caso de empate un asalto adicional de 2 minutos, donde el marcador comenzará 0 a 0.

A continuación, los jueces declararan al ganador por decisión. **(al final de la prorroga ningún juez podrá dar empate)**

Artículo 4. Puntuación

- **a.** Golpes de puño, 1 punto.
- **b.** Patadas a las piernas y al cuerpo, 1 punto.
- **c.** Patadas a la cabeza, 2 puntos.
- **d.** Patadas en salto al cuerpo, 2 puntos.
- **e.** Patadas en salto a la cabeza, 3 puntos.
- **f.** Derribos, barridos y proyecciones por debajo de la cadera, 1 punto.
- **g.** Proyección por encima de la cadera, 2 puntos.
- **h.** Buena inmovilización o estrangulación en el suelo durante 10 segundos, 2 puntos. **(KD)**
- **i.** Cuando un competidor reciba un golpe contundente que requiera una cuenta de protección de 10 segundos, al contrario se le otorgara 2 puntos.

Nota: No se considera buena inmovilización si el estrangulado está entre las piernas del oponente.

Artículo 5. Sanciones y puntuaciones

- **a.** En caso de faltas intencionadas repetidas el árbitro central podrá dar desde una advertencia hasta penalización de 1 a 3 puntos y descalificación, este caso con la aprobación del director de arbitraje.
- **b.** Los árbitros auxiliares anotarán las técnicas de golpeo de **lucha en pie**. Las técnicas de proyecciones y de lucha en suelo las marcará únicamente el árbitro central.
- **c.** Los puntos del árbitro central y los árbitros auxiliares se anotarán en cuadros separados.

Artículo 6. Como ganar

- **a.** Por decisión
- **b.** Por fuera de combate
- **c.** Por abandono
- **d.** Por 3 KD

Artículo 7. Zona de Coach.

Se contará con un Coach por competidor, que se encargará de dirigirle durante su combate, en una zona habilitada para ello.

NORMATIVA DE KATAS (FORMAS)

Artículo 1. Plantel de arbitraje.

1.- El plantel, será de tres o 5 Jueces para cada encuentro y será designado por el Comité de Arbitraje antes de dicho encuentro.

2.- El Juez principal se sentará frente a la mesa de anotadores en el lateral del fondo del tatami y los jueces auxiliares en los laterales del tatami a izquierda y derecha del juez principal, en el caso de 5 jueces el principal estará en el mismo lugar y los 4 auxiliares, ocuparán cada esquina del tatami.

3.- También se designarán un anotador y un cronometrador de mesa.

Artículo 2. Arbitraje y juicios.

1. En la categoría adultos (+ 18 años), se realizará, en función del número de deportistas inscritos: 1 ronda clasificatoria por puntuación, y pasarán los 8 primeros disputándose por **eliminación directa** (1 a 1).

2. En categoría infantil (hasta 17 años), se realizará en 2 rondas, 1 ronda clasificatoria, y pasarán los 8 primeros disputándose **ambas por el sistema de puntuación.**
   i. El Comité de Competición se reserva el derecho de modificar el sistema de valoración por necesidades en la organización del Campeonato.

3. Cuando el plantel de arbitraje esté formado por cinco Jueces, la puntuación más alta y más baja de los Jueces serán eliminadas del total.

4. Cuando el plantel de arbitraje esté formado por tres Jueces no será eliminada ninguna puntuación.

5. En caso de empate, la puntuación más baja de las puntuaciones utilizadas será incluida. Si la puntuación más baja se incluye y sigue existiendo un empate, la puntuación más alta de las utilizadas se añadirá para romper el empate. Si por alguna razón ambas puntuaciones se añaden y persiste el empate, ambos competidores tendrán que realizar de nuevo la misma Forma o una Forma distinta. Se producirá el desempate por decisión de los Jueces a mano alzada.

6. Si la competición se realiza por eliminación directa, los competidores se sortearán y competirán por parejas, uno con cinto azul y otro con rojo.

7. En la fase eliminatoria de Adultos, Los dos competidores esperaran sentados en el lateral del fondo del tatami, será llamado el azul y ejecutara su forma, se retirará a continuación entrará el rojo y ejecutará la suya, entonces el azul será llamado de nuevo y los dos permanecerán de pie en su lugar del tatami.

8. Entonces, a una señal del juez principal los tres se levantarán y a otra señal, levantarán la bandera del color ganador, la decisión mayoritaria designará al ganador.

9. El competidor ganador, pasará a la siguiente ronda, el perdedor será eliminado.

10. Cada árbitro debe tener el conocimiento y debe ser capaz de dar la interpretación correcta en la buena ejecución del kata.

Artículo 3. Criterios para la decisión.

Los Jueces deberán tener presentes, antes de dar su puntuación, los siguientes criterios:

1.- La Forma o técnica deberá ser realizada de manera competente y el competidor deberá demostrar que entiende los principios que contiene.

2.- La realización de la Forma o técnica debe mostrar correcto foco de atención, potencia, buen equilibrio y respiración adecuada.

3.- Para la puntuación también se tendrán en cuenta otros factores.

4.- Únicamente serán permitidas las Formas de Kenpo y Formas de composición libre cuya estructura siga los parámetros de Kenpo. Por lo tanto, en esta modalidad no serán valoradas ni las acrobacias ni el espectáculo y serán descalificadas las que se aprecien por el Plantel de arbitraje como meras exhibiciones.

5.- El artista marcial demostrará control, estilo, seguridad y precisión en su realización. El dominio de su trabajo será profundamente examinado. Basado en esas cualidades, los Jueces calificarán y juzgarán a cada competidor por su postura, espíritu, concentración, continuidad, consistencia y técnica propia.

6.- El sistema decimal de puntuación será el utilizado. La media de puntuación en todas las categorías y modalidades será de 7 a 9.

7.- No se permite música durante la realización de Formas.

8.- Las Formas se juzgarán según los siguientes criterios:

a. Equilibrio: simetría y estabilidad. Será un criterio importante.
b. Fluidez: las técnicas deben fluir continuamente y sin interrupciones.
c. Poder explosivo: las técnicas deberán generar dominio, fuerza, impacto y magnetismo.

9.- Si un competidor sufre un parón momentáneo en su Forma y continúa después con ella, cada Juez descontará de 2 a 5 décimas en su puntuación, dependiendo de la gravedad de la misma. Si el competidor no puede continuar y se queda parado o se olvida de su Forma, cada Juez le otorgará la puntuación mínima de esa categoría. Solo se dejará repetir la Forma en las categorías infantiles descontándole 5 décimas en la puntuación final.

10.-A ningún competidor se le permitirá cambiar o competir en una categoría distinta a la suya específica.

11.- No se permiten entradas posteriores una vez que la categoría ha empezado. No hay excepciones, a menos que así lo designe el Plantel de arbitraje.

12.- El Comité de Arbitraje se asigna el derecho de negar la participación a cualquier participante que no se adecue a las normas de la competición.

13.- El Comité de Arbitraje puede requerir identificación o verificación para determinar la identidad, edad, el estado físico o el rango del competidor.

14.- El Comité de Arbitraje se reserva el derecho de rehusar la admisión o la inscripción a cualquier espectador o participante.

15.- En las competiciones de Formas los Jueces deben recordar que las Formas varían dependiendo del sistema, escuela e incluso del instructor. Por lo tanto, la Forma no debe ser juzgada de acuerdo a que el competidor ejecute la secuencia técnica del mismo modo u orden en las que el Juez la aprendió.

Anotaciones:

Al evaluar cuantos puntos hay que deducir por una falta, se recomienda lo siguiente:

Por una duda momentánea en una Forma o técnica realizada con fluidez, rápidamente subsanada, se deben deducir dos décimas de la puntuación final. Por una pausa momentánea pero discernible, se deben deducir de tres a cinco décimas, dependiendo de la gravedad de la misma; otro tipo de paradas supondrán que los Jueces le otorguen la puntuación mínima de la categoría.

Por un desequilibrio momentáneo rápidamente subsanado deben deducirse dos décimas.

Por otros desequilibrios en los que hay una pérdida clara aunque recuperable, se deducirán entre tres y cinco décimas. Si el competidor pierde totalmente el equilibrio y cae, los Jueces le otorgarán la puntuación mínima de la categoría.

No serán permitidas las acrobacias y técnicas de exhibición.

En las categorías Senior, si hay un número de participantes suficientes, se podrán dividir en las siguientes categorías: Sub-21, Absoluta y Master-Veteranos. (Siempre y cuando el Comité de Competición lo apruebe).

Artículo 4. Procedimiento de presentación del competidor.

1.- Cuando es llamado, el competidor, entrará y se colocará en posición para comenzar, a la espera de la autorización para hacerlo del Árbitro Central. NO

REALIZARÁ NINGUNA PRESENTACIÓN PERSONAL NI DE LA ESCUELA QUE REPRESENTA.

2.- Entrará y se colocará en posición a la espera que el Árbitro Central le haga la señal de que puede comenzar, a partir de ese momento, dirá el nombre de dicha Forma, en la manera que se hace en su sistema.

3.- Una vez terminado su ejercicio (Forma o Defensa Personal), esperará en una posición correcta a que los Jueces den su puntuación y el Árbitro Central le indique que puede retirarse.

Artículo 5. Límite de tiempo de ejecución.

- El tiempo máximo es de 5 minutos, desde el saludo inicial hasta el saludo final. Si este tiempo es sobrepasado, se producirá la descalificación del competidor.

Artículo 6. Motivos de descalificación en Kata.

a. Si un competidor es llamado y no acude en un plazo de 30 segundos
b. Si el competidor en su ejecución sale de la zona de competición.
c. Cuando el competidor no es capaz de finalizar el kata.
d. Cuando el competidor sobrepasa el tiempo de ejecución establecido.

NORMATIVA DE KATAS (FORMAS) POR EQUIPOS

1.- Los equipos estarán formados por un total de 3 miembros. No se admitirán equipos formados por mayor o menor número de miembros.

2.- La Forma deberá ejecutarse por todos sus miembros al mismo tiempo de manera sincronizada.

3.- Además de los mismos puntos importantes en la ejecución de las Formas individuales, se tendrá especialmente en cuenta la coordinación y presentación en conjunto entre todos los miembros del equipo al realizar la Forma.

4.- Únicamente serán permitidas las Formas de Kenpo y Formas de composición libre cuya estructura siga los parámetros de Kenpo. Por lo tanto, en esta modalidad, no serán valoradas ni las acrobacias ni el espectáculo y serán descalificadas las que se aprecien por el Plantel de arbitraje como meras exhibiciones.

5.- No se admitirá ninguna música durante la realización de Formas por equipos.

6.- Ningún competidor podrá formar parte de más de un equipo en la misma modalidad.

7.- Arbitraje y juicios.

1. En la categoría adultos (+ 18 años), se realizará, en función del número de equipos inscritos:
   - **a.** 1 ronda clasificatoria directa por puntuación,
   - **b.** 1 ronda clasificatoria por puntuación, y pasarán los 4 primeros disputándose por **eliminación directa** (1 a 1).
2. En categoría infantil (hasta 17 años), se realizará en 1 ó 2 rondas dependiendo del número de equipos inscritos.
   - **a.** 1 ronda clasificatoria directa por puntuación.
   - **b.** 1 ronda clasificatoria por puntuación. y pasarán los 4 primeros disputándose **ambas por el sistema de puntuación.**

El Comité de Competición se reserva el derecho de modificar el sistema de valoración por necesidades en la organización del Campeonato.

NORMATIVA DE KOBUDO

Artículo 1. Normativa general.

La normativa será la misma que en kata mano vacía en los siguientes artículos:

1. Plantel de arbitraje.
2. Arbitraje y juicios.
3. Criterios para la decisión.
4. Procedimiento de presentación del competidor, (además presentará su arma al árbitro principal)
5. Límite de tiempo de ejecución.
6. Motivos de descalificación en kata. **Además, perder el arma**.

Artículo 2. Especificaciones de kobudo

1.- Únicamente serán permitidas los katas de Kenpo y katas de composición libre cuya estructura siga los parámetros de Kenpo. Por lo tanto, en esta modalidad no serán valorados ni las acrobacias ni el espectáculo y serán descalificadas las que se aprecien por el Plantel de Arbitraje como meras exhibiciones.

2.- Sólo las armas que son guardadas bajo constante control serán aprobadas para una competición. Las estrellas, dardos, flechas, y objetos voladores de cualquier clase no se podrán utilizar. Estarán prohibidas las armas metálicas simuladas de corte con filo o punta.

3.- Estarán prohibidas las armas de fuego simuladas, las armas como el bastón, la katana, el cuchillo, tonfa, kama, sais etc, serán de madera o metálicas sin filo y punta roma, no se permite trabajar con armas de plástico,

4.- El Árbitro examinará todas las armas antes de una competición para determinar si son seguras para usarlas.

5.- Las armas que son obviamente peligrosas o pueden manifestar daño a los competidores, a los Árbitros o Jueces o a los espectadores no se permitirán.

6.- Los Árbitros y Jueces admitirán que las armas son una extensión de los brazos y de las piernas, consecuentemente, el dominio y el control de su uso será juzgado de acuerdo con ello.

7.- Los katas tradicionales con armas será puntuadas de la misma manera que son puntuadas los katas de Kenpo.

NORMATIVA DE TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL

Artículo 1. Normativa general.

La normativa será la misma que en kata mano vacía y kobudo en los siguientes artículos:

1. Plantel de arbitraje.
2. Arbitraje y juicios.
3. Criterios para la decisión.
4. Procedimiento de presentación de los competidores, (además presentarán sus armas al árbitro principal)

Artículo 2. Especificaciones de defensa personal.

1. Se competirá en equipos formado por dos competidores, 1 atacante y un defensor, siendo el defensor quien se clasifica.

2. Se competirá en categorías, masculina y femenina.

3. La categoría vendrá determinada por el defensor.

4. Las armas utilizadas tienen que ser armas reales, (no afiladas pero hechas de madera o metal, y no de plástico o silicona) Quedan absolutamente prohibidas las armas de fuego simuladas, así como las armas arrojadizas.

5. El límite de tiempo de ejecución será de 3 minutos.

6. En categoría infantil se presentarán 4 técnicas aisladas (no armas)

7. En categoría adultos se presentarán 4 escenarios.

8. El defensor siempre es el mismo en las 4 técnicas o escenarios.

9. Los escenarios se harán a velocidad real.
    a. En la categoría adultos (+ 18 años), se realizará 1 ronda clasificatoria por puntuación, y pasarán los primeros clasificados (Número a elección de la organización) disputándose por **eliminación directa** (1 a 1).
    b. En categoría infantil (hasta 17 años), se realizará al igual que en adultos, 1 ronda clasificatoria por puntuación, y pasarán los primeros clasificados (Número a elección de la organización) disputándose por **eliminación directa** (1 a 1). (A diferencia de los katas, que en esa categoría la segunda ronda es también por sistema de puntuación).

Artículo 3. Realización de la competición.

1. El procedimiento será el mismo para las categorías infantil y adulto, la única diferencia es que en infantil se hacen 4 técnicas individuales y en adultos son 4 escenarios.

2. Los equipos se colocarán igual que para la competición de formas, a una señal entrarán en el tatami saludarán se presentarán (en competiciones internacionales nombre del país y numero de equipo ej. España, equipo 1).

3. El equipo se colocará en el punto de inicio de su ejecución y a la señal del árbitro, se saludan y comienzan cuando estén listos, (a partir de este punto comienza a contar el tiempo).

4. Escenario 1 y 2: ataque de mano vacía, a velocidad real.

5. Escenario 3 y 4: ataque con al menos 1 arma, a velocidad real, el defensor siempre se defenderá inicialmente con mano vacía, pero puede desarmar y usar el arma del atacante.

6. No está permitido iniciar el escenario con el defensor armado.

7. Después de cada escenario ambos competidores se colocarán uno frente al otro y realizarán el saludo protocolario para indicar a los jueces el fin de un escenario y comienzo del siguiente.

Anotación: *"escenario" significa una pequeña coreografía lucha de calle basado en aplicaciones de autodefensa, la forma de trabajar sería: ataque-contraataque-ataque-contraataque y …finalización.*

En la autodefensa debe haber un mínimo de un 70% de aplicación real y se permite un máximo de demostración coreográfica.

Artículo 4. Motivos de descalificación en defensa personal.

1. Si el equipo es llamado y se demora en su presencia en más de 30 segundos.
2. El equipo no completa los 4 escenarios
3. Se mezclan secuencias de os escenarios de armas con no armas.
4. Si el defensor inicia el 3 ó 4 escenario armado.
5. Si se excede del tiempo reglamentario.
6. Cuando un miembro del equipo se mueva fuera del área de competición.