

EL COMBATE

COMBATE ASPECTOS CONDICIONANTES

Introducción

Las primeras manifestaciones del Kenpo tuvieron lugar en la India, en el año 300 DC, según libros antiguos. Dos siglos después en el año 470 un monje budista llamado Ta-Mo en chino, Bodhidarma en sánscrito y Daruma en japonés, se estableció en el monasterio budista de Shaolin situado en las montañas de Shong-Shan, en la provincia de Honan, al norte de China.

Entre los siglos VII y IX es introducido en Japón por un monje Shaolin llamado Chen Gen Ping en 1600.

El Kenpo se enriqueció con las influencias del Ju Jutsu, que más adelante adquirió otros nombres en dependencia de las ciudades o familias donde se practicaba, ya que cada una tenía diferentes características en su concepción.

Existen dos formas de combate:

- **Combate libre**
- **Combate reglamentado o de competición**

Combate libre o Combate

El Kenpo es un deporte/Arte Marcial en el que se ve involucrado todo el cuerpo y cuya intensidad y demanda cardiovascular pueden ser moduladas perfectamente por el Kenpoista o Kenshi.

Combina perfectamente las capacidades físicas condicionales básicas y complejas, así como las coordinativas, (especialmente el equilibrio, el acoplamiento y la anticipación), la táctica de combate y la técnica, con lo que se produce el desarrollo integral del Kenpoista o Kenshi. En él hay que conjugar una adecuada preparación física integral de tipo aeróbico–anaeróbico ya que las acciones que se producen durante el combate tienen un alto componente de explosión y rapidez como también una gran resistencia para poder vencer las exigencias del tiempo total reglamentado para el desarrollo del combate.

Todo ello presupone para los entrenadores, la necesidad de hacer una adecuada selección de los medios y métodos para el entrenamiento a realizar con sus Kenpoistas o Kenshis sin obviar en momento alguno el nivel de preparación que los mismos poseen.

Aprender y entrenar el Kenpo en las condiciones propias o semejantes de la competición constituye una premisa indispensable a tener en cuenta en los momentos actuales, todos estamos involucrados en un proceso cotidiano, la lucha por resultados superiores.

Desde sus inicios el Kenpo, ha contado con métodos tradicionales para su enseñanza y entrenamiento. Hoy los seguimos aplicando, pero las concepciones y

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

fundamentaciones han cambiado a tono con las exigencias impuestas por el desarrollo científico y tecnológico de la sociedad y al cual el Kenpo no puede ser ajeno. Entre los métodos tradicionales para la enseñanza y entrenamiento del Kenpo encontramos: los Kata, las técnicas...

Como planteamos anteriormente, todos ellos tienen vigencia de aplicación en las sesiones de enseñanza y/o entrenamientos que a diario realizamos, y a la vez expresan un orden lógico de progresión en el aprendizaje del Kenpo.

Solamente vamos a referirnos al COMBATE, del cual conocemos como traducción a nuestro idioma, PRACTICA LIBRE. Diferentes prestigiosos maestros del Kenpo actual mundial, han ofrecido una traducción o caracterización del Combate mucho más cercana a las exigencias actuales de nuestro deporte/Arte Marcial, así el maestro japonés UZAWA (1981) plantea: Combate es combate libre, una forma de entrenamiento que emplea diversas técnicas en un determinado orden para dominar o vencer al contrario. Se entrenarán las técnicas y la defensa con audacia, fuerza y encadenamiento de técnicas tanto de pie como en el suelo.

Otros maestros japoneses y europeos con sus investigaciones y experiencia han aportado muchos aspectos conceptuales a esta forma de práctica, que en esencia es la antesala del combate de competición.

Para nosotros, COMBATE, ante todo, constituye un medio valiosísimo en la preparación o entrenamiento del Kenpoista o Kenshi para la aplicación de los conocimientos en combate real, siendo la forma más integradora de la preparación técnico-táctica, no solo incluye un nivel de aplicación de los elementos técnicos y tácticos entrenados, sino que va a constituir el medio idóneo de expresión de la creatividad motriz del Kenpoista o Kenshi en situaciones similares a la realidad. Paralelo a ello, por la influencia que en el orden fisiológico produce la intensidad con que se desarrolla esta actividad que genera incrementos en la frecuencia cardiaca entre 160-190 pulsaciones/minuto, manifestándose procesos aeróbicos y anaeróbicos intercalados, constituye un medio fundamental para el desarrollo de la resistencia específica necesaria para enfrentar las exigencias de una posible situación de riesgo o de una competición oficial.

LA PRÁCTICA DEL COMBATE

En la práctica del Combate se deben tener presentes algunos aspectos fundamentales:

Cambiar de compañero de práctica con frecuencia. El Combate no debe ser una práctica pre-establecida, sino abierta a la incertidumbre. Si siempre se practica con los mismos compañeros se terminarán conociendo sus acciones y éste no es el objetivo del Combate.

Deben adoptarse posturas defensivas naturales. Esto facilita el desarrollo del Combate al ser posturas que menos cansan, la que más movilidad nos permite y la que más facilita el trabajo de nuestro compañero de prácticas.

En el Combate ambos contendientes deben intentar llevar la iniciativa, llevar la iniciativa es una actitud participativa. En el Combate debe primar la actitud ofensiva sobre la defensiva. Un ataque siempre es creativo.

La defensa se debe realizar mediante el esquivo, nunca a través de resistencia. El esquivo se facilita manteniendo en todo momento la postura natural. Con este aspecto se consigue el progreso en Kenpo, además de evitarse el riesgo de lesión.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

Cualquier ataque bien ejecutado ante el que no se ha podido reaccionar mediante el esquivo debe ser aceptado mediante una buena defensa.

El dinamismo durante el Combate (movilidad, sucesión de ataques, esquivo, combinaciones, encadenamientos, cambios continuos, experimentar técnicas nuevas, etc.) facilita la continua sucesión de situaciones ante las que decidir qué hacer para ambos contendientes, lo que influye que sea un medio para el progreso conjunto. Contribuir al dinamismo del Combate es contribuir a una práctica de mejora mutua. Este dinamismo debe respetar el espacio de práctica en el dojo de los demás practicantes.

El objetivo del Combate no es que no nos apliquen una técnica o las menos posibles, sino que entre ambos contendientes, dentro de una situación real de combate, se apliquen el mayor número de técnicas bien ejecutadas. No olvidemos que esa es la idea del Combate, aplicar los principios y técnicas del Kenpo. Si en un Combate no son aplicados ni los principios ni las técnicas del Kenpo no es un Combate.

En Combate no se debe cometer el error de valorar una técnica aplicada sobre un compañero como una victoria sobre él.

El Combate al igual que el Kata, debemos comprenderlo como un proceso, no como un resultado. Para valorar los resultados existe otra forma de práctica, que es la competición.

COMBATE REGLAMENTADO O DE COMPETICIÓN

El combate de competición presenta una serie de características que es importante conocer y es posible analizar desde diferentes puntos de vista:

- I. A partir del objetivo principal de rendimiento (Yáñez, 1996), es un Deporte Táctico.
- II. De acuerdo a su metodología es clasificado como un Deporte de Combate.
- III. Desde el punto de vista bioquímico y fisiológico es un Deporte Anaeróbico-Aeróbico (es de esfuerzo mixto variable).
- IV. Desde el punto de vista biomecánico es un Deporte Acíclico.
- V. Desde el punto de vista sociológico es un Deporte Individual de enfrentamiento cuerpo a cuerpo.
- VI. Desde el punto de vista psicológico hay gran desarrollo de las cualidades volitivas y capacidades de percepción, sensación, concentración de la atención, etc.
- VII. Los combates duran dos minutos para los adultos, las mujeres, juveniles, cadetes e infantiles.
- VIII. Se compete en categorías individuales y en equipo.

La victoria se obtiene por diferencia de cinco puntos o al acabar el tiempo el que tenga mayor puntuación, en caso de empate se irá a un minuto de tiempo extra, si persiste el empate se decidirá por decisión arbitral (hantei). En kumite equipos sí existe el empate.

Objetivo

Crear una clara definición de los fundamentos teóricos de la táctica en el combate que permita a los profesores, entrenadores y metodólogos seleccionar los contenidos y métodos del proceso de enseñanza-aprendizaje y de las direcciones de entrenamiento.

Desarrollo

¿Qué es la táctica?

Algunos autores definen la táctica como:

A. Puni "*La táctica es el conjunto de modos de aplicación de los procedimientos técnicos en correspondencia con las condiciones de la competencia*".

Oliva y colaboradores "*la táctica es la búsqueda de la eficacia, la perfección y el conocimiento a través del pensamiento y la praxis inteligente desarrollados en el combate de forma práctica, libre y creativa*".

Karl Von Clausewitz "*... la táctica es el uso de las fuerzas militares en el combate...*".

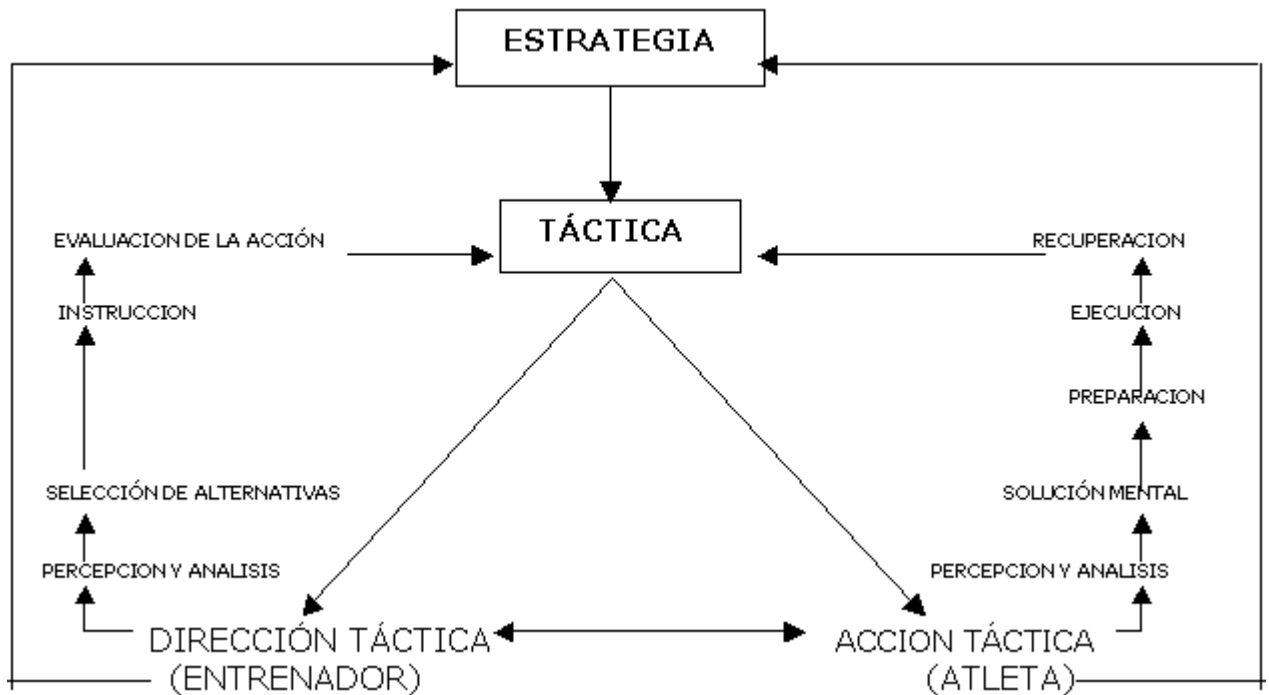
A. Alvarez "*La táctica es el proceso en que se conjugan todas las posibilidades físicas, técnicas, teóricas, psicológicas y demás, para dar solución inmediata a las disímiles situaciones imprevistas y cambiantes que se crean en condiciones de oposición*".

R. Chirino "*La táctica es la tangibilización de la estrategia, que de forma creativa, lógica y real da soluciones eficientes a las situaciones cambiantes del combate, basado en la preparación y características de cada atleta*".

La táctica siempre va en función de un objetivo, es decir, va en relación directa con la estrategia; son indivisibles

Técnico deportivo nivel I de Kenpo EL COMBATE

Elementos de la táctica en la competición de combate:



Componentes de la estructura de la Acción Táctica:



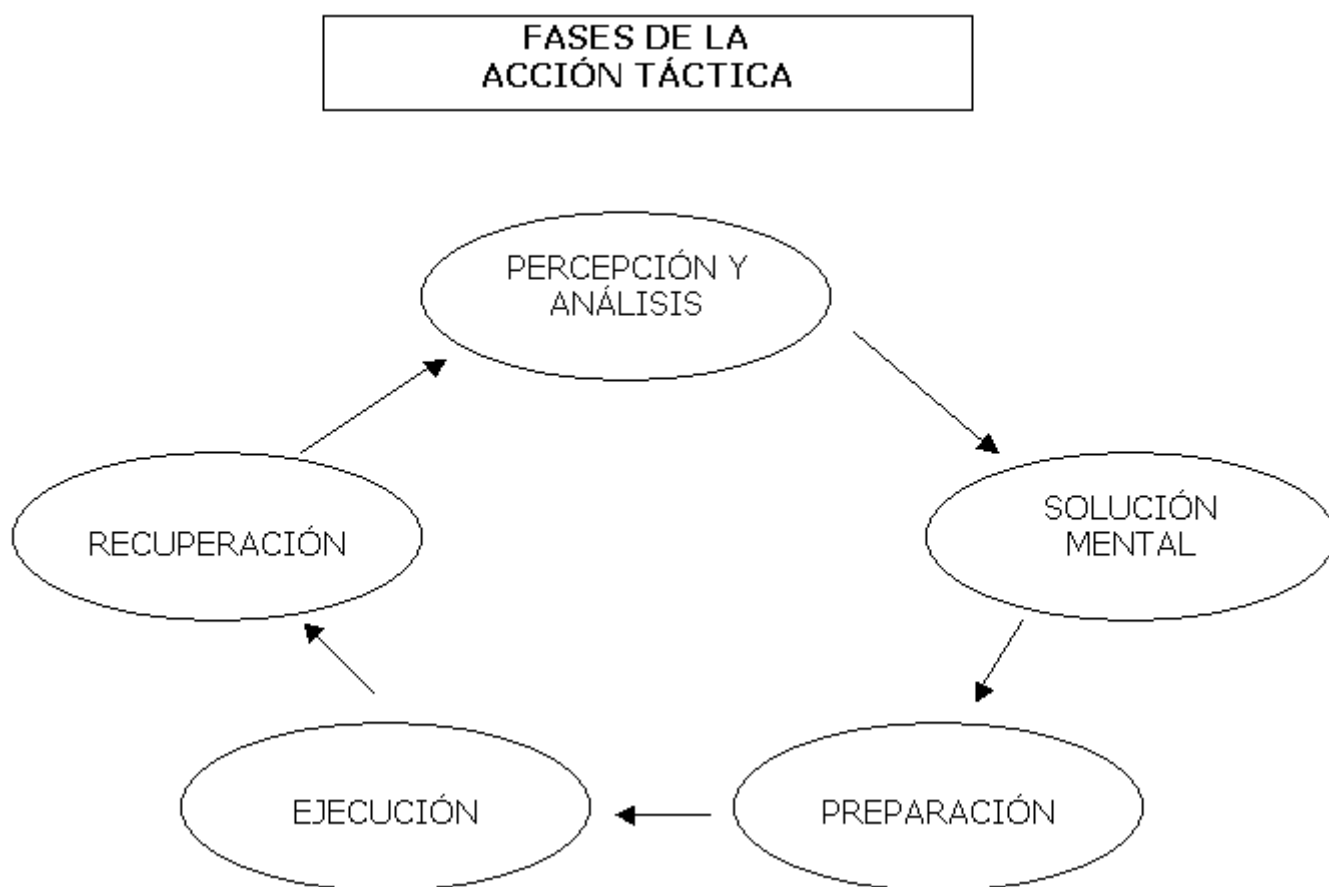
Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

Pensamiento Táctico: Es el proceso de acciones internas que efectúa el deportista basado en estímulos externos e internos en función a la propuesta de medio y dirigidas hacia la solución satisfactoria de uno o varios problemas.

A. Puni plantea: *el proceso del pensamiento táctico del deportista se orienta hacia el establecimiento de un vínculo entre la tarea y el modo de darle solución.*

Respuesta Motriz: es la ejecución por parte del deportista de uno o varios movimientos a partir de condiciones externas como internas y sobre la base de un contexto específico.



Fases de la Acción Táctica

Según diferentes Autores:

- **Harre (1983)**.
 1. Percepción y Análisis de la situación.
 2. Solución Mental.
 3. Solución Motora.
- **F. Mahlo (1965)**.
 1. Percepción.
 2. Análisis.
 3. Respuesta Motriz.
- **Oliva (Seminario en Chile, 2002)**.
 1. Pensamiento.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

2. Planteamiento.
 3. Propuesta.
 4. Acto.
 5. Respuesta.
- **R. Chirino (2003)**.
 1. Percepción y Análisis.
 2. Solución Mental.
 3. Preparación.
 4. Ejecución.
 5. Recuperación.

Fase de percepción y análisis

La percepción es la capacidad que tiene el deportista de recibir, procesar, valorar y elegir una variedad de aspectos témpero-espaciales de cada acción técnico-táctica para solucionar las situaciones que se dan en la competencia en el menor tiempo posible. Las percepciones nos permiten calcular la distancia, la capacidad de movimiento y el tiempo de ejecución de las acciones del oponente.

Según D. Harre (1983) "*la capacidad de percepción depende del alcance de la vista, del campo visual, de los cálculos ópticos-motores, del nivel de formación de habilidades técnico-tácticas, de la capacidad de los procesos mentales, de los conocimientos, experiencias y de la actitud del deportista*".

Las percepciones especializadas son individuales en cada deporte. En los deportes de combate las que más se manifiestan según A. Puni (1974) son:

- *Percepción del tiempo*: "Es el reflejo de la duración, la velocidad y la consecución objetiva de los fenómenos de la realidad".
- *Percepción del espacio*: "Es la diferenciación de las percepciones de la forma, el tamaño y volumen de los objetos, la distancia que media entre estos, su mutua disposición, la lejanía y las direcciones en que se encuentran".
- *Percepción del movimiento*: "Es el reflejo en el tiempo del cambio de posición de los objetos o del propio observador en el espacio".

El análisis nos permite estudiar y decantar las diferentes situaciones que se van presentando en el combate.

Fase de solución mental

Es la fase donde el deportista representa mentalmente la respuesta posible a la situación que se le presenta y esta va a depender de la información exterior que está recibiendo, de sus impulsos internos del momento y de las diferentes variantes de soluciones que se hayan entrenado para las diferentes problemáticas.

Fase de preparación

Es la fase en la que permiten al competidor manejar el combate sin interacción física. Se usa como recurso para la obtención de datos sobre el oponente. Esta juega un papel auxiliar cuando se preparan acciones defensivas, ofensivas y mixtas.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

- **Acciones Exploratorias:** Se ejecutan mediante fintas o amagues y son usadas para descubrir las acciones técnico-tácticas del oponente, sus puntos vulnerables, etc.
- **Fintas:** Es un gesto que puede ser todo movimiento con cualquier parte del cuerpo, que no represente ni parcial, ni totalmente un elemento técnico. También es un cambio de ritmo en el combate, un cambio de distancia, etc.
 - *Primera intención:* es la finta y la acción técnica seguida.
 - *Doble intención:* es la finta una pequeña pausa y la acción técnica.
- **Amagues:** Es la ejecución parcial o total de elementos técnicos.
- **Acciones de Maniobras:** Se ejecutan con ayuda de desplazamientos para el control de la distancia con el fin de elegir una posición cómoda y en el momento oportuno realizar las acciones técnico-tácticas
 - *Pasivo - Activo:* Sistema de maniobras que buscan no forzar las acciones en el combate, evitando mantener un ritmo e intensidad alto de ellas, basado en la utilización de defensas obstructivas que hacen que él pierda la concentración, momento el cual esperamos nosotros para puntuar. Este sistema de maniobras se basa fundamentalmente en el control de la distancia con desplazamientos circulares, laterales y lineales. La actitud combativa que más predomina en este sistema es la falsa-aparente.
 - *Presión:* Sistema de maniobras que busca imponer un ritmo e intensidad elevada mediante la disminución paulatina de la distancia entre los oponentes, buscando que descuide su guardia, falle un ataque o una acción de contra-ataque, etc. El deportista utiliza la disminución de la distancia como medio de imposición de la presión apoyado por acciones exploratorias.

Fase de ejecución

Es la fase donde se da cumplimiento motriz a la estructura del pensamiento táctico (percepción y análisis y solución mental). Esta se divide en:

- I. **Acciones Defensivas**
- II. **Acciones Ofensivas**
- III. **Acciones Mixtas**
- IV. **Acciones Defensivas**

Acciones Defensivas

Constituyen toda una serie de acciones tendentes a neutralizar, anular o invalidar una acción ofensiva del oponente.

Estas son:

Desplazamientos: Es el acto de neutralizar la acción ofensiva del oponente mediante el control de la distancia por los desplazamientos.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

- Desplazamientos hacia delante: se usan más cuando anticipamos o contraatacamos de forma simultánea.
- Desplazamientos hacia atrás: se usan cuando vaciamos un ataque, es decir dejando fuera de distancia el ataque del oponente.

Bloqueos: Es la acción de anular físicamente un ataque mediante la desviación, la atracción, la obstrucción y la intercepción de un ataque impidiendo que llegue a su destino.

- Bloqueo con un Brazo: Es la más usada. Esta puede ser de interceptación, desviación y atracción.
- Bloqueo con los Brazos: Es cuando nos protegemos con los dos brazos la parte del cuerpo donde se intuye que va predestinada la acción ofensiva o el contraataque.

Esquivas: Es la acción mediante desplazamientos laterales o giros que hacen que el contrario falle su ataque (Tai No Sen).

- Esquiva Pasiva: Es cuando mediante giros (Tai Sabaki) quedamos fuera de la distancia de ataque del oponente.
- Esquiva Activa: Es cuando mediante giros quedamos en distancia de contraataque.

Tipos de Defensas

- Defensa Pasiva: Es la acción en la cual no media un elemento técnico en respuesta al ataque del oponente. Su uso táctico está amparado en la finalidad de neutralizar, anular o invalidar el ataque del oponente valiéndose de los 3 elementos del sistema defensivo.
- Defensa Obstruccionista: Consiste en romper los esquemas del oponente, no dejándolo concretar sus ataques mediante:
 - Control de la distancia; o muy corta o muy larga.
 - Amagues y fintas.
 - Bloqueos, esquivas, desplazamientos.El objetivo es hacer todo lo que imposibilite al oponente realizar sus acciones.
- Defensa Post Ejecutiva: Es la acción donde el propósito es evitar la reacción del oponente después que realizamos una acción o varias acciones técnicas.
 - Recuperación Ofensiva: Salida con amagues o fintas.
 - Recuperación Defensiva: Salida hacia atrás, lateralmente, con bloqueos.
 - Recuperación Mixta: Combinación de las acciones de recuperación ofensiva y defensiva en una salida.
- Defensa Activa: Es la acción defensiva determinada por la interrelación entre defensa y ataque.

Contraataques: Son acciones o conjunto de acciones encaminadas a puntuar que surgen como respuestas a los ataques del oponente. Siempre va presidida de una de

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

las acciones defensivas.
El contraataque es la respuesta ofensiva de la defensa.

Tipos de Contraataque

- Contraataque Simple: Es cuando después de una acción defensiva del oponente articulamos una sola técnica.
- Contraataque Doble: Es cuando después de una acción ofensiva del oponente articulamos dos técnicas.
- Contraataque Múltiple: Es cuando después de una acción ofensiva del oponente articulamos más de dos técnicas.

Formas de Contraataque

- Sin Provocación: Son respuestas defensivas a los ataques sin que estos hayan sido provocados.
- Con provocación: Son respuestas a los ataques del oponente provocadas mediante falsas situaciones preestablecidas de descuido o ataques. Generalmente es usada contra un oponente que es anticipador. Este tipo de contraataque se le conoce como Pre-Defensivo.

Tiempos del Contraataque

- Anticipación: Es aquel que impacta al oponente en la fase de pre-ejecución de la acción ofensiva del oponente, es decir cuando va a iniciar la acción técnica (Sen No Sen).
- Simultáneo: Es aquel que se realiza durante la fase principal de la técnica.
- Intermedio o Riposta: Es aquel que se realiza en dos tiempos durante la fase principal de la técnica.
- Posterior: Es aquel que impacta al oponente cuando la acción ofensiva se encuentra en la fase final de la técnica, justamente después de hacer fallar el ataque (Go No Sen).

Acciones Ofensivas

Están constituidas por acciones de ataque que toman la iniciativa en la agresión al oponente cuyo objetivo es puntuar de forma eficiente, no permitiendo ninguna respuesta opuesta.

Formas de Ataque

- Ataques Directos: Es la acción que se ejecuta sorpresivamente sin preceder antes ninguna acción exploratoria. Al obtener nosotros la distancia o el oponente entra en ella y observamos una apertura en su guardia. Los ataques directos también se les llama "Anticipación o Ataque a la

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

Preparación", estos se pueden ejecutar cuando el oponente entra en la distancia finteando o amagando, como cuando entra sin realizar ninguna acción exploratoria.

- Ataques Indirectos: Es cuando la acción ofensiva esta precedida por una o varias acciones exploratorias.

Tipos de Ataques

- Ataques Simples: Es la acción con la cual accedemos al oponente con un elemento técnico puntuable.
- Ataques Dobles: Es la acción con la cual accedemos al oponente combinando dos elementos técnicos de mano-mano, pierna-pierna, mano-pierna o viceversa.
 - Con igual técnica y nivel.
 - Con igual técnica y distinto nivel.
 - Con distinta técnica e igual nivel.
 - Con distinta técnica y nivel.
- Ataques Múltiples: Es cuando articulamos más de dos acciones técnicas para acceder al oponente.
- Ataques Consecutivos: Son encadenamientos de técnicas que se realizan con una pequeña pausa intermedia de las acciones pero que la intención es de continuarla.

Este tipo de trabajo desconcierta al oponente porque piensa que la acción ha finalizado y es ahí cuando lo sorprendemos.

Acciones Mixtas

Es la más usada en competición ya que es la alternancia de forma acíclica o cíclica de las acciones defensivas y ofensivas en el combate.

A la acciones de alternancia sin pausas intermedias se les denomina acciones alternas y estas pueden ser:

- Ataques - Defensa - Contraataque.
- Defensa - Contraataque - Defensa - Contraataque.
- Defensa - Defensa - Contraataque.

Resultado táctico (efectividad de la acción).

Para hablar de efectividad debemos remitirnos al reglamento de arbitraje del Departamento Nacional de Kenpo en su artículo 6 el cual plantea las características para que una acción técnica sea puntuable.

Las puntuaciones son las siguientes:

- Un punto (ippon)
- Dos puntos (nihon)

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

Se concede puntuación cuando se realiza una técnica en una zona puntuable de acuerdo a los siguientes criterios:

- Buena forma
- Actitud deportiva
- Aplicación vigorosa
- Zanshin
- Tiempo apropiado
- Distancia correcta

El punto se otorga por:

- Patadas chudan
- Golpes de punto a la parte trasera o frontal
- Combinación de técnicas de mano, cada una de las cuales puntuarían por separado.
- Desequilibrio del oponente seguido de técnica puntuable.

Dos puntos se otorgan por:

- Patadas jodan
- Derribo o barrido del oponente con la pierna al suelo seguido de una técnica puntuable

Los ataques están limitados a las siguientes zonas:

- Cabeza
- Cara
- Cuello
- Abdomen
- Pecho
- Zona trasera
- Zona lateral (los costados)

Se considera válida una técnica eficaz realizada al mismo tiempo que se señala el final del combate. Una técnica, aunque sea eficaz, realizada después de una orden de suspender o parar el combate no será puntuada y sí podrá suponer una penalización para el infractor.

No se puntuará ninguna técnica, aunque sea correcta, que se realice cuando los dos contendientes están fuera del área de competición. Sin embargo, si uno de los contendientes realiza una técnica eficaz mientras está todavía dentro del área de competición y antes de que el árbitro diga ALTO (YAME), dicha técnica será puntuada.

No se puntuarán técnicas eficaces realizadas simultáneamente por los dos competidores, el uno sobre el otro (AIUCHI).

Explicación

Para marcar es necesario aplicar una técnica a una zona puntuable según lo definido en el punto 6 anterior. La técnica debe ser controlada adecuadamente con relación a la zona atacada y debe satisfacer los 6 criterios del punto 2 anterior.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

Vocabulario	Criterios técnicos
Sambon (3 puntos) se concede por	<ul style="list-style-type: none">• Patadas Jodan. Jodan se define como cara, cabeza y cuello.• Cualquier técnica puntuable que se realiza después de tirar, barrer de pierna o derribar al oponente de forma legal.
Nihon (2 puntos) se concede por	<ul style="list-style-type: none">• Patadas Chudan. Chudan se define como abdomen, pecho, zona trasera y zona lateral.• Golpes de puño a la parte trasera del oponente, incluyendo la parte de atrás de la cabeza y del cuello.• Combinación de técnicas de puño y golpes (tsuki y uchi) cada una de las cuales puntuaran por separado, realizadas a alguna de las siete zonas puntuables.• Cualquier técnica puntuable realizada después de que el contendiente, de forma legal, haya provocado la pérdida de equilibrio de su oponente en el momento de marcar el punto.
Ippón (1 punto) se concede por	<ul style="list-style-type: none">• Cualquier golpe de puño (tsuki) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables excluyendo la parte trasera y la zona posterior de la cabeza y el cuello.• Cualquier golpe (Uchi) sobre cualquiera de las siete zonas puntuables.

Analizando el reglamento podemos decir que una técnica además de ser efectiva, porque puntuó; deberá ser eficiente porque cumplió su objetivo, tenía que marcar tres punto y lo hizo.

Las acciones ofensivas, defensivas-activas (contraataques) y mixtas se pueden medir de formar cuantitativa y va en estrecha relación con la técnica que se ejecutó.

Las acciones de maniobra, exploratorias y defensivas-pasivas se miden de forma cualitativa y va en relación directa con el resultado de las acciones ofensivas, defensivas-activas (contraataques) y mixtas.

Fase de recuperación

La recuperación es la fase donde el deportista retorna al estado anterior a la acción o al estado al inicial del combate.

Podemos decir que existen dos tipos de recuperación:

- **Recuperación Activa:** que es cuando después de la fase de ejecución no existe una pausa del tiempo del combate.
- **Recuperación Pasiva:** que es cuando después de la fase de ejecución existe una pausa del tiempo del combate. Es aquí donde se da la comunicación e instrucción del entrenador al deportista.

En esta fase ocurre la retroalimentación, es decir, es un análisis interno que hace el competidor de la acción o acciones que acaba de ejecutar y el resultado de las mismas, en dependencia de este resultado el competidor hace un nuevo análisis de la situación que va en dependencia del marcador actual (si va ganando, si va perdiendo, si va empatado), del tiempo que lleva y le queda de combate, de lo que debe o no hacer.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

Esta comienza después de finalizada la fase de ejecución y precede a la fase de percepción y análisis.

Conclusiones

Podemos decir entonces que la Táctica:

- Tiene relación directa con la estrategia
- Solo se aplica entre oponentes
- Esta condicionada a la acción del oponente
- El grado de controlarla es mediante la eficacia de sus acciones
- Presenta una estrecha relación con la técnica, lo cual determina el grado de eficacia de sus acciones.
- Que es determinante en el rendimiento deportivo.

REGLAMENTO DE COMBATE SEMICONTACTO

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 competidores dentro de esa 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.-

Jefe de Tapiz

Anotaciones

No debe haber obstáculos ni vallas publicitarias dentro de un metro del perímetro exterior del área de competición.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

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 competidores 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.

Artículo 3. 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, autonómica o nacional según competición.
- d. Pantalones de color gris claro sin vueltas.
- e. Calcetines azul oscuro o negros sin marca y calzado oscuro.

3. Categorías arbitrales.

- a. Cronometrador y anotador: encargados de controlar el tiempo de duración y puntuación del combate.
- b. Árbitro regional: podrá dirigir combates a nivel provincial y regional, y además podrá ser juez de esquina (bandera) a en competiciones nacionales.
- c. Árbitro nacional: podrá dirigir encuentros nacionales.

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 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 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.

2. Además de lo señalado, el Comité Técnico del D.N.K. podrá permitir marcas o anuncios especiales de patrocinadores autorizados.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

3. 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.
4. Las mangas de la chaqueta deberán llegar como máximo hasta los nudillos y como mínimo hasta la mitad del antebrazo y no deberán ir dobladas.
5. Los pantalones deberán ser lo suficientemente largos para cubrir por lo menos dos tercios de la pantorrilla y no deberán ir doblados.
6. Cada competidor deberá mantener su pelo limpio y cortado a una longitud que no obstruya la buena marcha del combate. El pelo que supere dicha longitud deberá llevarse recogido. Si el árbitro considera que el pelo de cualquier competidor está

sucio podrá, junto con la aprobación del comité de arbitraje, echar al competidor del combate. En combate no se permiten pinzas de pelo si son metálicas. En formas sí están permitidas, siempre que sean discretas.

7. Los competidores deberán llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos, piercings o cualquier otro que pueda lesionar a su oponente.
8. El equipo protector de semicontacto es obligatorio en todas las divisiones de combate (casco integral con protector facial, guantes de boxeo de 6 u 8 oz en categorías infantiles y de 10 o 12 oz en adultos, botas que cubran dedos y talón, y protector de genitales para el género masculino). Para las categorías infantiles y femeninas será obligatorio el uso de peto protector: en el caso de las mujeres, el peto puede ser sustituido por un protector de senos interior. Sólo serán permitidas las protecciones hechas de espuma, con excepción del protector de genitales masculino. Las cintas adhesivas no están permitidas en las áreas de contacto, protector de puño o pierna. El equipo de protección deberá cumplir las especificaciones vigentes.
9. Las protecciones opcionales permitidas serán espinilleras y protector bucal en todas las categorías y coquilla en categoría femenina.
10. El uso de vendajes o muñequeras por lesión deberá ser aprobado por el Comité de Arbitraje a indicación del Médico 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 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.

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

Artículo 5. Categorías y Pesaje

1. Categorías

Infantiles hasta los 17 años de edad:

- 12/13 años, masculino, a partir de cinturón púrpura:

a) Hasta 45 kg. b) de 45 a 51 kg. c) de 51 a 58 kg. d) de 58 a 65 kg. e) más de 65 kg.

(Idem femenino)

- 14/15 años, masculino, a partir de cinturón púrpura:

a) Hasta 50 kg. b) de 50 a 56 kg. c) de 56 a 63 kg. d) de 63 a 70 kg. e) más de 70 kg.

(Idem femenino)

- 16/17 años, masculino, a partir de cinturón púrpura:

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

a) Hasta 55 kg. b) de 55 a 61 kg. c) de 61 a 68 kg. d) de 68 a 75 kg. e) más de 75 kg.
(idem femenino) REGLAMENTO DE COMBATE SEMICONTACTO

Adultos a partir de los 18 años:

Cinturones de color:

- **Masculino:**

a) Hasta 65 kg. b) de 65 a 72 kg. c) de 72 a 80 kg. d) de 80 a 90 kg. e) más de 90 kg.

- **Femenino:**

a) Hasta 55 kg. b) de 55 a 62 kg. c) de 62 a 70 kg. d) de 70 a 80 kg. e) más de 80 kg.

Cinturones marrones y negros:

- **Masculino:**

a) Hasta 65 kg. b) de 65 a 72 kg. c) de 72 a 80 kg. d) de 80 a 90 kg. e) más de 90 kg.

- **Femenino:**

a) Hasta 55 kg. b) de 55 a 62 kg. c) de 62 a 70 kg. d) de 70 a 80 kg. e) más de 80 kg.

a. 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 de menos de 6 competidores.

2. Pesaje

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

b. El pesaje podrá realizarse siempre antes del sorteo. Durante el mismo sólo podrá estar presente un delegado por equipo, además del delegado jefe que habrá sido designado por el organizador de la competición.

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

Artículo 6. Puntuación.

1. Las áreas de contacto (blancos) serán el cuerpo (tórax, estómago, laterales del cuerpo y riñones), y con contacto ligero a la cabeza. **En categoría infantil el golpe de puño a la cabeza no es válido**, pero sí las patadas controladas a los laterales de la cabeza. En la categoría de adultos la cara sí será un blanco válido siempre que sea con contacto ligero. Los golpes a la parte posterior de la cabeza no están permitidos. 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.

b. Barrido seguido de remate a zona puntuable cuando el oponente ha caído (técnica continúa 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 uno o los dos competidores se caigan, el árbitro dejará aproximadamente 1 segundo para dejar marcar punto (a uno o al otro) antes de parar

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

el combate, es decir, debe ser una técnica continua (caída y seguidamente un golpe, sin pausas).

3. Cuando un competidor se sitúa fuera del área de combate, o cuando los dos competidores se sitúen fuera del área de combate, el árbitro central parará el combate y devolverá 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 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.

Para ser considerado punto, un ataque de puño a la cabeza tiene que tener las siguientes características:

- a. El ataque tiene que tener un recorrido de ida y vuelta en un movimiento rápido (tipo percutante).
- b. La penetración del ataque nunca debe llegar a la mitad de la cabeza y menos superarlo.
- c. 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.
- d. 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.
- e. 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.
- f. No se marcarán las técnicas puntuables efectivas y simultáneas desarrolladas por ambos competidores el uno sobre el otro.

Anotaciones

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

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.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

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.

En una técnica de barrido es preciso que el competidor caiga; para marcar 1 punto no es suficiente con desequilibrarle. 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 aproximadamente 1 segundo (técnica continua, sin pausas) 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 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:

- a. Cualquier técnica que se ejecute a ciegas.
 - b. Cualquier técnica realizada de forma incontrolada.
 - c. Golpes de puño a la cabeza en categoría infantil.
 - d. Técnicas que vayan contra las articulaciones, (movimientos que trabajen con las articulaciones del oponente).
 - e. Agarrar.
 - f. Golpear la columna vertebral, genitales, garganta, parte posterior del cuello o las piernas.
 - g. Contacto excesivo 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

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

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.
- l. Tener una actitud poco combativa.
- m. Tener una conducta antideportiva.
- n. Una interferencia desde fuera.
- o. Indicaciones del entrenador (en el combate semicontacto al punto)
- p. Evitar la lucha
- q. Intentar influir en los árbitros gritando el propio punto
- r. Intentar influir en los árbitros haciendo gestos del marcaje del propio punto.
- s. Dar patadas a las piernas.
- t. Dar cabezazos.
- u. Patadas frontales y laterales directas a 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 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. 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 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.

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 (aproximadamente 15 segundos), el árbitro debe parar el combate y advertir al o a los infractores. REGLAMENTO DE COMBATE SEMICONTACTO

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

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

evaluada por un médico neutral; 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 está atendiendo al competidor afectado, el otro competidor deberá permanecer arrodillado y de espaldas en su lado del área de competición. Solo se permitirá el asesoramiento desde los laterales durante un combate de un coach o instructor por cada competidor (sólo en combate semicontacto continuo).

Artículo 8. Penalizaciones.

AVISO:

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

Será motivo de aviso:

- a. Mantener los puños tocando el casco del otro competidor.
- b. No recoger el puño, tras la realización de un ataque de puño a la cabeza

Se aplicará la siguiente escala de penalizaciones:

1ª AMONESTACION (LEVE):

Será motivo de amonestación:

- a. Ser advertido 3 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):

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 podrá consultar con el Comité de Arbitraje si lo considera necesario. REGLAMENTO DE COMBATE SEMICONTACTO

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 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 otro aviso, a la tercera salida se otorgará un punto al oponente. A la cuarta salida “voluntaria” se le otorgará otro punto al oponente. Una salida “voluntaria” más (la quinta) supondrá la descalificación del competidor. Estas faltas permanecerán incluso si se realizan fuera de tiempo.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

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 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 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. Si dos competidores se lesionan entre sí al mismo tiempo o sufren los efectos de una lesión anterior y son declarados por el médico 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 competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de competir por el médico del torneo, no podrá volver a competir en ese torneo.

3. Cuando un competidor se lesione, el árbitro deberá parar inmediatamente el combate y llamar al médico. Este es el único autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.

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

Anotaciones

Es fácil manejar las autolesiones y lesiones causadas por los competidores; sin embargo, el 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

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

debe ser declarado perdedor por renuncia, o si es su oponente quien debe ser penalizado.

Cuando el médico 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 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, 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 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 infrinja 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 competidores 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 videos oficiales y preguntará a los jefes de tapiz en un intento de examinar objetivamente la validez de la protesta.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

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 competencias. 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 y Jefe de Tapiz.

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.

Anotaciones

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

Artículo 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 uno o dos controladores de puntos (1 para combate al punto y 2 para combate continuo) y un Jefe de tapiz
2. 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".
3. El árbitro central parará el combate al grito de "alto" cuando:
 - a. Una falta es cometida.
 - b. Uno de los banderas lo indica (si considera que hay motivos para hacerlo)
 - c. Cuando uno de los 2 competidores salen del área de combate.
 - d. Uno de los competidores viola alguna regla.
 - e. Uno de los competidores parece estar herido.
 - f. Un competidor agarra a su oponente.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

- g. Un competidor ha sido barrido sin que su oponente marque una técnica continuada puntuable. Aproximadamente 1 segundo después del barrido (técnica continua sin pausas)
- h. Un competidor necesita ajustar su uniforme o protecciones.
- i. Acaba el tiempo.

4. 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 un 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.

Artículo 13. Modificaciones.

Sólo la Comisión Técnica del D.N.K. puede modificar el Reglamento de Competición.

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL COMBATE SEMICONTACTO AL PUNTO

Artículo 1. Panel de árbitros

1. El panel de árbitros para cada encuentro consistirá en: Un árbitro (central) y dos jueces (banderas), en casos especiales podrán haber hasta 4 jueces (banderas).

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

2. También se nombrarán un cronometrador y 1 o 2 anotadores.

Artículo 2. 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.

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 oficiales (si se usan tres oficiales) o tres oficiales (si se usan 5 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 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.

Artículo 4. Los poderes de los árbitros serán los siguientes:

1. El árbitro (central) dirigirá los encuentros (incluyendo el anuncio del comienzo, suspensión y final del encuentro). 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).

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

- 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.

El juez observará atentamente las acciones de los competidores y señalará al árbitro una opinión en los siguientes casos:

- a. Cuando observe un punto.
- b. Cuando un competidor parezca que va a cometer o haya cometido una acción y/o técnica prohibida.
- c. Cuando advierta una lesión o indisposición de un competidor.
- d. Cuando uno o los dos competidores 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 5. Comienzo, desarrollo, suspensión y fin de los encuentros.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

Durante las finales podrán ser asignados un árbitro, cuatro jueces, un controlador de tiempo, y uno o dos controladores de puntos. Cuando son requeridos cinco jueces serán necesarios tres jueces para otorgar un punto o una amonestación.

1. El juez principal árbitro central 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.
 - f. Uno de los competidores parece estar herido.
 - 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
2. El árbitro central, después de haber parado el combate, indicará un punto o una amonestación 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 AMONESTACION”.
3. Cuando un competidor haya obtenido CINCO PUNTOS durante un combate, el árbitro dirá “ALTO” y ordenará a los competidores que vuelvan a sus lugares respectivos al mismo tiempo que él vuelve al suyo. Entonces anunciará los puntos que tiene cada uno y será declarado el ganador el cual será indicado por el árbitro elevando la mano hacia él y dirá “AZUL (ROJO) VENCEDOR”. El combate finalizará en ese momento.
4. El árbitro otorgará la decisión y anunciará al ganador o dará un empate.
5. En el caso de un combate empatado en categoría individual el árbitro anunciará “PRÓRROGA” y comenzará la extensión a la voz de “SALUDO, GUARDIA, COMBATE”.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL COMBATE SEMICONTACTO CONTINUO.

Artículo 1. Panel de árbitros y sistema de puntuación

1. Panel de árbitros

- a. El panel de árbitros para cada encuentro consistirá en: Un árbitro (central) y dos jueces (banderas) que se encontraran sentados.
- b. También se nombrarán un cronometrador y 2 anotadores.

2. Sistema de puntuación

- a. Los jueces (banderas), marcarán sentados en sus sillas los puntos que vean, con un movimiento de bandera ROJA o AZUL (horizontal para 1 punto y vertical para 2 puntos) y estos serán apuntados por el anotador asignado para este Juez (bandera). Al final del combate, se sumaran los puntos de ambos anotadores y el que mayor puntuación tenga, será el ganador del combate
- b. El arbitro central, se dirigirá a la mesa Central, tras la finalización del combate y será informado del resultado, volviendo a la posición inicial y declarando ganador o el empate y la consiguiente prórroga.

Artículo 2. Zona del coach.

Este tipo de combate contará con un Coach por competidor, que se encargará de dirigirle durante su combate.

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 3. Duración de la competición.

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

En categoría infantil la duración de los combates será de 1 asalto de 2 minutos, a tiempo corrido.

En caso de empate al final de los asaltos, se añadirá un asalto de prórroga de 1 minuto para dilucidar al vencedor. Si al final de dicho asalto se mantuviese el empate, se decidirá por decisión de los 3 jueces. Cada juez desde su correspondiente ubicación, y a la señal del árbitro central emitirán su voto, levantado el árbitro central su brazo y los esquinas su bandera. La mayoría de votos indicará el vencedor.

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

Artículo 4. Personal necesario por área de competición.

- a. 1 Juez de mesa.
- b. 1 Arbitro central
- c. 2 Árbitros de esquina (estos realizarán su función sentados en una silla cada uno)
- d. 1 Cronometrador
- e. 2 Anotadores (encargados de tomar nota de los puntos del Juez –bandera-asignado)

Técnico deportivo nivel I de Kenpo EL COMBATE

Artículo 5. Los poderes de los árbitros serán los siguientes:

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

b. Durante el combate los jueces (bandera) irán otorgando sus puntuaciones utilizando la bandera del color del competidor correspondiente. Una bandera horizontal otorgará un punto y una vertical 2 puntos. Estas puntuaciones se irán recogiendo en la mesa de tapiz por los anotadores.

También podrán indicar al árbitro central, la salida del Área de competición o acciones antirreglamentarias.

c. Al finalizar el combate, el árbitro central hará un recuento de las puntuaciones de cada competidor, anunciando los puntos que tiene cada uno y declarando al ganador el cual será indicado por el árbitro levantando oblicuamente su brazo del lado del vencedor y dirá "AZUL (ROJO) VENCEDOR". El combate finalizará en ese momento.

Técnico deportivo nivel I de Kenpo

EL COMBATE

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL COMBATE SEMICONTACTO CONTINUO.

Artículo 1. Panel de árbitros y sistema de puntuación

1. Panel de árbitros

- a. El panel de árbitros para cada encuentro consistirá en: Un árbitro (central) y dos jueces (banderas) que se encontraran sentados.
- b. También se nombrarán un cronometrador y 2 anotadores.

2. Sistema de puntuación

- a. Los jueces (banderas), marcarán sentados en sus sillas los puntos que vean, con un movimiento de bandera ROJA o AZUL (horizontal para 1 punto y vertical para 2 puntos) y estos serán apuntados por el anotador asignado para este Juez (bandera). Al final del combate, se sumaran los puntos de ambos anotadores y el que mayor puntuación tenga, será el ganador del combate
- b. El arbitro central, se dirigirá a la mesa Central, tras la finalización del combate y será informado del resultado, volviendo a la posición inicial y declarando ganador o el empate y la consiguiente prórroga.

Artículo 2. Zona del coach.

Este tipo de combate contará con un Coach por competidor, que se encargará de dirigirle durante su combate.

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 3. Duración de la competición.

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

En categoría infantil la duración de los combates será de 1 asalto de 2 minutos, a tiempo corrido.

En caso de empate al final de los asaltos, se añadirá un asalto de prórroga de 1 minuto para dilucidar al vencedor. Si al final de dicho asalto se mantuviese el empate, se decidirá por decisión de los 3 jueces. Cada juez desde su correspondiente ubicación, y a la señal del árbitro central emitirán su voto, levantado el árbitro central su brazo y los esquinas su bandera. La mayoría de votos indicará el vencedor.

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

Artículo 4. Personal necesario por área de competición.

a. 1 Juez de mesa.

b. 1 Arbitro central