REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE

DEPARTAMENTO NACIONAL DE KENPO RFEK

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

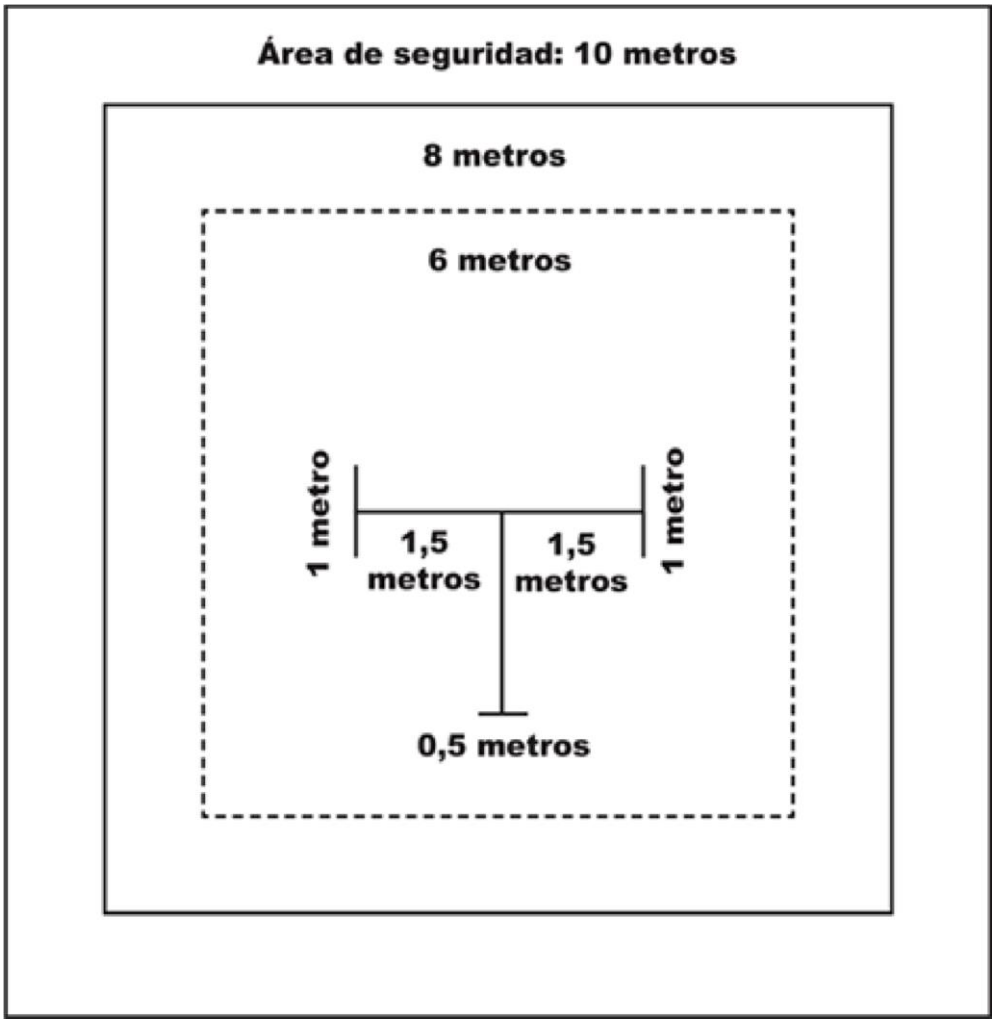
VERSIÓN 3.6 // SEPTIEMBRE 2013

REGLAMENTO DE COMBATE SEMICONTACTO

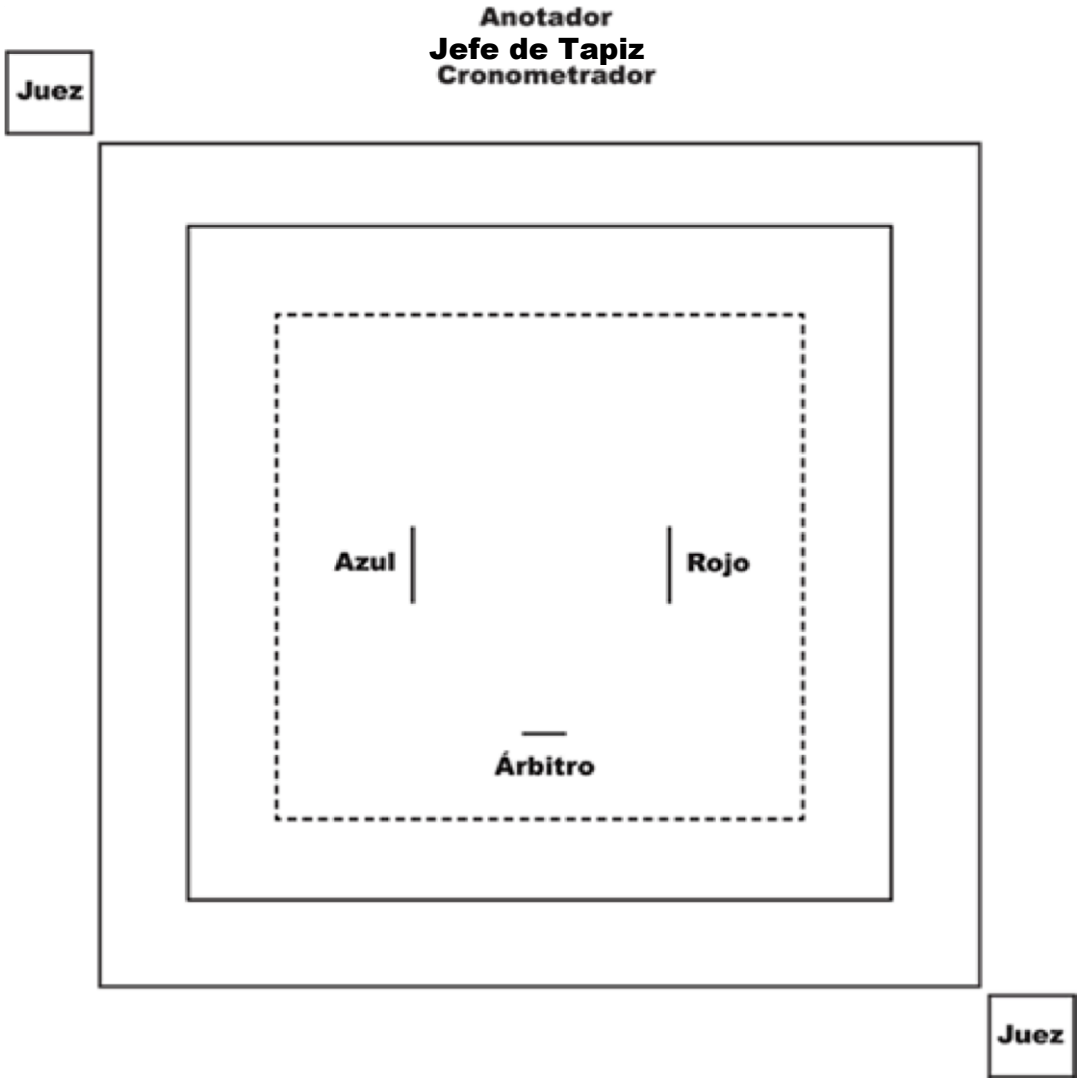
Artículo 1. Área De Competición.

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.-



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 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.
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. **(Ídem 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. **(Ídem femenino)**

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

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. **(Ídem femenino)**

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

La aplicación vigorosa define la potencia y la velocidad de la técnica y el deseo palpable de que tenga éxito. Estado de alerta es el criterio que recurrentemente no se tiene en cuenta al valorar una técnica. Es la situación de motivación continuada que permanece después de que la técnica haya llegado y la capacidad de continuar otras técnicas encadenadas con forma apropiada. El competidor en estado de alerta mantiene totalmente la concentración y la vigilancia sobre la potencialidad del oponente para contraatacar.

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

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 señalaran nada o señalizarán 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 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.

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

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

Simular una lesión que no existe es una grave infracción de las reglas. A un competidor que simula una lesión se le debe Descalificar, es decir, cuando queda tendido sobre el tapiz o rueda por él sin estar justificado por una lesión proporcionada evaluada por 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 1º 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 arbitró central podrá consultar con el Comité de Arbitraje si lo considera necesario.

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.

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 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 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 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.
    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.

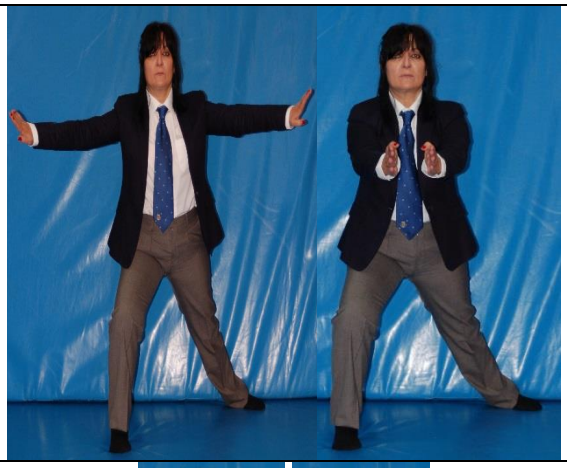
Al finalizar el combate, y tras indicar el vencedor del mismo, el árbitro ordenará de nuevo el saludo entre los competidores.

Artículo 13. Modificaciones.

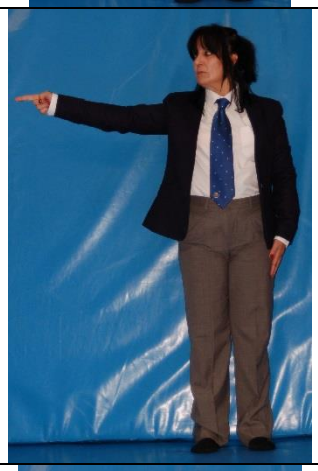
Sólo la Comisión Técnica del D.N.K. puede modificar el Reglamento de Competición.

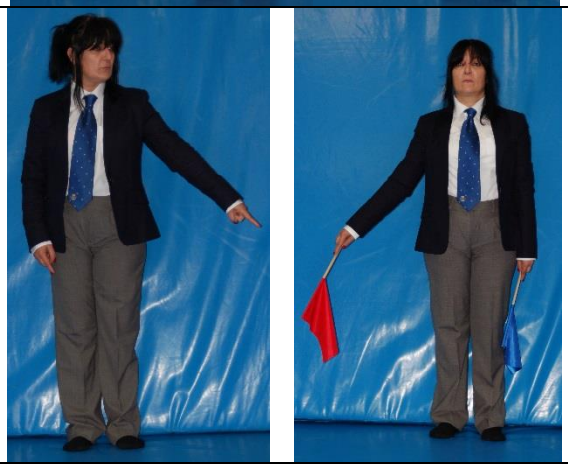
APÉNDICE 1. TERMINOLOGÍA

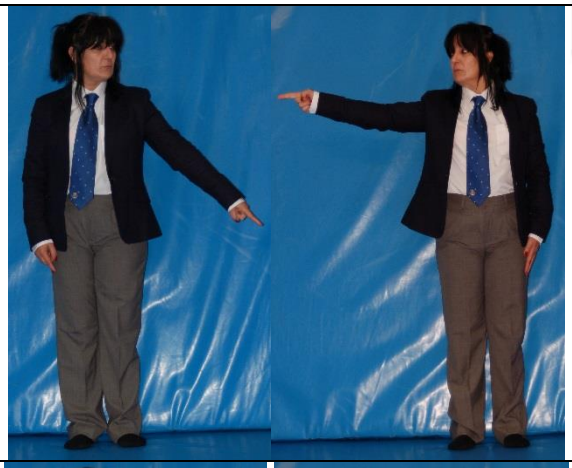
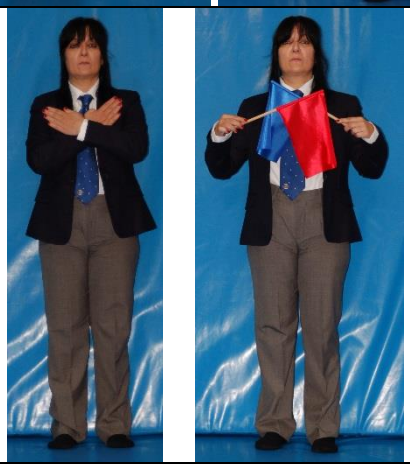
TERMINO	ACCION	IMAGEN
Comienzo del combate	El árbitro está situado en su línea.	
Comienzo de la prórroga	El árbitro está situado en su línea.	
Queda algo más de tiempo	El cronometrador dará una señal audible 30 segundos antes de terminar el combate.	
Alto	Parada, interrupción o final del combate. El árbitro corta hacia abajo con su mano.	
Posición inicial	Competidores 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 competidor. 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.	
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 levanta el brazo del lado del competidor que ha marcado punto. Los jueces levantan 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.	
1ª y 2ª Salida del área de competición	El árbitro señala con su dedo índice a la línea límite del área de competición del lado del ofensor. El Juez de esquina indica al árbitro central la salida del competidor marcando con la bandera la línea.	

3ª salida del área de competición	El árbitro utiliza dos señales manuales anunciando rojo/azul 3º salida, primero señala con su dedo índice a la línea límite del área de competición del lado del ofensor y da punto al oponente.	
4ª 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 da 1 punto al oponente.	
Quinta y última salida del área de competición	El árbitro utiliza dos señales manuales anunciando rojo/azul 5ª 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 competidor 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.	

Parar tiempo	El árbitro pondrá la mano abierta con la palma hacia abajo sobre ellos dedos de la otra mano, para indicar que pare el tiempo de manera explicita al cronometrador	

CARACTERISTICAS 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).
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 arbitró 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).
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 señalizarán 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 señalizarán NO HE VISTO.

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

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”.

CARACTERISTICAS 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), marcaran 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 arbitró central, se dirigirá a la mesa Central, tras la finalización del combate y será informado del resultado, volviendo a la posición inicial y declarando ganador o el empate y la consiguiente prorroga.

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)

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.

REGLAMENTO DE FORMAS Y TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL.

Artículo 1. Área de competición.

a. El área de competición deberá ser plana y sin obstáculos.
b. 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.

a. Los árbitros y jueces deberán llevar el uniforme reglamentario de la federación, y los competidores, kimono completamente negro o blanco.
b. No se podrá portar, anillos, colgantes, pulseras o cualquier objeto que pueda causar daño a los ayudantes o a sí mismo, o que puedan causar distracción al Panel de Arbitraje.
c. 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.

a. El panel, que será de tres o cinco jueces para cada encuentro, será designado por la Comisión de Arbitraje antes del encuentro.
b. 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.
c. Con el fin de facilitar el desarrollo de la competición, se nombrarán anotadores y secretarios de mesa.

Artículo 4. Puntuación.

a. Cuando el panel de arbitraje esté formado por cinco jueces, la puntuación más alta y más baja de los jueces serán eliminadas del total**.** En caso de empate, la puntuación más baja de las cinco puntuaciones utilizadas será incluida. Si la puntuación más baja se incluye y sigue existiendo un empate, la puntuación más alta de las cinco utilizadas se añadirá para romper el empate. Si por alguna razón ambas puntuaciones se añaden y persiste el empate, ambos competidores tendrán que realizar de nuevo la misma forma o una forma distinta. En el caso de competición de técnicas, los competidores repetirán sus secuencias técnicas.
b. Cuando el panel de arbitraje esté formado por tres jueces no será eliminada ninguna puntuación.
c. 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.

a. Los jueces deberán tener presentes, antes de dar su puntuación, los siguientes criterios:
b. La forma o técnica deberá ser realizada de forma competente y el competidor deberá demostrar que entiende los principios que contiene.
c. La realización de la forma o técnica debe mostrar correcto foco de atención, potencia, buen equilibrio y respiración adecuada.
d. Para la puntuación también se tendrán en cuenta otros factores.
e. 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.

REGLAMENTO DE FORMAS.

1. Únicamente serán permitidas las formas de Kenpo. Por lo tanto en esta modalidad no serán valoradas ni las acrobacias ni el espectáculo y serán descalificadas las que se aprecien por el Panel de arbitraje como meras exhibiciones.

2. Todos los participantes deberán vestir de manera apropiada cuando compitan. Kimono completamente negro o blanco.

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

4. El sistema decimal de puntuación será el utilizado. La media de puntuación en las categorías para cinturones de color hasta verde será de 6 a 8. La media para cinturones marrones y negros será de 7 a 9.

5. No se permite música durante la realización de formas.

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

7. Las formas se juzgarán según los siguientes criterios:

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

8. 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.

9. Cada competidor antes de iniciar su forma podrá indicar al juez central su nombre, sistema, y la forma que va a ejecutar. Si es necesario, el competidor podrá dar una breve explicación y deberá tener permiso del juez central para poder iniciar su forma.

10. 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.

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

12. No se permite entradas posteriores una vez que la categoría ha empezado. No hay excepciones a menos que así lo designe el Panel de arbitraje.

13. 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.

14. 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.

15. El Comité de Competición del D.N.K. se reserva el derecho de rehusar la admisión o la inscripción a cualquier espectador o participante.

16. 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.

17. En el caso de Campeonato de España, la categoría de adultos cinturones marrones y negros, 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.

REGLAMENTO DE FORMAS POR EQUIPOS

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

2. La forma deberá ejecutarse por todos sus miembros al mismo tiempo 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. Únicamente serán permitidas las formas de Kenpo. Por lo tanto en esta modalidad no serán valoradas ni las acrobacias ni el espectáculo y serán descalificadas las que se aprecien por el Panel de arbitraje como meras exhibiciones.

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

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

REGLAMENTO DE FORMAS CON ARMAS.

1. Únicamente serán permitidas las formas de Kenpo. Por lo tanto en esta modalidad no serán valoradas ni las acrobacias ni el espectáculo y serán descalificadas las que se aprecien por el Panel de arbitraje como meras exhibiciones.

2. Sólo las armas que son guardadas bajo constante control serán aprobadas para una competición. Las estrellas, dardos, flechas, y objetos voladores de cualquier clase no se podrán utilizar. Estarán prohibidas las armas metálicas simuladas de corte con filo o punta o cualquiera de ellas que supere los 30 cm de longitud.

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.

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 de Kenpo.

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.

REGLAMENTO DE TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL.

1. Los competidores pueden realizar las técnicas en secuencia contra varios adversarios o sólo contra uno. En el caso de tener un solo oponente, no se harán pausas largas entre técnica y técnica, sino que se realizarán todas en secuencia de forma consecutiva. Las diferentes divisiones de adultos son:

    a. Colores hasta cinturón verde: se requieren 3 técnicas con la opción de 2 técnicas más. Se pueden utilizar armas pero no se puede usar el arma de un atacante que ha sido desarmado. El tiempo límite es de 5 minutos y no más de 5 atacantes.
    b. Marrón-negro: se requieren 3 técnicas con la opción de 2 técnicas más. Se pueden utilizar armas y se puede usar el arma de un atacante que ha sido desarmado. El tiempo límite es de 5 minutos y no más de 5 atacantes.

2. En las categorías infantiles las divisiones son:

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

3. 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.

4. 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. Estarán prohibidas las armas metálicas con filo o punta o cualquiera de ellas que supere los 30 cm de longitud.

5. La secuencia técnica en la categoría marrón-negro adultos, deberá ejecutarse en 2 vueltas, a velocidad real ambas. Las demás categorías de adultos y todas las categorías infantiles realizarán las técnicas directamente a velocidad real.

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

    a. Ejecución técnica: (será real y aplicable a una situación verdadera, no confundir con exhibiciones).
    b. Efectividad, control, fuerza, enfoque, continuidad, equilibrio y presentación de conjunto.