



**REGLAMENTO DE**  
**COMPETICIÓN**  
**A.K.A**

# PROTOCOLO DEL CAMPEONATO

- El orden de las modalidades será el siguiente:

- . - Formas tradicionales.
- . - Formas libres.
- . - Defensa personal.
- . - Combate Semi-Contacto al punto.

**Anotaciones:**

*En una competición puede NO celebrarse alguna de las modalidades antes descritas, manteniéndose este orden y pasando a la siguiente modalidad. Todo Campeonato se iniciará con una presentación, situándose todos los competidores en formación.*

*Los trofeos se entregarán al final de cada categoría. 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.*

## Artículo 1. Área de Competición.

**Área de combate:**

- 1.- El área de competición deberá ser plana y sin obstáculos.
- 2.- El área de competición deberá ser un cuadrado.
- 3.- El área 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.- Deberán marcarse dos líneas paralelas entre sí, cada una de 1 metro de largo y perpendiculares a la línea de Árbitros a una distancia de 1,5 metros del centro del área de la competición para situarse los competidores.
- 5.- Deberá marcarse una línea paralela a la línea de Árbitros de 0,5 metros de largo a 2 metros del centro del área de competición para situarse el Árbitro.
- 6.- Se trazará una línea a 1 metro por el interior del área de competición, para mantener a los competidores dentro de esa área. El área cerrada por esa línea deberá ser de color diferente o la propia línea será discontinua.

**Anotaciones:**

*No debe haber obstáculos ni vallas publicitarias dentro de un metro del perímetro exterior del área de competición. El tatami utilizado debe ser antideslizante en su parte inferior, y tener poca rugosidad en la parte superior. No debe ser tan grueso como los utilizados en Judo, pues debe permitir mayor libertad de movimiento. 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. **Por circunstancias especiales se podrá reducir el tamaño del tatami hasta un mínimo de 7x7.***

## Artículo 2. Vestimenta oficial.

1.- Los competidores deberán vestir el uniforme oficial tal y como se define en el Art. 4.1 de este Reglamento.

El Comité de Arbitraje podrá prescindir de cualquier Árbitro, Juez o competidor que no cumpla este requisito.

## Artículo 3. Árbitros

1.- Categorías arbitrales.

a.) **Cronometrador y anotador:** Quienes controlarán el tiempo de duración y puntuación del combate.

b.) **Árbitro:** Podrá dirigir combates de la Asociación, es el encargado de velar por el buen funcionamiento de todas las categorías que se celebren en su tatami.

c.) **Auxiliar o bandera:** será asignado por el organizador, asistirá al árbitro en cada categoría, siendo válido su voto en el sistema de puntuación.

### Protocolo de inicio de competición.

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 panel de arbitraje y los competidores, el Árbitro retrocederá un paso, los Jueces se volverán y los tres se saludarán.

Cambio del panel de arbitraje: los Árbitros salientes se volverán cara al panel 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.

## Artículo 4. Competidores

1.- Los competidores deberán llevar un kenpogi compuesto por chaqueta, pantalón y cinturón, pudiéndose utilizar el kenpogi oficial del DNK o el oficial de cada escuela. El kenpogi debe estar limpio y en buen estado.

2.- Además de lo señalado NO se podrá llevar marcas o anuncios especiales de patrocinadores. Se puede llevar escudos de cada club.

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.

En combate no se permiten pinzas de pelo si son metálicas. En Formas sí están permitidas, siempre que sean discretas.

6.- El equipo protector de semi-contacto es obligatorio en todas las divisiones de combate y consiste en: Casco integral con protector facial, guantes de semi-contacto (tienen que cubrir la totalidad de los dedos y pulgares, y también la muñeca, botas que cubran dedos y talón, y protector de genitales para el género masculino. 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.

7.- Las protecciones opcionales permitidas serán espinilleras y protector bucal en todas las categorías y coquilla en categoría femenina.

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

11.- No estará permitido en uso de camisetas u otra prenda que no sea el kenpogi oficial de cada escuela

## Artículo 5. Categorías y Pesaje.

### 1.- Categorías:

A.- **Infantiles hasta los 17 años de edad:** 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.

### 1.- Categorías combate:

#### A.- Infantil hasta 17 años:

- C.1- Niñas a partir de púrpura de 8 a 10 años.
- C.2- Niños a partir de púrpura de 8 a 10 años.
- C.3- Niñas todos los grados de 11 a 12 años.
- C.4- Niños todos los grados de 11 a 12 años.
- C.5.- Niñas todos los grados de 13 a 14 años.
- C.6.- Niños todos los grados de 13 a 14 años.
- C.7- Niñas todos los grados de 15 a 17 años.
- C.8- Niños todos los grados de 15 a 17 años.

#### B.- Adultos a partir de los 18 años:

- C.9- Femenino, de Blanco a Púrpura, todos los pesos.
- C.10- Femenino, de azul a negro, todos los pesos.
- C.11- Masculino, de blanco a naranja, todos los pesos.
- C.12- Masculino, de púrpura a verde, todos los pesos.
- C.13- Masculino, marrones y negros todos los pesos.

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 16 y 17 años (en categoría masculina y femenina) que, en cualquier modalidad de combate, será anulada si no tiene el número mínimo requerido de 4 competidores, siempre y cuando sean avisados antes de la celebración de la competición; si ocurriese el caso que no hubiesen podido ser avisados antes de la misma, la categoría se celebraría aunque no se llegue al mínimo establecido. **En ocasiones, el organizador puede permitir la celebración de un combate para una categoría de menos de 4 competidores.**

## Artículo 6. Puntuación.

1.- Las áreas de contacto (blancos) serán el cuerpo (tórax, estómago, laterales del cuerpo y riñones). **En categoría infantil el golpe de puño directo a la cara no es válido (menos de 15 años)**, pero sí las patadas controladas a los **circulares** 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. Cualquier golpe válido en cualquier blanco válido recibirá 1 punto para todos los niveles de cinturones, incluido cinturón negro, con la excepción de las siguientes técnicas que recibirán 2 puntos:

**a.)** Patada a la cabeza (sin caída al suelo por pérdida de equilibrio)

**b.)** Barrido seguido de remate a zona puntuable cuando el oponente ha caído (técnica continua sin pausas -barrido seguido de remate).

El contacto debe ser controlado a las zonas puntuables. Debe haber contacto para que se otorgue un punto. Este contacto debe ser ligero a la zona de 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 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, tampoco será permitido volver al área de combate y marcar sin que ambos hayan sido colocados en posición neutral por el Árbitro. 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.)** 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).

**B.)** 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.

**C.)** 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.

**D.)** 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 (a partir de 15 años):** *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 conceptualizada 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.

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 señalarán **NO HE VISTO**.

## Artículo 7. Comportamiento prohibido.

Está prohibido lo siguiente:

- 1.- Cualquier técnica que se ejecute a ciegas.
- 2.- Cualquier técnica realizada de forma incontrolada.
- 3.- Golpes directo de puño a la cara en categoría infantil.
- 4.- Técnicas que vayan contra las articulaciones, (movimientos que trabajen con las articulaciones del oponente).
- 5.- Agarrar.
- 6.- Golpear a genitales, garganta, parte posterior del cuello.
- 7.- Contacto excesivo con intención de causar daño a la otra persona.
- 8.- Barrer la pierna de apoyo que produzca una caída incontrolada del oponente. Barridos a la pierna adelantada son permitidos siempre a la altura del botín. Los barridos deben ser controlados y técnicos. Todo lo que sea patadas a las piernas serán amonestados.
- 9.- Atacar la columna.
- 10.- Hablar en el área de combate.



- 11.-Correr fuera del área de combate.
- 12.-Tener una actitud poco combativa.
- 13.-Tener una conducta antideportiva.
- 14.-Una interferencia desde fuera.
- 15.-Indicaciones del coach.
- 16.-Evitar la lucha.
- 17.-Intentar influir en los Árbitros gritando el propio punto.
- 18.-Intentar influir en los Árbitros haciendo gestos del marcaje del propio punto.
- 19.-Dar patadas a las piernas.
- 20.-Dar cabezazos, rodillazos y codazos.
- 21.-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)

**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 8. Penalizaciones.**

## **AVISO:**

Impuesto por infracciones menores o en primera instancia ante cualquier infracción menor. Al competidor que cometa una infracción menor se le dará un máximo de 2 avisos, siendo la siguiente amonestación.

Se aplicará la siguiente escala de penalizaciones:

### **1ª AMONESTACION (LEVE):** Será motivo de amonestación:

**a.)** Ser advertido 1 veces.

**b.)** Un ataque que tenga una penetración igual o mayor que la mitad de la cabeza o con una fuerza excesiva. Esta es una penalización en la cual se añade UN PUNTO a la puntuación del oponente. Se impone por infracciones menores en las cuales se ha dado previamente un aviso en ese combate o por infracciones no suficientemente serias como para merecer ser amonestación grave.

### **2ª AMONESTACION (GRAVE):**

El competidor que haya recibido una amonestación, la segunda será considerada "**FALTA GRAVE**". Esta es una penalización en la cual se añaden DOS PUNTOS a la puntuación del oponente. Es usualmente impuesto por infracciones mayores o por infracciones repetidas por las cuales se ha dado ya previamente una 1ª amonestación en ese combate.

## **DESCALIFICACIÓN:**

Es la descalificación en el Torneo, Competición o Encuentro. Con el fin de definir el límite de la DESCALIFICACIÓN el Árbitro Central consultará siempre con los Jueces de esquina, excepto cuando se produzca la acumulación de Amonestaciones requeridas para una Descalificación. Se podrá otorgar DESCALIFICACIÓN cuando un competidor cometa un acto que atente contra el prestigio y el honor del Kenpo y cuando un competidor realice acciones muy graves que violen las reglas del torneo.

**a.)** Si ocurriese un contacto intenso a la cabeza en categoría de adultos, se penalizará al ejecutor y se otorgará un punto o dos puntos al oponente que reciba la infracción. Si ocurriese un contacto excesivo, sería motivo de descalificación inmediata. Se amonesta el contacto excesivo incluso si los competidores están fuera del área, si ha expirado el tiempo o si el Árbitro ha parado el asalto.

**b.)** Si en el combate los competidores salen "**VOLUNTARIAMENTE**" de los límites del área de combate se dará un primer aviso. A la segunda infracción se dará amonestación y se otorgará un punto al oponente. A la tercera salida "**voluntaria**" se le otorgará otro punto al oponente. Una salida "**voluntaria**" más (la cuarta) supondrá la descalificación del competidor. Estas faltas permanecerán incluso si se realizan fuera de tiempo.

## **Anotaciones:**

*Por una infracción a las reglas se puede imponer directamente una penalización; una vez dada, la reincidencia en dicha infracción debe ser acompañada por un aumento en la severidad de la penalización. Por ejemplo, no es posible dar una amonestación por contacto excesivo y luego un aviso por un segundo contacto excesivo. Las penalizaciones no son acumulativas entre tipos distintos de las mismas. Esto significa que un primer aviso por falta de control no será seguido por una amonestación automática al producirse una primera salida. Se considerará salida cuando el competidor estando en el límite de la zona de combate no tenga ningún pie dentro de la misma. Los avisos se dan cuando ha habido claramente una infracción leve de las reglas, y el otro competidor, en opinión del panel de arbitraje en el combate al punto o del Árbitro Central en el caso del continuo, no ha visto mermadas sus posibilidades potenciales de victoria a causa de la infracción. Una amonestación (tanto leve como grave) se puede imponer directamente sin dar un aviso previo. Amonestación se impone normalmente cuando la infracción disminuye el potencial de victoria del oponente en opinión del panel de arbitraje en el combate al punto o del Árbitro Central en el caso del continuo, o cuando la falta sea grave.*

**Una descalificación se puede imponer directamente, sin penalización previa de ninguna clase, cuando el competidor haga algo que lo merezca; es suficiente para ello si se comporta de forma que dañe el honor y prestigio del Kenpo. Si**



*el Árbitro cree que un competidor ha actuado con malicia, independientemente de haber causado o no con su acción una lesión, entonces descalificación y no amonestación es la penalización correcta. El competidor que tenga un comportamiento abusivo, vulgar, mal educado, irrespetuoso, o que deliberadamente cree un ambiente inseguro u hostil de cualquier manera durante el combate será descalificado inmediatamente. La descalificación se debe anunciar públicamente.*

## **Artículo 9. 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.

### **Anotaciones:**

*Es fácil manejar las autolesiones y lesiones causadas por los competidores; sin embargo, el panel 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 panel 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 paneles 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 panel de arbitraje en el combate al punto o el Árbitro Central en el caso del continuo (excepto en la descalificación directa), 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 10. Protestas.**

- 1.- Nadie podrá protestar sobre una decisión a los miembros del panel de arbitraje.
- 2.- Cuando aparentemente se infrinja este Reglamento el representante oficial es el único autorizado para hacer la protesta.

## **Artículo 11. Poderes del comité de competición**

### **1.- Los poderes Comité de competición 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...

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 del Árbitro principal

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.

### Artículo 12. Comienzo, suspensión y fin de los encuentros.

*El Árbitro podrá explicar las bases para emitir un veredicto, después del combate al director de competición; no dará explicaciones a nadie más.*

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 “Guardia” y “Combate”.

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

a.) Una técnica puntuable es vista.

b.) Una falta es cometida.

c.) Una de las banderas lo indica (si considera que hay motivos para hacerlo).

d.) Cuando 1 de los 2 competidores salen del área de combate.

e.) Uno de los competidores viola alguna regla.

f.) Uno de los competidores parece estar herido.

g.) Un competidor agarra a su oponente.

h.) Después de 3 segundos cuando 1 competidor ha sido barrido.

i.) Un competidor necesita ajustar su uniforme o protecciones.

j.) 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.

#### Anotaciones:

*Al comenzar un combate, el Árbitro llamará a los competidores a ocupar sus marcas. Primero ordenará la entrada al competidor rojo y a continuación al azul. Si un competidor entra prematuramente en la zona de competición, debe salir de ella. Los competidores deben saludar primero al Árbitro y después se saludarán adecuadamente entre sí, una rápida inclinación de cabeza es descortés e insuficiente. El Árbitro ordenará los saludos inclinando sus antebrazos. Al recomenzar el combate, el Árbitro debe comprobar que los dos competidores están situados en sus marcas y en situación correcta. Si 1*

*competidor está saltando o moviéndose debe quedarse quieto para que pueda recomenzar el combate. El Árbitro debe reanudar el combate lo antes posible. Al finalizar el combate, y tras indicar el vencedor del mismo, el Árbitro ordenará de nuevo el saludo entre los competidores.*

## **CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL COMBATE SEMICONTACTO AL PUNTO.**

### **Artículo 1. Panel de Árbitros.**

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

b.) También se nombrarán 1 cronometrador, 1 o 2 anotadores

### **Artículo 2. Duración de un combate.**

La duración de un combate para todas las categorías será de 2 minutos a tiempo parado o hasta que uno de los contrincantes marque una derrota, siendo la derrota marcar 5 puntos, sea cual sea lo que suceda primero.

### **Artículo 3. Criterios para la decisión.**

1.- En cada acción puntuable o penalizable, el Árbitro Central tiene que parar el combate y solicitar a los Jueces (Bandera), "CONSULTA, POSIBLE PUNTO" o "CONSULTA POSIBLE AMONESTACION". Se precisan dos Jueces (si se usan tres Jueces) o tres Jueces (si se usan 5 Jueces) para decidir un punto o una penalización.

2.- El "PUNTO" debe ser indicado con una bandera roja o azul. La confirmación de una técnica específica no es necesaria. Cuando un Juez de esquina ve un punto es su responsabilidad marcarlo con la bandera. Las faltas también serán marcadas por las banderas.

El árbitro central entonces parará a los contrincantes y requerirá consulta de los Jueces. Los dos Jueces deben levantar la bandera que hayan elegido simultáneamente. La mayoría es la regla.

3.- 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 a lo sucedido. Si 1 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 regla de 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.

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

5.- El primer competidor en marcar punto gana. No hay límite de tiempo.

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

7.- En primera ronda, y para completar el cuadro de competición, se podrá repescar a un competidor. Dicho competidor continuará compitiendo con todas las garantías. Esta repesca se realizará con el mejor "perdedor".

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

(Incluyendo el anuncio del comienzo)

1.- El Árbitro (central) dirigirá los encuentros

Podrá, además:

a.) Ejercer su derecho a voto democrático cuando se toma una decisión para dar puntos o penalizaciones.

- b.) Anunciar los puntos.
- c.) Explicar, si es necesario, al Jefe de Tapiz o al Comité de Arbitraje las bases para emitir un juicio.
- d.) Anunciar penalizaciones y dar avisos (antes, durante y después del encuentro).
- e.) Obtener la decisión de los Jueces (con banderas y gestos).
- f.) Anunciar las prórrogas.
- g.) La autoridad del Árbitro no está limitada solamente el área de competición sino también a todo su perímetro inmediato.
- h.) El Árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
- i.) Cuando el Juez haga una señal, el Árbitro deberá tenerla en cuenta y emitir un juicio. Si un Juez señala un posible punto o penalización, el Árbitro deberá detener el combate y hacer la consulta por voto democrático.
- j.) En el caso de las penalizaciones, el Árbitro Central tendrá la potestad de decidir si la infracción es leve, grave o muy grave.

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

- a.) Asistir al Árbitro con las banderas o por medio de gestos.
- b.) Ejercer su derecho a voto democrático cuando se toma una decisión para dar puntos o penalizaciones.
- 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 un competidor parezca que va a cometer o haya cometido una acción y/o técnica prohibida.
  - 3.- Cuando advierta una lesión o indisposición de 1 competidor.
  - 4.- Cuando uno o los dos competidores se hayan salido del área de competición.
  - 5.- En otros casos en que considere preciso llamar la atención del Árbitro.

### Anotaciones:

*El Árbitro podrá explicar las bases para emitir un veredicto, después del combate al director de competición; no dará explicaciones a nadie más. El buen Árbitro no debe parar el transcurso fluido de un combate a menos que sea necesario hacerlo. El Árbitro, en la mayoría de los casos, deberá parar el combate cuando los Jueces señalan una acción, pero puede no hacerlo únicamente si está totalmente convencido de que la o las señales son incorrectas. Debe juzgar "sobre la marcha". Antes de tener o no en cuenta la señal de un Juez debe considerar si estaba mejor situado que él. Los Jueces sólo señalarán por medio de banderas y gestos; no utilizarán silbato. Sin embargo, cuando se ha parado el combate y los Jueces tienen una opinión diferente a la del Árbitro, entonces prevalecerá la opinión de la mayoría. Los Jueces sólo pueden marcar lo que han visto realmente. Si no están seguros de que una técnica ha alcanzado un objetivo puntuable, entonces señalarán **NO HE VISTO**.*

## Artículo 5. Comienzo, desarrollo, suspensión y fin de los encuentros.

Durante las finales podrán ser asignados 1 Árbitro, 2 Jueces, 1 controlador/a de tiempo, y 1 o 2 controladores de puntos.

Cuando son requeridos 5 Jueces serán necesarios 3 Jueces para otorgar 1 punto o 1 amonestación.

1.- El Árbitro Central, después de haber parado el combate, indicará un punto o una amonestación a los gritos de **"BANDERAS"** (para que los Jueces se preparen para señalar con las banderas tapando su cara) y **"YA"** (para que cada Juez muestre su decisión). Para una amonestación la consulta será igual pero previamente dirá: **"CONSULTA POSIBLE AMONESTACION"**.

2.- Cuando un competidor haya obtenido CINCO PUNTOS 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) o (ROJO) VENCEDOR"**. El combate finalizará en ese momento.

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

4.- 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"**

## **REGLAMENTO DE FORMAS Y TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL.**

### **Artículo 1. Área de competición.**

1.- El área de competición deberá ser plana y sin obstáculos.

2.- Las medidas del área de competición serán tales que permitan la realización ininterrumpida de la Forma o técnica.

#### **Anotaciones:**

*Para la ejecución adecuada de una Forma o técnica se precisa una superficie lisa y estable.*

### **Artículo 2. Vestimenta oficial.**

1.- Los competidores llevarán su kenpogi oficial en perfecto estado.

2.- No se podrá portar, anillos, colgantes, piercings, pulseras o cualquier objeto que pueda causar daño a los ayudantes o a sí mismo, o que puedan causar distracción al Panel de Arbitraje.

3.- Todo aquel que incumpla esta regulación podrá ser descalificado.

**Anotaciones:** *A los competidores que se presenten con indumentaria incorrecta se les dará un minuto para corregirlo. Antes de comenzar cada categoría, el Árbitro Central verificará el listado de competidores presentes no pudiendo haber posteriores incorporaciones, quedando la lista cerrada.*

### **Artículo 3. Panel de arbitraje.**

El panel, que será de tres o cinco Jueces para cada encuentro, será designado por el director de competición antes de dicho encuentro.

### **Artículo 4. Puntuación.**

1.- Cuando el panel de arbitraje esté formado por cinco Jueces, la puntuación más alta y más baja de los Jueces serán eliminadas del total. En caso de empate, la puntuación más baja de las cinco puntuaciones utilizadas será incluida. Si la puntuación más baja se incluye y sigue existiendo un empate, la puntuación más alta de las cinco 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. En el caso de competición de técnicas, los competidores repetirán sus secuencias técnicas. Se producirá el desempate por decisión de los Jueces a mano alzada.



2.- Cuando el panel de arbitraje esté formado por tres Jueces no será eliminada ninguna puntuación (hay que quitar más alta y baja para eliminar empates)

3.- Es obligatorio que la puntuación de las Formas y técnicas sea verificada por un Árbitro o la mesa central antes de que se anuncie a los ganadores.

### **Artículo 5. Criterios para la decisión.**

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

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

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

c.) Para la puntuación también se tendrán en cuenta otros factores.

**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 la categoría de formas tradicionales.***

### **Artículo 6. Procedimiento de presentación del competidor.**

1.- Los competidores tendrán que enseñar las “armas” que van a utilizar en la ejecución de su ejercicio (Forma o Defensa Personal) al Jefe de Tapiz (antes de comenzar la competición de esa categoría), en el momento que los reúne a todos para comprobación de listado. El Jefe de Tapiz tendrá que dar el visto bueno o dar la oportunidad de cambiar de “arma”

2.- Cuando es llamado, el competidor, entrará (solo o acompañado en el caso de la Defensa Personal) 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.**

3.- **En el caso de** realización de una Forma, 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.

4.- En el caso de la Defensa Personal, se colocarán todas las personas en su posición y esperaran a que el Árbitro Central, les dé la señal de que pueden comenzar.

5.- 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.

### **REGLAMENTO DE FORMAS TRADICIONALES.**

1.- Únicamente serán permitidas las Formas de Kenpo 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 Panel de arbitraje como meras exhibiciones.

2.- Todos los participantes deberán vestir de manera apropiada cuando compitan. El Kimono será el oficial reglamentario de cada escuela.

3.- 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.

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

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

6.- A todos los participantes se les dará puntuación individualmente desde el primero al último.

7.- 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.

8.- Cada competidor será llamado para realizar su Forma, la cual será la correspondiente a su cinturón o el siguiente superior a su grado, entrará y esperará que el Árbitro Central le dé permiso para comenzar su ejecución.

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 Panel de arbitraje.

12.- El Comité de Arbitraje se asigna el derecho de negar

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.

16.- Las categorías en formas tradicionales son:

- F.1- Mixtos todos los grados de 1 a 6 años
- F.2- Mixtos todos los grados de 7 años
- F.3- Mixtos todos los grados de 8 años
- F.4- Mixtos todos los grados de 9 años
- F.5- Mixtos todos los grados de 10 años
- F.6- Mixtos todos los grados de 11 años
- F.7- Mixtos blanco a naranja de 12 a 14 años
- F.8- Mixtos de púrpura a verde de 12 a 14 años
- F.9- Mixtos marrones y negros de 12 a 14 años
- F.10- Mixtos blanco a naranja de 15 a 17 años
- F.11- Mixtos de púrpura a verde de 15 a 17 años
- F.12- Mixtos marrones y negros de 15 a 17 años
- F.13- Mixtos de blanco a naranja mayores de 18 años
- F.14- Mixtos de púrpura a verde mayores de 18 años
- F.15- Mixtos marrones y negros mayores de 18 años

## REGLAMENTO DE FORMAS LIBRES.

- 1.- En esta categoría tienen cabida todo tipo de formas de composición creativa, ya sea con armas o sin ellas. Está permitido todo tipo de movimientos de exhibición siempre y cuando no sean peligrosos ni para los competidores ni para los jueces.
- 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.
- 3.- Estarán prohibidas las armas metálicas simuladas de corte con filo o punta que puedan dañar al propio competidor o a los jueces.
- 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,
- 7.- Las Formas Libres con armas o sin ellas, será puntuadas de la misma manera que son puntuadas las Formas Tradicionales.
- 8.- Si en la modalidad de Formas Libres, el competidor pierde el arma y esta cae accidentalmente al suelo, será el equivalente a olvidar la Forma y cada Juez otorgará al competidor puntuación mínima de esa categoría.
- 9.- Está permitido realizar la forma con música. La música tiene que ser proporcionada por el competidor en formato CD.
- 10.- Las categorías de formas libres son:
  - F.16- Mixtos todos los grados de 1 a 8 años
  - F.17- Mixtos todos los grados de 9 a 12 años
  - F.18- Mixtos de blanco a púrpura de 13 a 17 años
  - F.19- Mixtos de azul a negro de 13 a 17 años
  - F.19- Mixtos todos los grados >18 años

## REGLAMENTO DE TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL.

- 1.- Los competidores pueden realizar las técnicas en secuencia contra varios adversarios (máximo 2) o sólo contra uno. En el caso de tener un solo oponente, no se harán pausas largas entre técnica y técnica, sino que se realizarán todas en secuencia de forma consecutiva. Las diferentes categorías de adulto son:
  - a.) **Colores hasta cinturón verde:** Se requieren 3 técnicas con la opción de 2 técnicas más. Se pueden utilizar armas, pero no se puede usar el arma de un atacante que ha sido desarmado. El tiempo límite es de 5 minutos y no más de 3 atacantes.
  - b.) **Cinturón Marrón-Negro:** Se requieren 3 técnicas con la opción de 2 técnicas más. Se pueden utilizar armas y se puede usar el arma de un atacante que ha sido desarmado. El tiempo límite es de 5 minutos y no más de 3 atacantes.
- 2.- Las categorías son:
  - Técnicas de defensa personal infantiles:
    - T.1- Mixtos todos los grados de 1 a 6 años
    - T.2- Mixtos todos los grados de 7 años
    - T.3- Mixtos todos los grados de 8 años
    - T.4- Mixtos todos los grados de 9 años
    - T.5- Mixtos todos los grados de 10 años

- T.6- Mixtos todos los grados de 11 años
- T.7- Mixtos blanco a naranja de 12 a 14 años
- T.8- Mixtos de púrpura a verde de 12 a 14 años
- T.9- Mixtos marrones a negros de 12 a 14 años
- T.10- Mixtos blanco a naranja de 15 a 17 años
- T.11- Mixtos de púrpura a verde de 15 a 17 años
- T.12 Mixtos marrones a negros de 15 a 17 años

- Técnicas de defensa personal adultos:

- T.13- Mixtos de blanco a naranja
- T.14- Mixtos de púrpura a verde
- T.15- Mixtos marrones y negros

a.) **Colores hasta cinturón naranja:** Se requieren 3 técnicas con la opción de 2 técnicas más. No se pueden utilizar armas. El tiempo límite es de 5 minutos y no más de 3 atacantes.

b.) **Cinturón púrpura a negro:** Se requieren 3 técnicas con la opción de 2 técnicas más. Se pueden utilizar armas, pero no se puede usar el arma de un atacante que ha sido desarmado. El tiempo límite es de 5 minutos y no más de 3 atacantes.

3.- Ninguna música será permitida ni ningún arma que pueda ser peligrosa para ellos mismos o para sus atacantes. El Jefe de Tapiz podrá examinar el arma y decidirá sobre su peligrosidad. Estarán prohibidas las armas metálicas con filo o punta o cualquiera de ellas que supere los 30 cm de longitud.

4.- Los criterios para puntuación de las técnicas serán con el siguiente orden:

- a.) Ejecución técnica: (será real y aplicable a una situación verdadera).
- b.) Efectividad, control, fuerza, enfoque, continuidad, equilibrio y presentación de conjunto.

**Anotaciones:**

*Se considerará "Nexo" y no técnica si se trata de un golpe por adversario con un máximo de tres nexos en cada secuencia técnica.*