

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE



REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

VERSIÓN 2.5 // MAYO '11

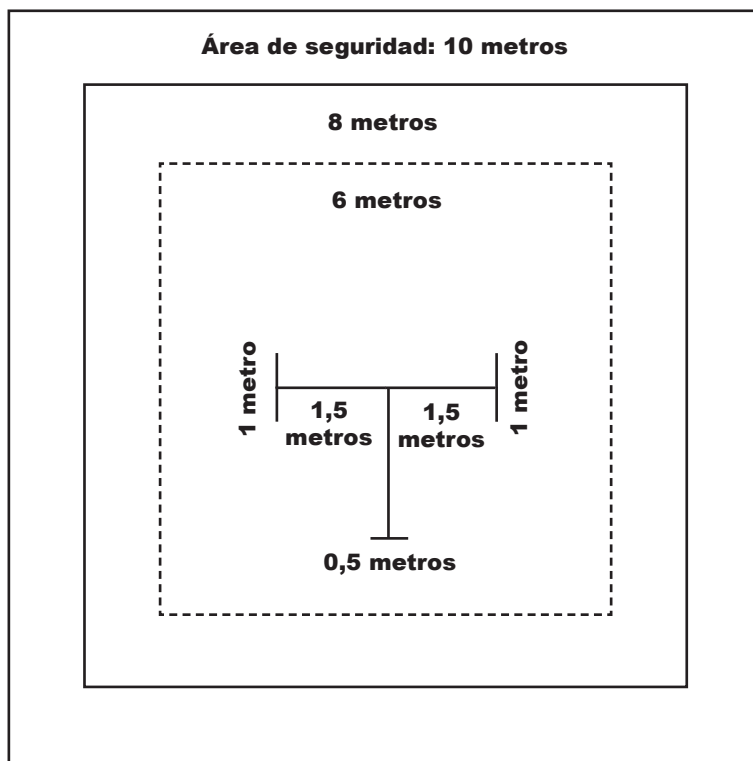


DEPARTAMENTO NACIONAL DE KENPO RFEK

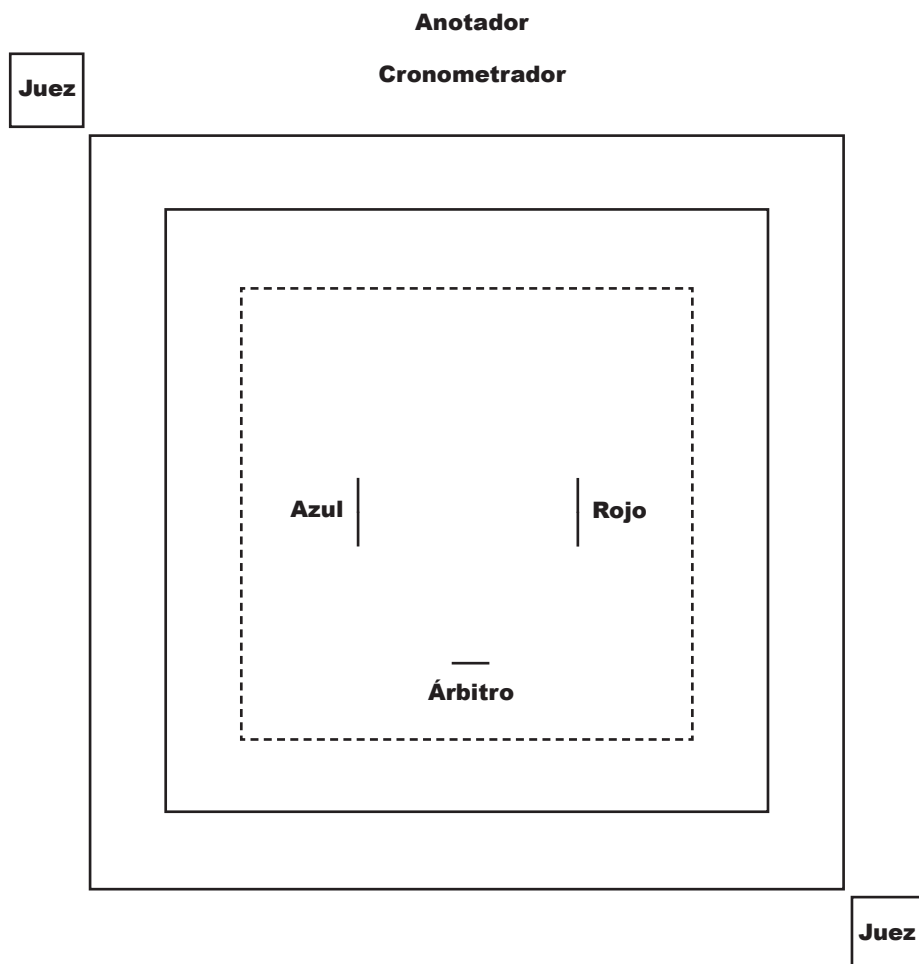
ARTÍCULO 1. ÁREA DE COMPETICIÓN.

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 contendientes dentro de ese área. El área cerrada por esa línea deberá ser de color diferente o la propia línea será discontinua.

Área de combate.-



Posiciones oficiales y competidores.-



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.

ARTÍCULO 2. VESTIMENTA OFICIAL.

1. Los contendientes deberán vestir el uniforme oficial tal y como se define aquí.
2. El Comité de Arbitraje podrá prescindir de cualquier oficial o competidor que no cumpla este requisito.

Árbitros

1. Los árbitros y Jueces deben llevar el uniforme oficial designado por el Comité de Arbitraje. 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.
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 azul marino.
 - d. Pantalones de color gris claro sin vueltas.
 - e. Calcetines azul oscuro o negros sin marca y calzado oscuro.

Competidores

1. Los competidores deberán llevar un kimono completamente negro o blanco. No se permitirá que la chaqueta y el pantalón sean de colores diferentes. El kimono debe estar limpio y en buen estado. Se permitirá que cada competidor porte los parches correspondientes a cada sistema o escuela de Kenpo. Además de lo señalado, el Comité Director del D.N.K. podrá permitir marcas o anuncios especiales de patrocinadores autorizados.
2. La chaqueta, cuando esté ajustada con el cinturón deberá ser de una longitud tal que cubra las caderas. Opcionalmente se podrá llevar una camiseta negra o blanca debajo del kimono que deberá ser del mismo color que éste.
3. 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.
4. Los pantalones deberán ser lo suficientemente largos para cubrir por lo menos dos tercios de la pantorrilla y no deberán ir doblados.
5. Cada contendiente 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. Si el árbitro considera que el pelo de cualquier contendiente está sucio podrá, junto con la aprobación del Comité de Arbitraje, echar al contendiente del combate. En combate no se permiten pinzas de pelo si son metálicas. En formas sí están permitidas, siempre que sean discretas.
6. Los contendientes deberán llevar las uñas cortas y no llevar objetos metáli-

cos, piercings o cualquier otro que pueda lesionar a su oponente.

7. El equipo protector de semicontacto es obligatorio en todas las divisiones de combate (casco integral con protector facial, guantes que cubran pulgar y muñeca, botas que cubran dedos y talón, protector bucal y de genitales). Para las categorías infantiles y femenina será obligatorio el uso de peto protector. Sólo serán permitidas las protecciones hechas de espuma, con excepción del protector de genitales. 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.
8. Las protecciones opcionales permitidas serán espinilleras.
9. El uso de vendajes o muñequeras por lesión deberá ser aprobado por el Comité de Arbitraje a indicación del Doctor Oficial.

Anotaciones

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 a la Comisión de Arbitraje con tiempo suficiente antes de un torneo. La Comisión de Arbitraje examinará cada caso y decidirá al respecto. No se atenderán aquellos casos que se presenten sin tiempo suficiente.

Si un competidor se presenta en el tatami vestido inadecuadamente, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregir las deficiencias.

Si la Comisión de Arbitraje lo autoriza, los árbitros podrán quitarse la chaqueta.

ARTÍCULO 3. PANEL DE ÁRBITROS

1. El panel de oficiales para cada encuentro consistirá en:
Un árbitro (central) y dos jueces (banderas).
2. También se nombrarán cronometradores y anotadores.

Anotaciones

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 contendientes, 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. DURACIÓN DE UN COMBATE.

1. 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.
2. El cronometrador señalará en voz alta o mediante un indicador sonoro los últimos “30 segundos”. La señal de final de tiempo es la que marca el fin del combate.

ARTÍCULO 5. PUNTUACIÓN.

1. Las áreas de contacto (blancos) serán el cuerpo (tórax, estómago, laterales del cuerpo y riñones), genitales (únicamente adultos cinturones marrones y negros), y con contacto cualificado a la cabeza. En categoría infantil el frontal de la cara no es válido. 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 deben ser dirigidos por encima de las orejas. En el caso del campeonato de España, si las categorías de combate se agrupan en una sola tipo Open, genitales será un área válida.

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:

- Patada a la cabeza
- Barrido seguido de remate a zona puntuable cuando el oponente ha caído.

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 genitales y moderado al resto de zonas puntuables. El contacto excesivo o incontrolado supondrá una sanción inmediata.

2. En el caso en que uno o los dos contrincantes se caigan, el juez dejará tres segundos para dejar marcar punto (a uno o al otro) antes de parar el combate.
3. Si ocurriese un contacto moderado a la cara en categoría de adultos, se otorgaría un punto 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.
4. 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.
5. 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.
6. No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, si se realiza cuando

los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes 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.

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

Anotaciones

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 frecuentemente 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 con 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.

En una técnica de barrido no es preciso que el competidor caiga; para marcar 1 punto es suficiente que esté desequilibrado cuando el oponente marca. 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 o caída, se debe esperar tres segundos para ver si el atacante puede continuar con éxito y así marcar 2 puntos.

Los barridos a las dos piernas simultáneamente, o a la pierna de apoyo mientras agarramos la otra, son válidos siempre que se realicen con la CAÍDA CONTROLADA del oponente. 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 contendientes 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.

ARTÍCULO 6. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN.

1. Se precisan dos oficiales (si se usan tres oficiales) 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 los 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 oficiales otorgarán un punto o darán una infracción de acuerdo a 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 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 el mismo momento.
4. En categoría individual, cuando no haya superioridad de puntuación se anunciará la prórroga.
 - a. El primer competidor en marcar PUNTO gana. No hay límite de tiempo.
 - b. En la PRÓRROGA se arrastrarán las penalizaciones dadas durante el combate.

ARTÍCULO 7. COMPORTAMIENTO PROHIBIDO.

- 1-Está prohibido lo siguiente:
- a. Cualquier técnica que se ejecute a ciegas.
 - b. Cualquier técnica realizada de forma salvaje o incontrolada.
 - c. Técnicas hacia la cara en categorías infantiles.
 - d. Técnicas que vayan contra las articulaciones, (movimientos que trabajen con las articulaciones del oponente).
 - e. Agarrar sin intentar puntuar inmediatamente.
 - f. Golpear la columna vertebral, garganta, parte posterior del cuello o las piernas.
 - g. Contacto excesivo con el cuerpo con intención de causar daño a la otra persona.
 - h. Barrer la pierna de apoyo que produzca una caída incontrolada del oponente. Barridos a la pierna adelantada son permitidos siempre por debajo de la rodilla. Los barridos deben ser controlados y técnicos. Todo lo que sea patadas a las piernas serán amonestados.
 - i. Atacar la columna.

- j. Hablar en el área de combate.
- k. Correr fuera del área de combate. Si en el combate los competidores salen de los límites del área de combate se dará un primer aviso. A la segunda infracción se otorgará un punto al oponente. A la tercera salida se le otorgarán dos puntos al oponente. Una salida más (la cuarta) supondrá la descalificación del competidor. Estas faltas permanecerán incluso si se realizan fuera de tiempo. Cuando un competidor se sitúa fuera del área de combate, el árbitro central esperará tres segundos o cuando los dos competidores se sitúen fuera del área de combate, antes de parar el reloj y devolver a los luchadores 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 los dos luchadores hayan sido colocados en posición neutral por el árbitro. Al luchador que está dentro de los límites se le darán todas las oportunidades para marcar bajo las reglas, siempre y cuando la seguridad del competidor no peligre.
- l. Tener una actitud poco combativa.
- m. Tener una conducta antideportiva.
- n. Una interferencia desde fuera.
- ñ. Indicaciones del entrenador.
- o. Evitar la lucha o gritar el propio punto.
- p. Dar patadas a las piernas.
- q. Dar cabezazos.
- r. Patadas frontales y laterales directas a la cara.

Anotaciones

Debe penalizarse cualquier contacto excesivo, a menos que sea culpa de quien recibe el contacto (Falta de Guardia etc.).

Puede haber técnicas que "toquen" la cara y a la vez el casco y sean puntuadas, pero contacto no es lo mismo que impacto. Al evaluar la fuerza del contacto, el árbitro debe tomar en cuenta todas las circunstancias.

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. 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 o frotarse la cara con el dorso de una plancha del tatami. Una lesión preexistente puede producir síntomas desproporcionados respecto al nivel de contacto aplicado.

Un Kenpoísta 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 y que causen dolor al oponente.

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

Las acciones de pérdida de tiempo incluyen movimientos en círculo sin ataque, donde uno o los dos 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, el árbitro debe parar el combate y advertir al o a los infractores. El contendiente 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. Exagerar una lesión que sí existe es menos grave. A un contendiente 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 un doctor neutral; 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 está atendiendo al competidor afectado, el otro competidor deberá permanecer arrodillado y de espaldas en su lado del área de competición.

No se permitirá el asesoramiento desde los laterales durante un combate y los instructores y compañeros de los contrincantes no pueden influir en la decisión de los oficiales.

ARTÍCULO 8. PENALIZACIONES.

1. Se aplicará la siguiente escala de penalizaciones:

AVISO:

Impuesto por infracciones menores o en primera instancia ante cualquier infracción menor.

1ª AMONESTACION (LEVE):

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):

Esta es una penalización en la cual se añaden DOS PUNTO a la puntuación del oponente. Es usualmente impuesto por infracciones mayores o por infracciones repetidas por las cuales se ha dado ya previamente una 1º amonestación en ese combate.

DESCALIFICACIÓN:

Es la descalificación en el torneo, competición o encuentro. La puntuación del oponente se eleva a CINCO PUNTOS. Con el fin de definir el límite de la DESCALIFICACIÓN se deberá consultar al Comité de Arbitraje. Se podrá otorgar DESCALIFICACIÓN cuando un contendiente cometa un acto que atente contra el prestigio y el honor del Kenpo y cuando un contendiente realice acciones muy graves que violen las reglas del torneo.

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.

Los avisos se dan cuando ha habido claramente una infracción leve de las reglas, y el otro contendiente, en opinión del panel de arbitraje, 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, 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 comportan 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. Renuncia es la decisión dada cuando un contendiente o contendientes 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.

1. Si dos contendientes se lesionan entre sí al mismo tiempo o sufren los efectos de una lesión anterior y son declarados por el doctor del torneo 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 contendiente lesionado que haya sido declarado incapaz de competir por el Doctor del torneo, no podrá volver a competir en ese torneo.
3. Cuando un contendiente se lesione, el árbitro deberá parar inmediatamente el combate y llamar al Doctor. El Doctor está únicamente autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.

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

El panel de arbitraje 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 la suspensión de por vida por infracciones repetidas.

Los competidores que reciban Descalificación por simular una lesión serán sacados del área de competición y puestos directamente a disposición de la Comisión Médica del D.N.K., que realizará un examen inmediato del competidor. La Comisión Médica dará su informe para su consideración por la Comisión 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 infringe este reglamento 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, el Comité revisará las circunstancias que llevaron a la protesta. Tendrá en cuenta todas las incidencias ocurridas, realizará un informe y tendrá poder para tomar la decisión que considere oportuna.
5. Cualquier protesta concerniente a la aplicación de las reglas debe ser hecha de acuerdo con el procedimiento al respecto definido por el Comité Director de la R.F.E.K.D.N.K. y presentarse por escrito en un impreso oficial firmado por el representante oficial del equipo o del competidor.
6. Quien protesta deberá depositar una cantidad de dinero fijada por el Comité Director del D.N.K. El tesorero expedirá un duplicado. La protesta más un duplicado del recibo deberán entregarse al Director de Arbitraje.

Anotaciones

La protesta debe incluir los nombres de los contendientes y del panel 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 la Comisión de Arbitraje y como parte de esta revisión, la Comisión estudiará la evidencia suministrada en apoyo de la protesta. La Comisión también estudiará vídeos oficiales y preguntará a los jefes de tapiz en un intento de examinar objetivamente la validez de la protesta.

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

ARTÍCULO 11. PODERES Y DEBERES DEL COMITÉ DE ARBITRAJE, JEFES DE TAPIZ, ÁRBITROS Y JUECES.

1. Los poderes y deberes del Comité de Arbitraje serán los siguientes:
 - a. Asegurar la correcta preparación de un torneo 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 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 diariamente al Comité de Arbitraje un informe escrito sobre cada árbitro bajo su supervisión, incluyendo las eventuales recomendaciones.
3. Los poderes del árbitro serán los siguientes:
- a. El árbitro (central) dirigirá los encuentros (incluyendo el anuncio del comienzo, suspensión y final del encuentro).
Podrá además:
 - Ejercer su derecho a voto democrático cuando se toma una decisión para dar puntos o penalizaciones.
 - Anunciar los PUNTOS.
 - Explicar, si es necesario, al jefe de tapiz o al Comité de Arbitraje las bases para emitir un juicio.
 - Anunciar penalizaciones y dar avisos (antes, durante y después del encuentro).
 - Obtener la decisión de los jueces (con banderas y gestos).
 - Anunciar las prórrogas.
 - b. La autoridad del ÁRBITRO no está limitada solamente el área de competición sino también a todo su perímetro inmediato.
 - c. El árbitro dará todas las órdenes y hará todos los anuncios.
 - d. 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.
4. Los poderes de los jueces (banderas) serán los siguientes:
- 1.
 - 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.
 - 2. El juez observará atentamente las acciones de los contendientes y señalará al árbitro una opinión en los siguientes casos:

- a. Cuando observe un PUNTO.
- b. Cuando un contendiente parezca que va a cometer o haya cometido una acción y/o técnica prohibida.
- c. Cuando advierta una lesión o indisposición de un contendiente.
- d. Cuando uno o los dos contendientes se hayan salido del área de competición.
- e. 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 jefe de tapiz o al Comité de Arbitraje; 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 señalizan una acción, pero puede no hacerlo únicamente si está totalmente convencido de que la(s) señal(es) 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 12. COMIENZO, SUSPENSIÓN Y FIN DE LOS ENCUENTROS.

1. Cada combate eliminatorio será conducido por al menos un árbitro central, dos jueces de esquina, un controlador de tiempo, y un controlador de puntos. Durante las finales podrán ser asignados un árbitro, cuatro jueces, un controlador de tiempo, y un controlador de puntos. Cuando son requeridos cinco jueces serán necesarios tres jueces para otorgar un punto o una amonestación.
2. El juez principal indicará el comienzo de un combate o la reanudación de este a los gritos de “GUARDIA” (para que los oponentes se coloquen en sus posiciones) y “COMBATE” (para comenzar).
3. El juez principal parará el combate al grito de “ALTO” cuando:
 - a. Una técnica puntuable es vista.
 - b. Una falta es cometida.
 - c. Uno de los banderas lo indica.
 - d. Cuando uno de los 2 competidores salen del área de combate.
 - e. Uno de los competidores viola alguna regla.

- g. Un competidor agarra momentáneamente a su oponente y no realiza de inmediato una técnica puntuable.
 - h. Un competidor ha sido barrido sin que su oponente marque una técnica puntuable en los siguientes tres segundos.
 - i. Un competidor necesita ajustar su uniforme o protecciones.
 - j. Acaba el tiempo.
4. El juez principal, después de haber parado el combate, indicará un punto a los gritos de “BANDERAS” (para que los banderas 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 PARA POSIBLE AMONESTACIÓN”.
 5. Cuando un contendiente haya obtenido CINCO PUNTOS durante un combate, el árbitro dirá “ALTO” y ordenará a los contendientes 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.
 6. El árbitro otorgará la decisión y anunciará al ganador o dará un EMPATE.
 7. En el caso de un combate empatado en categoría individual el árbitro anunciará “PRÓRROGA” y comenzará la extensión a la voz de “GUARDIA, COMBATE”.

Anotaciones

Al comenzar un combate, el árbitro llamará a los contendientes a ocupar sus marcas. Si un competidor entra prematuramente en la zona de competición, debe salir de ella. Los contendientes deben saludarse adecuadamente entre sí, una rápida inclinación de cabeza es descortés e insuficiente. El árbitro puede ordenar el saludo 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 un competidor está saltando o moviéndose debe quedarse quieto para que pueda recomenzar el combate. El árbitro debe reanudar el combate lo antes posible.

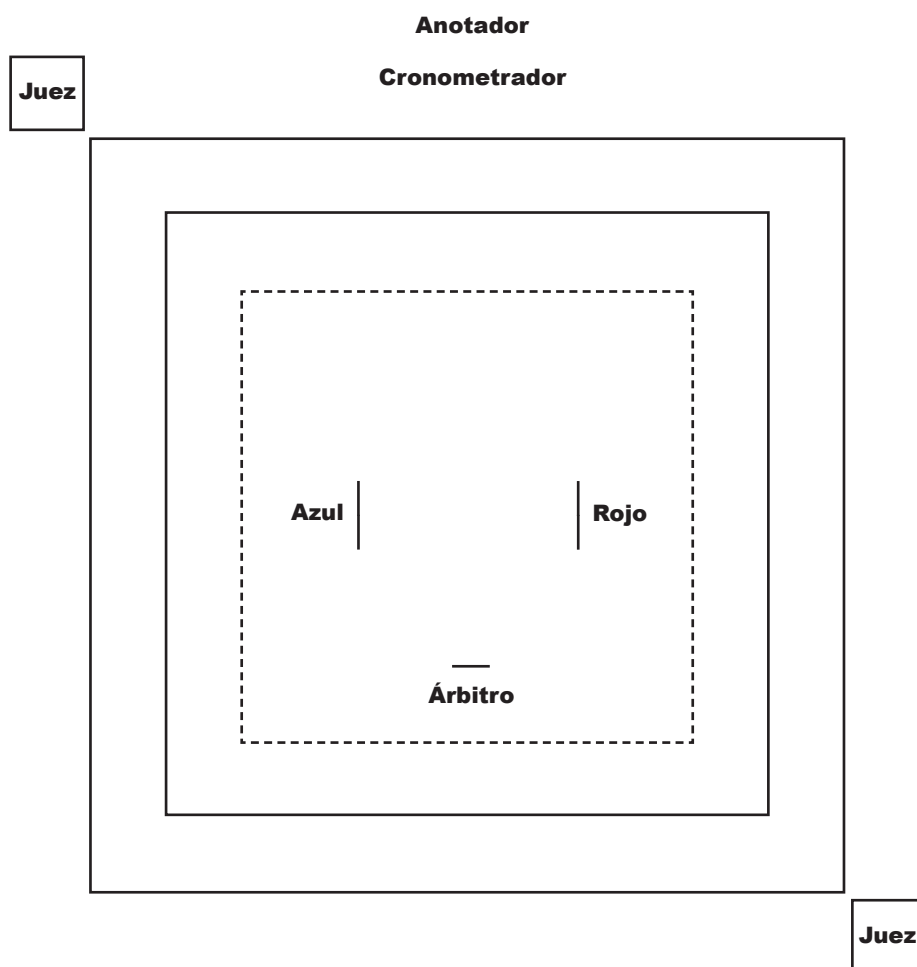
ARTÍCULO 13. MODIFICACIONES.

Sólo el Comité Director del D.N.K. puede modificar el Reglamento de Competición.

TÉRMINO.	ACCIÓN.
Comienzo del combate _____	El árbitro está situado en su línea.
Comienzo de la prórroga _____	El árbitro está situado en su línea.
Queda algo más de tiempo _____	El cronometrador dará una señal audible 30 segundos antes de terminar el combate.
Alto _____	Parada, interrupción o final del combate. El árbitro corta hacia abajo con su mano. El cronometrador para el reloj.
Posición inicial _____	Contendientes y árbitro vuelven a sus líneas iniciales respectivas.
Continúa el combate _____	Continuación del combate cuando ha habido una interrupción no autorizada.
Guardia, ¡combate! _____	El árbitro retrocede una pierna, extiende las palmas de las manos y las junta.
El juez es llamado _____	El árbitro señala al juez con un brazo y lleva la palma a la cara.
Banderas, ¡ya! _____	El árbitro se tapa los ojos con las manos y los jueces con las banderas para llegar a una decisión.
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.
Prórroga _____	El árbitro reinicia el combate con la voz de "SE INICIA LA PRÓRROGA, GUARDIA, COMBATE".
Técnicas puntuables simultáneas _____	No puntúa ningún contendiente. El árbitro junta sus puños frente al pecho. Los jueces juntan las banderas una frente a la otra.
Rojo/Azul ganador _____	El árbitro levanta oblicuamente su brazo del lado del vencedor.

TÉRMINO.	ACCIÓN.
Rojo/Azul Punto _____	El árbitro extiende su brazo hacia el competidor que ha marcado punto. Los jueces extienden la bandera del color del competidor que ha marcado punto. El árbitro cuenta los votos (1, 2, 3) y levanta el dedo índice a la vez que anuncia el punto.
Rojo/Azul Dos puntos _____	El árbitro extiende su brazo hacia el competidor que ha marcado punto. Los jueces extienden la bandera del color del competidor que ha marcado punto. El árbitro cuenta los votos (1, 2, 3) y levanta el dedo índice y corazón a la vez que anuncia los 2 puntos.
Aviso _____	El árbitro cruza las manos hacia el infractor.
1ª Amonestación _____	El árbitro señala con su dedo índice al pie del ofensor.
2ª Amonestación _____	El árbitro señala con su dedo índice al abdomen del ofensor.
Descalificación _____	El árbitro señala con su dedo índice a la cara del ofensor y luego hacia arriba y detrás de él, anunciando la victoria de su oponente.
Salida del área de competición _____	El árbitro señala con su dedo índice a la línea límite del área de competición del lado del ofensor.
2ª salida del área de competición _____	El árbitro utiliza dos señales manuales anunciando ROJO/AZUL 2º SALIDA, primero señala con su dedo índice a la línea límite del área de competición del lado del ofensor y da punto al oponente.
3ª salida del área de competición _____	El árbitro utiliza dos señales manuales anunciando ROJO/AZUL 3ª SALIDA, primero señala con su dedo índice a la línea límite del área de competición del lado del ofensor y da 2 puntos al oponente.

TÉRMINO.	ACCIÓN.
Cuarta y última salida del área de competición _____	El árbitro utiliza dos señales manuales anunciando ROJO/AZUL 4ª SALIDA. Primero señala con su dedo índice a la línea límite del área de competición del lado del ofensor y anuncia la victoria del oponente con ROJO (AZUL) GANADOR.
No he visto punto/penalización _____	El árbitro junta las manos contra su pecho y los jueces bajan las banderas cruzándolas.
Renuncia _____	El árbitro señala con su dedo índice hacia la línea del contendiente que renuncia y anuncia la victoria del oponente.
Consulta posible amonestación _____	El árbitro levanta el dedo índice del lado del posible infractor y hace círculos con él. Los jueces levantarán la bandera del color del posible infractor haciendo círculos con ella.
Doble consulta _____	El árbitro realizará una primera consulta para penalización y después consulta para posible punto.



INTRODUCCIÓN.

Con esta serie de artículos sobre arbitraje perseguimos una doble finalidad: por una parte, que las reglas de arbitraje queden claras para todo el mundo; por otra, que los criterios sean unánimes a la hora de su aplicación y que el veredicto final sea lo más objetivo posible.

ARTÍCULO 1. FINALIDAD.

La finalidad de las reglas de competición es regular todos los problemas relacionados con la misma a cualquier nivel.

ARTÍCULO 2. ÁREA DE COMPETICIÓN.

El área de competición debe tener una medida exacta de 8 x 8 m². En ella estarán delimitadas las posiciones del juez central, competidores, esquinas y coach.

ARTÍCULO 3. ÁREA DEL COMPETIDOR.

La zona enmarcada dentro del cuadro de 8 x 8 m² se denomina área del competidor. Debe marcarse un cuadro de 6 x 6 m² y luego otro de 8 x 8 m² concéntrico con el primero. El espacio comprendido en ese metro se denomina zona de protección.

NOTA: En casos excepcionales y debido a la necesidad de disponer al menos de 6 tatamis en una competición, y por acuerdo unánime de los delegados de club, las medidas se podrán reducir sensiblemente hasta un mínimo de 6 x 6 m².

ARTÍCULO 4. ZONA DEL COACH.

Cada uno de los dos coach ocupará un espacio de 1.50 metros de largo por 1 metro de ancho, que se situarán en el centro de dos lados opuestos, aquellos que quedan justamente a espaldas de los competidores antes de iniciarse el combate.

ARTÍCULO 5. REQUISITOS PARA PODER COMPETIR.

- a. Todas las personas que deseen competir deberán presentar la licencia federativa actualizada.
- b. Ser mayor de edad o, en su caso, presentar autorización por escrito de los padres o tutores.
- c. Estar inscrito en el torneo dentro del plazo de tiempo establecido por la organización.
- d. “Representar a un club”, debidamente inscrito en la Federación, con la renovación de éste al día.
- e. En caso de tratarse de una competidora adulta certificado de no embarazo.
- f. Tener un conocimiento completo de las reglas de arbitraje.

ARTÍCULO 6. INDUMENTARIA DE LOS COMPETIDORES.

- a. Llevar el uniforme reglamentario de la Federación, o en su defecto el correspondiente a cada estilo.
- b. Mostrar una imagen pulcra y ordenada.
- c. No se podrán llevar objetos o elementos que puedan causar lesión al adversario o a uno mismo, tales como gafas, anillos, cadenas, etc.
- d. Las PROTECCIONES OBLIGATORIAS serán siempre blandas y homologadas. Son las siguientes:

INFANTIL: bucal, casco integral, guantillas, peto, coquilla, la tibia, el talón y el pie estarán cubiertos (protecciones tipo botín).

ADULTOS: bucal, casco integral, coquilla, guantes semi-contact o full-contact, protección de pierna que cubra la tibia y el pie (tipo botín). Las competidoras deberán utilizar protector de seno o peto, a elegir.

NOTA: En las competidoras el protector de seno deberá ser duro pero lo suficientemente protegido para que no le cause lesión a su contrincante.

ARTÍCULO 7. CATEGORÍAS

Se utilizarán reglas Semi Contacto para categoría infantil y para categoría senior.

En categoría Infantil no estará permitido golpear con el puño a la cara.

Las categorías a tener en cuenta para los torneos y campeonatos serán las siguientes:

1. KUMITE (Combate) Infantiles hasta los 16 años de edad:

1. 7/8 años: masculino/femenino, cualquier nivel de cinturón. (5 cat.)
 - a) hasta 26 kilos b) de 26 a 32 kilos c) de 32 a 38 kilos
 - d) de 38 a 44 kilos e) más de 44 kilos
2. 9/10 años: masculino/femenino, cualquier nivel de cinturón. (5 cat.)
 - a) hasta 30 kilos b) de 30 a 36 kilos c) de 36 a 42 kilos
 - d) de 42 a 48 kilos e) más de 48 kilos
3. 11/12 años, masculino, cualquier nivel de cinturón. (6 categorías)
 - a) hasta 36 kilos b) de 36 a 42 kilos c) de 42 a 48 kilos
 - d) de 48 a 54 kilos e) de 54 a 60 kilos f) más de 60 kilos
4. 11/12 años, femenino, cualquier nivel de cinturón. (6 categorías)
 - a) hasta 36 kilos b) de 36 a 42 kilos c) de 42 a 48 kilos
 - d) de 48 a 54 kilos e) de 54 a 60 kilos f) más de 60 kilos
5. 13/14 años, masculino, cualquier nivel de cinturón. (6 categorías)
 - a) hasta 50 kilos b) de 50 a 56 kilos c) de 56 a 62 kilos
 - d) de 62 a 69 kilos e) de 69 a 76 kilos f) más de 76 kilos
6. 13/14 años, femenino, cualquier nivel de cinturón. (6 categorías)
 - a) hasta 50 kilos b) de 50 a 56 kilos c) de 56 a 62 kilos
 - d) de 62 a 69 kilos e) de 69 a 76 kilos f) más de 76 kilos
7. 15/16 años, masculino, cualquier cinturón. (6 categorías)
 - a) hasta 55 kilos b) de 55 a 61 kilos c) de 61 a 68 kilos
 - d) de 68 a 75 kilos e) de 75 a 82 kilos f) más de 82 kilos
8. 15/16 años, femenino, cualquier cinturón. (5 categorías)
 - a) hasta 57 kilos b) de 57 a 64 kilos c) de 64 a 71 kilos
 - d) de 71 a 78 kilos e) más de 78 kilos

2. KUMITE para seniors a partir de los 17 años.

1. Masculino, más de 17 años, cinturones Blanco hasta Verde. (5 cat.)
 - a) hasta 64 kilos
 - b) de 64 a 71 kilos
 - c) de 71 a 78 kilos
 - d) de 78 a 87 kilos
 - e) más de 87 kilos
2. Femenino, más de 17 años, Blanco/Azul. (5 categorías)
 - a) hasta 57 kilos
 - b) de 57 a 64 kilos
 - c) de 64 a 71 kilos
 - d) de 71 a 78 kilos
 - e) más de 78 kilos
3. Masculino, más de 17 años, Marrones y Negros. (5 categorías)
Idem blanco hasta azul (masculino)
4. Femenino, más de 17 años, Marrones y Negros. (5 categorías)
Idem blanco hasta azul (femenino)

NOTA.- En todas las categorías se podrá rebasar el peso límite en 500 gramos como máximo.

ARTÍCULO 8. PESAJE.

Deberá realizarse siempre antes del sorteo. Durante el pesaje sólo podrá estar presente un delegado por equipo, además del Delegado Jefe que habrá sido designado por el organizador de la competición.

ARTÍCULO 9. TIPO DE COMPETICIÓN.

- a. La competición será individual y cada equipo podrá presentar un máximo de cuatro competidores por peso.
- b. Para poder celebrarse un combate dentro de cualquier categoría o peso, deberá haber un mínimo de 6 competidores.

NOTA: En ocasiones, el organizador puede permitir la celebración de un combate para una categoría con la sola presencia de 2 competidores.

ARTÍCULO 10. SORTEO.

- a. El sorteo se efectuará siempre después del pesaje, en presencia del Delegado de Club o Región.
- b. En caso de no poder realizarse el pesaje, el peso estará disponible para que en cualquier momento pueda verificarse, cuando así sea requerido, pero siempre antes del inicio del combate, siempre que el competidor no se halla enfrentado con otro competidor del mismo club que lo requiera.

- c. Se sortearán los clubes o regiones y se les asignará un número. Luego cada delegado, según el número que le haya correspondido, dirá el nombre del competidor, o competidores, en cada una de las categorías.

NOTA: Al campeón del grupo no se le podrá pedir pesaje en la final, pero si al campeón del año anterior.

ARTÍCULO 11. DURACIÓN DE LA COMPETICIÓN.

La duración oficial de los combates para categoría Senior será de 3 asaltos de 2 minutos cada uno, con un minuto de descanso entre ellos. Las posibilidades que se barajan alternativamente, según la cantidad de competidores que acudan a un torneo y el tiempo disponible, y siempre contando con el acuerdo unánime del organizador y delegados, pueden ser de 2 asaltos de 2 minutos con 1 minuto de descanso e incluso de un único asalto de 2 ó 3 minutos. En categoría Infantil la duración de los combates será de un asalto de 2 minutos hasta 12 años y de dos asaltos de 2 minutos a partir de 13 años.

ARTÍCULO 12. PERSONAL NECESARIO.

- a. Jefe arbitral de la competición.
- b. Juez de mesa.
- c. Juez central (por área de competición).
- d. Dos o cuatro jueces de esquina (por área de competición).
- e. Cronometrador (por área de competición).
- f. Un médico.
- g. Servicio de Protección civil.
- h. Servicio de Policía Municipal.
- i. Grupo de oficiales asistentes de la Federación podrán variar en número y llevarán un distintivo en la solapa o pectoral izquierdo.

ARTÍCULO 13. UNIFORME ARBITRAL.

- a. Todos los árbitros deberán ir uniformados con el traje oficial homologado.
- b. No podrán ser portadores de elementos que puedan causar lesión a los competidores (anillos, medallas, pulseras, etc.).

ARTÍCULO 14. REQUISITOS PARA PODER ARBITRAR.

- a. Tener la documentación al día (licencia y renovaciones anuales).
- b. Estar en posesión del carnet de arbitraje en el grado que corresponde al nivel de competición que se desea arbitrar.
- c. Reciclar, al menos una vez al año, todos los conocimientos arbitrales en cursos correspondientes al nivel de su categoría.

ARTÍCULO 15. CATEGORÍAS ARBITRALES.

- a. CRONOMETRADOR O ÁRBITRO PROVINCIAL: Encargado de controlar el tiempo de duración del combate.
- b. ÁRBITRO REGIONAL: Podrá dirigir combates a nivel provincial y regional, y además podrá ser juez de esquina a nivel regional y nacional. Deberá estar en posesión del carnet de crono.
- c. ÁRBITRO NACIONAL: Podrá dirigir encuentros nacionales como árbitro central. Estará en posesión del carnet de árbitro regional y crono.

ARTÍCULO 16. NOMINACIÓN DE LOS COMPETIDORES.

El nombre del competidor será anunciado por los altavoces tres veces, con un intervalo de 1 minuto entre una llamada y la siguiente.

Este control deberá realizarlo el crono correspondiente al área de competición. Cada vez que transcurra el minuto avisará a la mesa central.

El árbitro central amonestará con 1/2 punto al competidor que se presente a partir de la 2ª llamada con las palabras: "Por pérdida de tiempo".

Si transcurrido el período mencionado, o sea los tres minutos, no se presenta, se le declarará perdedor y quedará automáticamente descalificado, aunque sea en la fase final.

NOTA: Es muy importante que los coach y competidores estén muy atentos a las llamadas para agilizar la competición.

ARTÍCULO 17. PRINCIPIO Y FIN DEL COMBATE.

- a. Con la palabra "COMBATE" se dará comienzo a cada asalto por el juez central. Lo detendrá con la palabra "ALTO", ante la indicación del crono correspondiente.
- b. Si la palabra "ALTO" se utiliza para finalizar el combate se añadirá inmediatamente "FINAL".

ARTÍCULO 18. REQUISITOS ANTES DE EMPEZAR Y TERMINAR UN COMBATE.

- a. El árbitro central se encontrará fuera del área de competición y frente al juez de mesa. Pasará a su posición, dentro del área, cuando esté preparado para comenzar el control del combate.
- b. Los competidores, se encontrarán fuera del área de competición, en los lugares indicados para ellos y en compañía de un solo coach. Pasarán a sus posiciones en el área de competición sólo a instancias del juez central. Éste los llamará por el color correspondiente. El "AZUL" será el competidor situado a la derecha del juez central y el "ROJO" el que se encuentre a su izquierda.

- c. Los competidores se colocarán en sus respectivos lugares, señalados al efecto, dentro del área de competición mirando al árbitro central en posición de firmes. A la voz "MIRAD" mirarán a la mesa y a la voz de "SALUDAD" se inclinarán hacia ésta. A continuación a la voz de "MIRAOS" se mirarán entre ellos y a la voz de "SALUDAOS" lo realizarán.
- d. El árbitro central pasará inmediatamente, siempre sin dar la espalda al juez de mesa, a revisar y comprobar que el vestuario y las protecciones son las reglamentarias. Así mismo comprobará las uñas de los pies y elementos que puedan causar lesión.
- e. El árbitro central indicará el principio del combate levantando un dedo a la voz de: primer asalto. Así lo hará sucesivamente en el resto de los asaltos establecidos. También indicará la duración de los asaltos diciéndolo en voz alta y mirando a los esquinas.
- f. Es una obligación el que cada competidor conozca este ceremonial y los términos oficiales que se utilizan.

ARTÍCULO 19. TRÁMITES AL FINAL DE CADA COMBATE.

- a. Los competidores deberán permanecer de pie, en posición de firmes, mirándose el uno al otro.
- b. Los competidores a la voz de "MIRAOS" lo harán y a la voz de "SALUDAOS" lo efectuarán. Seguidamente a la voz de "MIRAD" mirarán al juez de mesa. Por último, a la voz de "SALUDAD" saludarán al juez.
- c. Los jueces de esquina entregarán las papeletas con la puntuación al árbitro central, quien las entregará al juez de mesa. Éste dilucidará, mediante el recuento del total de puntos, al ganador de dicho combate. Mientras tanto, los competidores permanecerán sentados sobre sus rodillas dentro del área de competición.
- d. El árbitro central declarará al vencedor llamando a los competidores que se colocarán a ambos lados de él y cogerá una mano a cada uno, siempre mirando hacia el juez de mesa. A la voz de "ROJO" o "AZUL", se mencionará al vencedor alzando el brazo correspondiente y dirá "GANADOR".

ARTÍCULO 20. PUNTUACIONES VÁLIDAS Y VALORACIONES.

Toda técnica efectuada con limpieza y control que golpee una zona permitida será puntuada de la siguiente manera:

- a. Un punto por cada técnica de pierna a las zonas permitidas del cuerpo.
- b. Un punto por cada técnica de puño a la cabeza o a las zonas permitidas del cuerpo.
- c. Un punto por cada excelente barrido.
- d. Dos puntos por cada técnica de pierna a la cabeza.
- e. Dos puntos por cada barrido inmediatamente seguido de una técnica.

- f. Tres puntos por patada en salto a la cara. El salto debe rebasar el nivel del cinturón.
- g. Tres puntos por golpe de puño en salto (tettsui) a la cabeza. El salto debe rebasar el nivel de cinturón.
- h. Las técnicas de pierna para ser válidas deben efectuarse con perfecto equilibrio, es decir, sin caerse al suelo. En caso contrario no se puntuarán.

ARTÍCULO 21. TÉCNICAS PERMITIDAS.

- 1. Golpes de puño directo a la cara, al pecho o al estómago.
- 2. Golpes de puño circulares a la cara, al pecho, al estómago y al costado. En ningún caso se podrá rebasar la línea de impacto.
- 3. Se permite chequear la guardia del contrario con mano o pie para efectuar una técnica.
- 4. Patada frontal al estómago, pecho o cabeza (no cara).
- 5. Patada circular al estómago, pecho, cara y costado.
- 6. Patada lateral al estómago, pecho, cabeza (no cara) y costado.
- 7. Patada descendente. Siempre que marque y no pase.
- 8. Patada de vuelta recta.
- 9. Patada de vuelta circular, siempre y cuando la patada marque pero no pase.
- 10. Se permite la patada de vuelta circular recogida (tipo ura mawashi).
- 11. Son válidas todas las técnicas realizadas con la palma de la mano directa o en movimientos circulares, siempre que no pase.
- 12. Son válidos los golpes de revés (tipo uraken) realizados con los puños a zonas permitidas.

NOTA: Todas las técnicas en semi-contact se deben realizar sin excesiva potencia, siempre debe existir un control (técnicas percutantes).

ARTÍCULO 22. TÉCNICAS Y ACCIONES PROHIBIDAS.

- 1. Agarrar o retener al contrario.
- 2. Los golpes de puño en giro.
- 3. Los ganchos.
- 4. Las patadas en giro circulares que pasen.
- 5. Las patadas circulares a las piernas.
- 6. Golpear con codo, rodilla, cabeza o cualquier otra zona del cuerpo.
- 7. Nunca estará permitido el K.O. voluntario.
- 8. El K.O no estará penalizado con la descalificación del que lo ha provocado en el caso de que se produzca en un choque involuntario.

ARTÍCULO 23. ZONAS PERMITIDAS PARA GOLPEAR CON PUÑO O PIE.

1. Cabeza.
2. Pecho.
3. Estómago.
4. Costado.
5. Son válidos los desequilibrios, simulacro de barrido.
6. Barridos, siempre y cuando se realicen al botín.

NOTA: En infantiles no estará permitido el puño a la cara.

ARTÍCULO 24. ZONAS PROHIBIDAS PARA GOLPEAR.

Golpear directamente a las articulaciones, a la nuca, a la columna vertebral o del cinto hacia abajo.

ARTÍCULO 25. AMONESTACIONES Y DEDUCCIÓN DE PUNTOS.

Se deducirá 1/2 punto por cada una de las siguientes acciones, previa amonestación:

1. Por cada tres salidas del tatami, previa amonestación, en cada una de las salidas.
2. Por rehuir el combate durante más de 15 segundos.
3. Por simular lesión.
4. Por empujar.
5. Por barrer, cuando no haya tatami.
6. Por agarres con la mano.
7. Por mal comportamiento del competidor o coach.
8. Por tirarse al suelo, tras efectuar una técnica de pierna.

Se deducirá 1 punto por cada una de las siguientes acciones previa amonestación a no ser que la técnica sea demasiado peligrosa.

1. Por atacar al competidor una vez que esté en el suelo.
2. Por atacar después de detener el combate.
3. Por mal comportamiento reiterado del competidor o coach.
4. Por golpear con excesiva potencia al realizar cualquier técnica.
5. Por golpear con cabeza, codo o rodilla.
6. Por golpear con cualquier técnica no permitida.

ARTÍCULO 26. DESCALIFICACIONES.

1. Por patear directamente a genitales.
2. Por patada baja (low kick).
3. Por una técnica demasiado contundente que produzca el K.O. del oponente.
4. Por acumulación de deducciones. Cualquier competidor que acumule tres puntos será descalificado automáticamente.

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, Árbitros y Jueces deberán cumplir con lo definido en el artículo 2 de las Reglas de Combate.
2. Todo aquel que incumpla esta regulación podrá ser descalificado.

Anotaciones

El Árbitro no debe quitarse la chaqueta durante la ejecución de una Forma o Técnica.

A los competidores que se presenten con indumentaria incorrecta se les dará un minuto para corregirlo.

ARTÍCULO 3. PANEL DE ARBITRAJE.

1. El panel, que será de tres o cinco Jueces para cada encuentro, será designado por la Comisión. de Arbitraje antes del encuentro.
2. Los jueces se colocarán sentados en fila de frente al competidor y de espaldas a la mesa de anotaciones, dejando un espacio mínimo de un metro entre cada uno de ellos.
3. Con el fin de facilitar el desarrollo de la competición, se nombrarán anotadores y secretarios de mesa.

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 y ya no serán tenidas en cuenta en ningún caso. En caso de empate, la puntuación más baja de las tres puntuaciones utilizadas será incluida. Si la puntuación más baja se incluye y sigue existiendo un empate, la puntuación más alta de las tres 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. Cuando el panel de arbitraje esté formado por tres jueces no será eliminada ninguna puntuación.

2. Es obligatorio que la puntuación de las Formas y/o Técnicas sea verificada por un árbitro o la mesa central antes de que se anuncie a los ganadores.

ARTÍCULO 5. CRITERIOS PARA LA DECISIÓN.

1. Los Jueces deberán tener presentes, antes de dar su puntuación, los siguientes criterios:
 - a. La Forma o Técnica deberá ser realizada de forma 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.
2. Será descalificado quien interrumpa o varíe la Forma o Técnica, o ejecute una Forma distinta de la designada o anunciada.

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/o cae, los jueces le otorgarán la puntuación mínima de la categoría.

1. Todos los participantes deberán vestir de manera apropiada cuando compitan. Se les permitirá llevar el uniforme que es apropiado a su estilo y sistema, pero su uniforme no puede ser perjudicial para ellos mismos o para sus oponentes.
2. 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 oficiales calificarán y juzgarán a cada competidor por su postura, espíritu, concentración, continuidad, consistencia y técnica propia.
3. El sistema decimal de puntuación será el utilizado. La media de puntuación en las categorías de adultos para cinturones de blanco hasta naranja será de 5 a 7. De púrpura hasta verde será de 6 a 8. La media para cinturones marrones y negros será de 7 a 9. La media de puntuación en las categorías infantiles para cinturones de blanco hasta púrpura será de 6 a 8. De azul hasta negro será de 7 a 9.
4. No se permite música durante la realización de Formas Tradicionales.
5. A todos los participantes se les dará puntuación individualmente desde el primero al último.
6. 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.
7. El primer competidor en firmar la hoja de inscripción será el último en competir. Esto no se aplicará a los cinturones negros, quienes deben sortear su puesto.
8. Cada competidor antes de iniciar su Forma indicará al juez central su nombre, sistema, y la forma que va a ejecutar. Adicionalmente el competidor podrá indicar también su asociación, escuela o nombre de su instructor. Si es necesario, el competidor podrá dar una breve explicación y deberá pedir permiso al juez central para poder iniciar su Forma.
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 permite entradas posteriores una vez que la categoría ha empezado. No hay excepciones a menos que así lo designe el promotor.
12. El comité de competición del D.N.K. 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 competición del D.N.K. puede requerir identificación o verificación para determinar la identidad, edad, el estado físico o el rango del competidor.
14. El comité de competición del D.N.K. se reserva el derecho de rehusar la admisión o la inscripción a cualquier espectador o participante.
15. En las competiciones de Formas los jueces/oficiales 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. En el caso del campeonato de España la competición se realizará a dos vueltas, no pudiéndose repetir la misma forma en la segunda vuelta. Sólo en caso de desempate se podrá repetir la misma forma.

1. Los equipos estarán formados por un total de entre 3 a 5 miembros. No se admitirán equipos formados por menos de 3 o más de 5 miembros.
2. La Forma deberá ejecutarse por todos sus miembros al mismo tiempo al menos la mitad de la forma, permitiéndose momentos en los que la sincronización o ejecución no incluya a todos los integrantes del equipo de forma simultánea.
3. Además de los mismos puntos importantes en la ejecución de las Formas individuales tradicionales, se tendrá especialmente en cuenta la coordinación y presentación en conjunto entre todos los miembros del equipo al realizar la Forma.
4. La Forma debe ser tradicional de Kenpo. No se admitirán formas libres o artísticas en la modalidad de Formas por equipos.
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.

1. Sólo las armas que son guardadas bajo constante control serán aprobadas para una competición. Las estrellas, lanzadas, dardos flechas, y objetos voladores de cualquier clase no se podrán utilizar.
2. Únicamente serán permitidas las formas tradicionales. Por lo tanto en esta modalidad no serán valoradas ni las acrobacias ni el espectáculo. Para ello, existe la modalidad de Formas artísticas.
3. El árbitro examinará todas las armas antes de una competición para determinar si son seguras para usarlas.
4. Las armas que son obviamente peligrosas o pueden manifestar daño a los competidores, a los oficiales o a los espectadores no se permitirán. Esta regla se aplica especialmente a las divisiones de Formas con Armas.
5. Los oficiales 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 a ello.
6. Las Formas tradicionales con armas será puntuadas de la misma manera que son puntuadas las Formas tradicionales.
7. Si en la modalidad de Formas con armas, el competidor pierde el arma y esta cae accidentalmente al suelo, será el equivalente a olvidar la forma y cada juez otorgará al competidor la puntuación mínima de esa categoría.

1. Los competidores pueden realizar las técnicas en secuencia contra varios adversarios o solo 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 divisiones de adultos son:

Blanco-Naranja: Se requieren 3 técnicas: 1 golpe de puño, 1 agarre, y 1 patada. No se pueden utilizar armas. El tiempo límite es de 3 minutos y no más de 3 atacantes.

Púrpura-Verde: Se requieren 3 técnicas con la opción de 2 técnicas más. Se pueden utilizar armas pero no puedes usar el arma de un atacante que ha sido desarmado. El tiempo límite es de 5 minutos y no más de 5 atacantes.

Marrón-Negro: Se requieren 3 técnicas con la opción de 2 técnicas más. Se pueden utilizar armas y puedes usar el arma de un atacante que ha sido desarmado. El tiempo límite es de 5 minutos y no más de 5 atacantes.

En las categorías infantiles las divisiones son:

Blanco-Púrpura: Se requieren 3 técnicas: 1 golpe de puño, 1 agarre, y 1 patada. No se pueden utilizar armas. El tiempo límite es de 3 minutos y no más de 3 atacantes.

Azul-Negro: Se requieren 3 técnicas con la opción de 2 técnicas más. Se pueden utilizar armas pero no puedes usar el arma de un atacante que ha sido desarmado. El tiempo límite es de 5 minutos y no más de 5 atacantes.

2. En caso del campeonato de España donde se juntan las categorías en una sola tipo Open, las reglas que se mantendrán para todos serán las de la categoría de cinturones negros.
3. No se aceptarán otros complementos propios de las exhibiciones. Ninguna música será permitida ni ningún arma que pueda ser peligrosa para ellos mismos o para sus atacantes. El árbitro central podrá examinar el arma y decidirá sobre su peligrosidad.
4. La secuencia técnica sólo en la categoría de adultos marrones y negros, deberá ejecutarse primeramente a velocidad lenta y posteriormente a velocidad real. El resto de categorías realizarán las técnicas directamente a velocidad real.
5. Los criterios para puntuación de las técnicas serán con el siguiente orden.
 - a. Ejecución técnica: (Será real y aplicable a un a situación verdadera, no confundir con exhibiciones).
 - b. Efectividad, control, fuerza, enfoque, continuidad, equilibrio y presentación de conjunto.