

KENJUKABO

MODALIDADES DE COMPETICIÓN

K.I.F.



KENJUKABO INTERNATIONAL FAMILY

INTRODUCCIÓN

PARA TODOS AQUELLOS KENPOISTAS QUE SE SIENTEN ATRAÍDOS POR LA COMPETICIÓN, EL KENPO, TANTO A NIVEL NACIONAL COMO INTERNACIONAL, CUENTA CON CAMPEONATOS DE FORMAS, TÉCNICAS Y COMBATE CON UNA NORMATIVA COMÚN A TODOS LOS ESTILOS, AL MARGEN DE LA PROPIA DE CADA UNO DE ELLOS.

SHIAI KENJU

EL SHIAI KENJU CONTEMPLA 2 APARTADOS BIEN DIFERENCIADOS : EL TRADICIONAL Y EL DEPORTIVO. EL TRADICIONAL CON MODALIDADES DE FORMAS DE LUCHA Y TÉCNICAS DE AUTODEFENSA. EL DEPORTIVO, BASADO EN EL DESPLAZAMIENTO Y LA TÉCNICA DE GOLPEO, CON MODALIDADES DE COMBATE DE MANOS Y ESGRIMA CON BASTÓN (*).

(*) DEBIDO A SUS CARACTERÍSTICAS, EL KENJUKABO ES UN ESTILO QUE SE ADAPTA CON FACILIDAD A OTROS REGLAMENTOS DEPORTIVOS EN LOS QUE SE PERMITA UTILIZAR UNA MAYOR VARIEDAD DE ARMAS, YA SEAN NATURALES O EXTERNAS, EN PIE O EN SUELO.

TRADICIONAL



EN LAS FORMAS Y TÉCNICAS DE AUTODEFENSA KENPO ENCONTRAMOS LA ESENCIA MÁS TRADICIONAL DEL KENPO, EL HONORABLE ARTE; DE IGUAL MODO SUCEDE CON UNO DE SUS ESTILOS, EL KENJUKABO.

FORMAS DE LUCHA



KATAS CON MANO VACÍA
KATAS CON ARMAS

TÉCNICAS DE AUTODEFENSA



DEFENSA PERSONAL CON MANO VACÍA
DEFENSA PERSONAL CON ARMAS

DEPORTIVO



EL KENJUKABO ES UN ESTILO DE KENPO, ES PURA DEFENSA PERSONAL, NO UN DEPORTE NI UN JUEGO; PERO TAL Y COMO ENSEÑABA EL GRANDE GRAN MAESTRO JAMES MASAYOSHI MITOSE...“EL KENPO ES UN ARTE DE DEFENSA PERSONAL QUE NO DEBE SER TRATADO COMO UN DEPORTE O JUEGO, PERO PUEDE TRANSFORMARSE EN DEPORTE O JUEGO SI EXISTE UNA PROTECCIÓN DE LOS PUNTOS VITALES”.

COMBATE DE MANOS

REGLAMENTO



ARTÍCULO 1.- COMBATE DE MANOS

EL "COMBATE DE MANOS" ES UNA MODALIDAD DEPORTIVA, BASADA EN EL BOXEO-YIN DEL ESTILO KENJUKABO (KENPO KUNG-FU), CON REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y EL EQUIPO PROTECTOR ADECUADO (BOGU). ESTE COMBATE ES UN HOMENAJE AL ARMA DOMINANTE PRINCIPAL DEL KENPO, BASADO EN LA TÉCNICA DE GOLPEO CON ATAQUES DE BRAZO (PUÑOS, MANOS, ANTEBRAZOS, CODOS, ...), NO ESTANDO PERMITIDO NINGÚN TIPO DE ATAQUE CON PIERNAS, LAS CUALES SOLO SE UTILIZAN COMO DEFENSA (DESPLAZAMIENTOS). MODALIDAD CON BOGU, REGLAMENTO DE CONTACTO CONTROLADO Y RECURSOS TÉCNICOS LIMITADOS CON EL FIN DE MINIMIZAR EL RIESGO DE LESIONES Y FAVORECER QUE, HOMBRES Y MUJERES, JÓVENES Y ADULTOS, PUEDAN COMPETIR JUNTOS SIN DISTINCIÓN.

EN EL "COMBATE DE MANOS" SE VALORA FUNDAMENTALMENTE EL CONTROL, LA APLICACIÓN CORRECTA DE LA ENERGÍA, LA TÉCNICA, PRECISIÓN A LOS PUNTOS DÉBILES Y EFICACIA, EL DOMINIO DE LA LÍNEA CENTRAL, DE LA DEFENSA Y DE LAS DISTANCIAS, LA APLICACIÓN DE LA MÁXIMA "GOLPEAR Y NO SER GOLPEADO", ASÍ COMO LA ACTITUD COMBATIVA/DEPORTIVA. LOS TORNEOS PUEDEN SER BIEN POR EDADES, MASCULINOS Y/O FEMENINOS, POR PESOS U "OPEN".

ARTÍCULO 2.- PESOS

PLUMA (HASTA 55 KG.), SUPERPLUMA (HASTA 60 KG.), LIGERO (HASTA 65 KG.), SUPERLIGERO (HASTA 70 KG.), MEDIO (HASTA 75 KG.), SUPERMEDIO (HASTA 80 KG.), PESADO (HASTA 90 KG.), SUPERPESADO (MÁS DE 90 KG.). EN LOS ENCUENTROS POR PESOS TODOS LOS COMPETIDORES DEBERÁN PASAR POR LA BÁSCULA ANTES DE COMENZAR EL ENCUENTRO.

ARTÍCULO 3.- PUNTUACIONES Y ARBITRAJE

SE OBTENDRÁ LA VICTORIA POR "PUNTOS" O POR "K.O." TÉCNICO. EL COMBATE ESTARÁ DIRIGIDO POR UN JUEZ ÁRBITRO QUE CONTROLA EL COMBATE PERO QUE "NO PUNTÚA", SOLO AMONESTA, POR LO QUE EL COMBATE ES FLUIDO (NO SE INTERRUMPE PARA PUNTUAR). TRES JUECES DE PUNTUACIÓN SERÁN QUIENES PUNTÚEN LOS ATAQUES PERMITIDOS QUE SE CONSIDEREN EFECTIVOS CON UNA VALORACIÓN DE 1 PUNTO POR CADA UNO DE ELLOS (PUNTOS POSITIVOS); SE TENDRÁ EN CUENTA EL CONTROL, EL PUNTO ATACADO, LA PRECISIÓN Y LA TÉCNICA. LOS JUECES DE PUNTUACIÓN TAMBIÉN SERÁN LOS ENCARGADOS DE PENALIZAR CON PUNTOS NEGATIVOS (MENOS 1 PUNTO POR CADA AMONESTACIÓN QUE INDIQUE EL ÁRBITRO) QUE RESTARÁN A LOS PUNTOS POSITIVOS EN SUS CARTULINAS.

UN JUEZ CRONO CONTROLARÁ EL TIEMPO DE CADA ASALTO, Y ANUNCIARÁ EL FINAL DE CADA UNO DE ELLOS, CON UN TOQUE DE CAMPANA O PITIDO DE SILBATO. DE IGUAL FORMA ANUNCIARÁ EL FIN DE LOS "45 SEGUNDOS" DE DESCANSO ENTRE CADA TIEMPO, ASISTIRÁ A LOS JUECES EN LO QUE PRECISEN Y PARARÁ EL TIEMPO EN CADA ¡ALTO! INDICADO POR EL ÁRBITRO, REANUDÁNDOLO A LA VOZ DE ¡YA! DE ESTE JUEZ.

ARTÍCULO 4.- CUADRILÁTERO ("RING")

LA ZONA DE COMBATE CONSISTE EN UN PERÍMETRO RECTANGULAR DE 4 X 5 METROS.

ARTÍCULO 5.- UNIFORMIDAD

EN LOS TORNEOS DE "COMBATE DE MANOS", DURANTE LOS COMBATES, LOS COMPETIDORES DEBERÁN PARTICIPAR CON EL UNIFORME REGLAMENTARIO Y CALZADO DEPORTIVO. TODOS LOS COMPETIDORES DEBERÁN PRESENTARSE CON SU COACH (PREPARADOR), EL CUAL DEBERÁ LLEVAR ROPA DEPORTIVA AUTORIZADA (EN NINGÚN CASO PRENDAS SIN MANGAS O PANTALÓN CORTO). EL EQUIPO DE JUECES DEBERÁ PERSONARSE CON ROPA DE VESTIR (PANTALÓN OSCURO Y CAMISA BLANCA).

ARTÍCULO 6.- EQUIPO PROTECTOR

EL EQUIPO PROTECTOR (BOGU) ESTARÁ COMPUESTO DE UN CASCO DE PROTECCIÓN COMPLETA INCLUIDO EL ROSTRO ("INTEGRAL"), PETO PARA EL TORSO, GUANTILLAS CON DEDOS LIBRES Y COQUILLA (MASCULINA O FEMENINA). LAS MUJERES DEBERÁN LLEVAR ADEMÁS UN PROTECTOR INTERIOR DE SENOS PROPIO. DEBIDO AL TIPO DE CASCO REGLAMENTARIO EMPLEADO, EL PROTECTOR BUCAL SERÁ OPCIONAL.

EL EQUIPO PROTECTOR HA DE SER EL AUTORIZADO, PROPIO DE CADA KENJUKA, CLUB U ORGANIZACIÓN. TODOS LOS COMPETIDORES DEBERÁN PARTICIPAR CON EL BOGU REGLAMENTARIO CON EL FIN DE MINIMIZAR LOS ATAQUES QUE PUDIERAN IMPACTAR. LA FUNCIÓN DEL EQUIPO PROTECTOR ES LA DE EVITAR LOS EFECTOS PRODUCIDOS POR LOS GOLPES, EN ESPECIAL A LOS PUNTOS DÉBILES, YA QUE LA INTEGRIDAD FÍSICA DE LOS PARTICIPANTES ES LO MÁS IMPORTANTE; SU INTENCIÓN NO ES LA DE CREAR UNA SITUACIÓN DE PLENO CONTACTO, PROHIBIDO EN EL ACTUAL REGLAMENTO (SOLO SE PERMITE EL SEMICONTACTO), SINO LA DE PREVENIR AUMENTANDO EL NIVEL DE SEGURIDAD DE LOS COMPETIDORES.

ARTÍCULO 7.- TIEMPOS (“ASALTOS”) Y DURACIÓN DEL COMBATE

CADA COMBATE SERÁ RESUELTO A UNO O VARIOS TIEMPOS (DEPENDIENDO DEL TIPO DE TORNEO Y NÚMERO DE PARTICIPANTES), DE 2 MINUTOS DE DURACIÓN POR CADA TIEMPO, CON 45 SEGUNDOS DE DESCANSO ENTRE ELLOS DURANTE LOS CUALES CADA COMPETIDOR SE POSICIONARÁ JUNTO AL LUGAR DESTINADO PARA SU COACH, EN DONDE ESTE LE PODRÁ ASESORAR Y QUITAR EL CASCO PARA SECARLE CON LA TOALLA. EN CASO DE EMPATE SE CELEBRARÁ UNA PRÓRROGA DE 1 MINUTO DE DURACIÓN PARA EL DESEMPATE. SI PERSISTE EL EMPATE SE CELEBRARÁ UN ÚLTIMO TIEMPO A “MUERTE SÚBITA”, EN EL QUE EL PRIMERO EN MARCAR UN GOLPE VÁLIDO Y EFICAZ -EN ESTE CASO A JUICIO DEL ÁRBITRO- SERÁ EL GANADOR DEL COMBATE.

ARTÍCULO 8.- ZONAS PERMITIDAS Y PROHIBIDAS

SE PODRÁ GOLPEAR EN CUALQUIER PARTE DE LA CABEZA, TORSO O EXTREMIDADES, EXCEPTO EN LAS SIGUIENTES ZONAS PROHIBIDAS:

- OJOS CON DEDOS (*)
- ZONA POSTERIOR DE LA CABEZA
- CUELLO (*)
- ESPALDA
- ARTICULACIONES.

(*) SALVO QUE EL CASCO LOS PROTEJA POR COMPLETO.

ARTÍCULO 9.- CRITERIOS DE PUNTUACIÓN

EN ESTA MODALIDAD EL CONTROL ES ESENCIAL, POR LO QUE SOLO SERÁN VÁLIDOS LOS GOLPES QUE SEAN TÉCNICOS, PRECISOS Y EFICACES QUE IMPACTEN CON UNA POTENCIA CONTROLADA, NO EXCESIVA, EN LAS PARTES PERMITIDAS POR EL REGLAMENTO. EN ESTE TIPO DE NORMATIVA TAMBIÉN SE VALORA LA CALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE PROTECCIÓN (PASOS, GUARDIAS, BLOQUEOS, ...), LA CORRECTA APLICACIÓN DE LOS ATAQUES, ASÍ COMO LA PRECISIÓN A LOS PUNTOS DÉBILES, EN ESPECIAL A AQUELLOS EN LOS QUE NO ES NECESARIO UTILIZAR MUCHA POTENCIA SI EL TIPO DE ATAQUE ES EL ADECUADO CON LA DIRECCIÓN Y EL ÁNGULO CORRECTOS.

GANADOR POR PUNTOS

SERÁ EL GANADOR DEL COMBATE QUIEN OBTENGA LA MAYOR PUNTUACIÓN AL FINAL DEL ENCUENTRO, ES DECIR LA RESULTANTE DE LOS PUNTOS POSITIVOS OBTENIDOS MENOS LOS PUNTOS NEGATIVOS ACUMULADOS.

GANADOR POR FUERA DE COMBATE (“K.O.”)

- A) POR DERRIBAR AL CONTRARIO MEDIANTE UNO O VARIOS GOLPES VÁLIDOS (AUNQUE SE LEVANTE CON EL FIN DE CONTINUAR EL COMBATE), O PORQUE EL CONTRARIO NO PUEDA O NO DESEE CONTINUAR.
- B) POR ESTAR EL CONTRARIO CLARAMENTE ATURDIDO Y A JUICIO DEL ÁRBITRO NO PUEDA, O NO DEBA, CONTINUAR EL COMBATE POR CONSIDERARLO PERJUDICIAL PARA SU SALUD.
- C) POR QUEDARSE EL CONTRARIO INMÓVIL RECIBIENDO GOLPES SIN RESPONDER, CON LA ÚNICA DEFENSA DEL EQUIPO PROTECTOR Y UN EXCESO DE GUARDIAS PROTECTORAS Y/O ESQUIVAS.
- D) POR ABANDONO DEL CONTRARIO POR CUALQUIER CAUSA, EXCEPTO POR LESIÓN.

EMPATE

EN CASO DE EMPATE A PUNTOS SE REALIZARÁ UNA PRÓRROGA DE 1 MINUTO PARA DECIDIR EL COMBATE. SI CONTINUASE EL EMPATE SE REALIZARÍA UNA ÚLTIMA PRÓRROGA A “MUERTE SÚBITA” (EL PRIMERO EN MARCAR UN GOLPE VÁLIDO Y EFICAZ SERÁ EL GANADOR).

GANADOR POR AUSENCIA DEL CONTRARIO

SI UN COMPETIDOR NO SE PRESENTASE A TIEMPO PARA EL COMBATE, TRAS LA LLAMADA OFICIAL CORRESPONDIENTE Y OTRA MÁS DE CORTESÍA, SE DARÁ POR GANADOR A SU Oponente.

COMBATE INTERRUPTIDO POR LESIÓN

EN CASO DE LESIÓN EL COMBATE SE INTERRUPTIRÁ OBLIGATORIAMENTE. SIEMPRE QUE LA LESIÓN HAYA SIDO CASUAL, ES DECIR, QUE NO HAYA SIDO OCASIONADA INTENCIONADAMENTE, O POR ALGUNA ACCIÓN PROHIBIDA DEL Oponente, SE CONSIDERARÁ GANADOR A QUIEN HASTA EL MOMENTO TENGA MÁS PUNTOS POSITIVOS. SI EL VENCEDOR FUERA EL LESIONADO, POR SU PROPIA SALUD TENDRÁ PROHIBIDO SEGUIR COMPIRIENDO, AUNQUE FUERA SU DESEO. SI HUBIERA HABIDO EMPATE EL COMPETIDOR NO LESIONADO PODRÁ SEGUIR EN COMPETICIÓN, NO ASÍ SI HUBIERA PERDIDO. FINGIR UNA LESIÓN, ADEMÁS DE LA DESCALIFICACIÓN AUTOMÁTICA, ES MOTIVO DE PENALIZACIONES PERMANENTES.

ARTÍCULO 10.- LOS AVISOS (LLAMADA DE ATENCIÓN VERBAL) Y LAS AMONESTACIONES (PUNTOS NEGATIVOS)

SEGÚN EL CRITERIO DEL ÁRBITRO LAS SIGUIENTES INFRACCIONES SERÁN MOTIVO DE LLAMADA DE ATENCIÓN VERBAL (AVISO), O DE AMONESTACIÓN DIRECTA (1 PUNTO NEGATIVO):

- CUALQUIER TIPO DE PROTESTA O CONDUCTA ANTIDEPORTIVA (POR PARTE DEL PARTICIPANTE O DE SU COACH) SIEMPRE Y CUANDO NO SE CONSIDERE GRAVE.
- CONTACTO DESCONTROLADO O POTENCIA EXCESIVA SIN CONSECUENCIAS.
- ABRAZAR O AGARRAR CUALQUIER PARTE DEL CUERPO DEL CONTRARIO. SOLO ESTÁN PERMITIDOS LOS CONTROLES TIPO PRESIÓN CON MANO O ANTEBRAZO (CHI-SAO), O DEL TIPO ATRAPE, ES DECIR, AQUELLOS “AGARRES” TÁCTICOS A LAS MUÑECAS O ANTEBRAZOS DEL CONTRARIO UTILIZADOS PARA “CORTAR SU ENERGÍA” Y PODER GOLPEARLE, PERO CON SUELTA INMEDIATA PARA NO SER PENALIZADO CON UN PUNTO NEGATIVO.

- CABEZAZO INVOLUNTARIO.
- DERRIBO INVOLUNTARIO QUE NO SEA POR UN GOLPE VÁLIDO, SIN CONSECUENCIAS.
- ATAQUE INVOLUNTARIO SIN CONSECUENCIAS A UNA ZONA PROHIBIDA.
- ATAQUE INVOLUNTARIO SIN CONSECUENCIAS TRAS EL ALTO DEL ÁRBITRO O EL FIN DE TIEMPO.
- SALIDA VOLUNTARIA DEL CUADRILÁTERO (NO SE AMONESTA SI ES DEBIDA A UN ATAQUE RECIBIDO).

AMONESTACIÓN (PUNTO NEGATIVO)

LOS JUECES DE PUNTUACIÓN LLEVARÁN LA CUENTA, EN SUS CARTULINAS, DE LAS AMONESTACIONES QUE MARCA EL ÁRBITRO PARA PENALIZAR AL INFRACTOR (MENOS UN PUNTO POR CADA AMONESTACIÓN). TRES AMONESTACIONES EN UN MISMO TIEMPO (ASALTO) DARÁ LUGAR A LA DESCALIFICACIÓN AUTOMÁTICA.

ARTÍCULO 11.- LA DESCALIFICACIÓN (EXPULSIÓN)

LA DESCALIFICACIÓN ES LA PÉRDIDA AUTOMÁTICA DEL COMBATE DEBIDO A CUALQUIERA DE LAS SIGUIENTES CAUSAS:

- POR TRES AMONESTACIONES EN UN MISMO TIEMPO.
- CUALQUIER FALTA DE RESPETO, CONDUCTA ANTIDEPORTIVA O INADECUADA CONSIDERADA GRAVE, YA SEA POR PARTE DEL PARTICIPANTE O DE SU COACH.
- CUALQUIER TIPO DE PROTESTA, POR PARTE DEL COMPETIDOR O DE SU PREPARADOR, DIRIGIDA A CUALQUIER JUEZ, MIEMBRO DE LA ORGANIZACIÓN O AL PÚBLICO ASISTENTE.
- CONTACTO DESCONTROLADO O POTENCIA EXCESIVA CON CONSECUENCIAS, O REPETITIVA SIN CONSECUENCIAS.
- ATAQUE INVOLUNTARIO REPETITIVO A CUALQUIERA DE LAS PARTES PROHIBIDAS ESPECIFICADAS EN EL ARTÍCULO 8, AÚN SIN CONSECUENCIAS.
- ATAQUE CONSIDERADO INTENCIONADO A UNA DE LAS ZONAS PROHIBIDAS CON O SIN CONSECUENCIAS.
- CABEZAZO CONSIDERADO INTENCIONADO.
- CUALQUIER TIPO DE ATAQUE CON PIERNA O PISOTÓN VOLUNTARIO.
- DERRIBO CONSIDERADO INTENCIONADO (EXCEPTO SI HA SIDO PRODUCIDO POR UN GOLPE PERMITIDO).
- GOLPEAR AL CONTRARIO CAÍDO O DESDE EL SUELO.
- ATAQUE INVOLUNTARIO REPETITIVO TRAS EL ALTO DEL ÁRBITRO O FIN DE TIEMPO, CON O SIN CONSECUENCIAS.
- ATAQUE CONSIDERADO INTENCIONADO TRAS EL ALTO DEL ÁRBITRO O TRAS EL FIN DEL TIEMPO, CON O SIN CONSECUENCIAS.
- SIMULAR CUALQUIER TIPO DE GOLPE, DERRIBO O LESIÓN INESISTENTE.
- SALIDAS REPETITIVAS VOLUNTARIAS DEL CUADRILÁTERO, REHUIR CONTINUAMENTE EL COMBATE O FALTA DE ACTITUD COMBATIVA.

LA DESCALIFICACIÓN O EXPULSIÓN DE UN PARTICIPANTE (O DE SU COACH) DE LA ZONA DE COMBATE, PODRÍA HACERSE EXTENSIVA AL RESTO DE INSTALACIONES EN DONDE SE CELEBRE EL ENCUENTRO; DICHA EXPULSIÓN SE APLICARÁ A CUALQUIERA QUE COMETA ALGUNA INFRACCIÓN GRAVE, NO ACATE LAS NORMAS ESTABLECIDAS O NO SE COMPORTE CON EL DEBIDO RESPETO ALTERANDO EL ORDEN Y/O EL BUEN FUNCIONAMIENTO DEL EVENTO.

ARTÍCULO 12.- PROTESTAS

NO SERÁN ADMITIDAS LAS PROTESTAS. LA LIBRE PARTICIPACIÓN EN ESTE TIPO DE ENCUENTROS IMPLICA OBLIGATORIAMENTE LA ACEPTACIÓN DE TODAS LAS NORMAS Y DECISIONES DE LOS JUECES, COMITÉ ORGANIZADOR Y NORMATIVA DEL CENTRO EN DONDE SE CELEBRE.

ARTÍCULO 13.- CAMPEONES Y SUBCAMPEONES

AL FINAL DE LA COMPETICIÓN LOS KENJUKAS CAMPEONES (PRIMEROS PUESTOS) Y LOS SUBCAMPEONES (SEGUNDOS PUESTOS), RECIBIRÁN SU DIPLOMA Y/O MEDALLA ACREDITATIVA CORRESPONDIENTE, QUEDANDO INSCRITOS EN EL "LIBRO DE CAMPEONES KENJUKABO DE COMBATE DE MANOS".

ARTÍCULO 14.- LENGUAJE Y GESTOS ARBITRALES

LA TERMINOLOGÍA Y GESTOS UTILIZADOS POR EL JUEZ ÁRBITRO SON CLAROS, SENCILLOS Y FÁCILES DE RECORDAR:

- ¡ **ADELANTE!** ! : EL ÁRBITRO REALIZA UN GESTO CON LAS PALMAS DE SUS MANOS, DESDE FUERA HACIA SU LÍNEA CENTRAL, INDICANDO A LOS COMPETIDORES QUE ENTREN AL CUADRILÁTERO.
- ¡ **ACÉRQUENSE!** ! : EL ÁRBITRO REALIZA UN GESTO CON LAS PALMAS DE SUS MANOS HACIA ÉL, PARA INDICAR A LOS COMPETIDORES QUE SE ACERQUEN CON EL FIN DE COMPROBAR SI LLEVAN TODAS LAS PROTECCIONES PUESTAS, VERIFICAR QUE SEAN LAS REGLAMENTARIAS Y RECORDARLES ALGUNAS DE LAS CUESTIONES FUNDAMENTALES PREVIAS AL ENCUENTRO, COMO EL CONTROL Y LA DEPORTIVIDAD.
- ¡ **A SUS PUESTOS!** ! : CON DEDOS ÍNDICES SEÑALA A LOS PARTICIPANTES EL LUGAR AL QUE DEBEN DIRIGIRSE PARA COMENZAR (LÍNEAS ASIGNADAS DE CADA UNO).
- ¡ **SALUDO!** ! : JUNTA SUS MANOS AL FRENTE (SALUDO PUÑO-MANO) INDICANDO A LOS COMPETIDORES QUE SALUDEN (PRIMERO AL ÁRBITRO Y LUEGO ENTRE ELLOS).
- ¡ **EN GUARDIA, ...YA!** ! : INDICA A LOS COMPETIDORES QUE SE COLOQUEN EN GUARDIA PORQUE SE VA A INICIAR EL COMBATE. DESDE POSICIÓN NORMAL DA UN PASO FRONTAL AL TIEMPO QUE ABRE LOS BRAZOS (A MODO DE BLOQUEOS INTERCEPTORES) EXCLAMANDO ¡EN GUARDIA!, PARA SEGUIDAMENTE ... CON LA MISMA PIERNA DAR UN PASO ATRÁS ACERCANDO LOS BRAZOS HACIA SU LÍNEA CENTRAL (A MODO DE BLOQUEOS BAJOS QUE SE HUNDEN) EXCLAMANDO ¡YA!, INSTANTE DEL COMIENZO DEL COMBATE (NO ANTES), FINALIZANDO CON PASO TRASERO A POSICIÓN NORMAL.
- ¡ **CONTINÚEN, CONTINÚEN!** ! : CUANDO EL ÁRBITRO NO HA INTERRUMPIDO EL COMBATE, Y UNO O AMBOS PARTICIPANTES SE PARAN SIN MOTIVO JUSTIFICADO, INDICA QUE CONTINÚEN COMBATIENDO REALIZANDO GIROS CON SUS MANOS FRENTE A SU LÍNEA CENTRAL.

- ¡ **ALTO!** ! : INDICA A LOS COMPETIDORES QUE DEJEN DE COMBATIR CON UN MOVIMIENTO DE ANTEBRAZO ADELANTADO AL FRENTE (A MODO DE BLOQUEO BAJO QUE SE HUNDE) EN POSICIÓN DE ½ ARCO Y FLECHA ESTABLE.
- ¡ **TIEMPO!** ! : CON SUS MANOS EN FORMA DE “T” INDICA AL JUEZ CRONO QUE PARE EL CRONÓMETRO TEMPORALMENTE POR ALGÚN MOTIVO ESPECIAL.
- ¡ **AVISO!** ! : ADVERTENCIA O LLAMADA DE ATENCIÓN VERBAL POR INFRACCIÓN, NEGANDO CON SU DEDO ÍNDICE HACIA EL COMPETIDOR, INDICÁNDOLE QUE NO HA DE VOLVER A PRODUCIRSE.
- ¡ **AMONESTADO!** ! : CON SU DEDO ÍNDICE APUNTA AL ROSTRO DEL INFRACTOR MIRÁNDOLE Y COMUNICÁNDOLE QUE QUEDA AMONESTADO; A CONTINUACIÓN MIRA A LOS JUECES QUIENES EN SUS CARTULINAS PENALIZARÁN AL INFRACTOR CON LA RESTA DEL PUNTO CORRESPONDIENTE.
- ¡ **DESCALIFICADO!** ! : SEÑALA LA EXPULSIÓN CON SU DEDO ÍNDICE, APUNTANDO PRIMERO AL ROSTRO DEL INFRACTOR Y SEGUIDAMENTE EN ALTO HACIA EL EXTERIOR.
- ¡ **ALTO, ..FIN!** ! : INDICA A LOS PARTICIPANTES QUE PAREN DEFINITIVAMENTE, POR HABER FINALIZADO EL COMBATE, CON UN MOVIMIENTO DE ANTEBRAZO ADELANTADO AL FRENTE (A MODO DE BLOQUEO BAJO QUE SE HUNDE) EXCLAMANDO ¡ALTO!, PARA A CONTINUACIÓN ... CRUZAR LOS ANTEBRAZOS POR DELANTE DE SU LÍNEA CENTRAL Y ABRIRLOS LATERALMENTE (PALMAS HACIA ABAJO) DANDO UN PASO ATRÁS A POSICIÓN NORMAL EXCLAMANDO ¡FIN!.
- ¡ **PRÓRROGA DE 1 MINUTO!** ! : INDICA VERBALMENTE A LOS PARTICIPANTES QUE VA A COMENZAR UN TIEMPO EXTRA DE 1 MINUTO PARA EL DESEMPATE.
- ¡ **ÚLTIMO ASALTO!** ! : INDICA VERBALMENTE QUE VA A COMENZAR EL ÚLTIMO TIEMPO, ASALTO A “MUERTE SÚBITA”, EN EL QUE EL PRIMERO EN MARCAR UN GOLPE VÁLIDO Y EFICAZ -EN ESTE CASO A JUICIO DEL ÁRBITRO- SERÁ DECLARADO VENCEDOR.
- ¡ **DECISIÓN!** ! : SOLICITA VERBALMENTE QUE LE SEA COMUNICADO LA DECISIÓN DE LOS JUECES (EL VENCEDOR), TRAS EL CONTEO DE PUNTOS.
- ¡ **EMPATE!** ! : DESDE LA POSICIÓN NORMAL CRUZA AMBOS BRAZOS SOBRE SU LÍNEA CENTRAL CON LAS MANOS ABIERTAS (A MODO DE GUARDIA PROTECTORA CRUZADA), PARA A CONTINUACIÓN ELEVARLOS LATERALMENTE EN DIAGONAL CON PALMAS AL FRENTE.
- ¡ **VENCEDOR!** ! : SI EL GANADOR DEL COMBATE ES EL SITUADO A SU IZDA DESDE POSICIÓN DE FIRMES DA UN PASO IZDO AL FRENTE Y DCHO A POSICIÓN DE FIRMES ELEVANDO SU BRAZO IZDO DIAGONALMENTE CON EL DORSO DE LA MANO HACIA EL GANADOR EXCLAMANDO ¡VENCEDOR!, PARA DESPUÉS BAJAR EL BRAZO DANDO UN PASO ATRÁS DCHO E IZDO A POSICIÓN NORMAL. ESTOS GESTOS SE EJECUTARÁN AL REVÉS SI EL GANADOR DEL COMBATE FUERA EL SITUADO A SU DCHA.

- ¡ **ASISTENCIA!** : SOLICITA VERBALMENTE ASISTENCIA SANITARIA.

ARTÍCULO 15.- OBJETIVO Y CAMBIOS

EL PRESENTE REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE MANO VACÍA ESTÁ BASADO EN LOS ASPECTOS FUNDAMENTALES DEL ARTE DEL KENPO (TÉCNICA, ÉTICA Y ESTÉTICA), ASÍ COMO TAMBIÉN EN LA EXPERIENCIA EN LA FACETA DEPORTIVA.

EL PRINCIPAL OBJETIVO DEL “COMBATE DE MANOS” ES QUE SEA UNA ACTIVIDAD SALUDABLE PARA TODOS LOS KENJUKAS -DE CUALQUIER ESCUELA- QUE SIENTAN ATRACCIÓN POR LA COMPETICIÓN, ES DECIR, QUE SEA UNA ACTIVIDAD BENEFICIOSA TANTO A NIVEL FÍSICO COMO PSÍQUICO, SEGURA Y APTA PARA EL MAYOR NÚMERO DE KENPOISTAS DESDE MUY TEMPRANA A MUY AVANZADA EDAD SIN DISTINCIÓN DE SEXO, E INCLUSO PARA QUIENES TENGAN DETERMINADAS LIMITACIONES FÍSICAS O PSÍQUICAS.

ESTE REGLAMENTO HA SIDO CONFECCIONADO POR MIEMBROS DEL CONSEJO DE KIF, SI BIEN SE HA DE TENER EN CUENTA QUE -COMO SUCEDE CON LA MAYORÍA DE LOS REGLAMENTOS- CON EL TIEMPO PODRÍA SUFRIR ALGÚN CAMBIO CON EL FIN DE MEJORARLO.

ESTE REGLAMENTO OFICIAL DE KIF HA DE CONSERVAR SU ESENCIA, MOTIVO POR EL CUAL NO HA DE SER MODIFICADO SIN LA DEBIDA AUTORIZACIÓN DE SU CONSEJO.

ACTUALIZADO DICIEMBRE 2015



ESGRIMA CON BASTÓN

REGLAMENTO



ARTÍCULO 1: EL ARMA

La **Esgrima con Bastón** del estilo Kenjukabo (Kenpo Kung-Fu) consiste en una especialidad de autodefensa con palo, basada en la ancestral técnica del palo corto chino, cuya modalidad deportiva con su bogu y reglamento de contacto controlado minimiza el riesgo de lesiones y permite que hombres y mujeres, jóvenes y adultos, puedan competir juntos sin distinción. El bastón es un palo recto de 90 centímetros de longitud, de mínimo 2 centímetros de grosor por su parte más estrecha (cabeza) y 2,5 por su parte más ancha (contera), con seguro (cordón de seguridad obligatorio). En los duelos deportivos se valora fundamentalmente el control, la energía, técnica, precisión a puntos débiles y eficacia, el dominio de la línea central, la defensa, el ataque, y la aplicación de la máxima “golpear y no ser golpeado”, la eficacia, y la actitud combativa y deportiva. En infantiles se utiliza un palo más fino, corto y ligero recubierto de goma espuma, o un arma de plástico.

ARTÍCULO 2: LA UNIFORMIDAD

Competidor: el esgrimista deberá presentarse en la pista de competición con el uniforme reglamentario y deportivas. El coach (preparador) deberá llevar ropa deportiva (no prendas sin mangas ni pantalón corto). La uniformidad del árbitro, jueces, crono y miembros del Comité Organizador deberá ser ropa de vestir (pantalón oscuro y camisa blanca).

ARTÍCULO 3: EQUIPO PROTECTOR OBLIGATORIO

Gracias al equipo protector es posible competir sin peligro. Está compuesto de la careta de esgrima, el peto exterior, peto interior (mujeres), guantes protectores acolchados, rodilleras, espinilleras, coquilla y toalla. La función del equipo protector es la de eliminar los efectos que pudieran producir los ataques ya que la integridad física de los esgrimistas es lo más importante. La intención de este equipo protector no es la de crear una situación de pleno contacto, puesto que el control en los ataques es obligatorio, sino la de aumentar en lo posible el nivel de seguridad de los competidores.

ARTÍCULO 4: TIPO DE DUELO Y DURACIÓN

DUELO DE CONTACTO CONTROLADO: Cada duelo será resuelto a 1 tiempo (asalto) de 2 minutos de duración, dirigido por un juez árbitro y puntuado por 3 jueces de puntuación. Un juez crono será el encargado de controlar el tiempo y asistir a los jueces. En caso de empate se celebrará un tiempo añadido a “muerte súbita”: el primero en puntuar, en este caso a juicio del juez árbitro, ganará el duelo.

ARTÍCULO 5: LA PISTA

La pista de esgrima es de un perímetro rectangular de 4 x 5 metros. El tamaño de la pista no podrá ser menor, pero sí mayor dependiendo del espacio del que se disponga y del número de duelos simultáneos que se realicen; un tamaño distinto deberá ser aprobado previamente por el Comité Organizador.

ARTÍCULO 6: ZONAS PERMITIDAS (Y PROHIBIDAS)

CABEZA: Permitida, excepto la zona posterior que está prohibida.

TRONCO: Permitido, excepto espalda, caderas y cuello que están prohibidos.

EXTREMIDADES: - **BRAZOS:** Prohibido atacar cualquier parte de brazos y manos.

- **PIERNAS:** Permitidas; articulaciones y pies prohibidos.

ARTÍCULO 7: CRITERIOS DE PUNTUACIÓN

Decisión por puntos, los cuales son marcados por los jueces de puntuación según el número de tocados válidos, una vez restados los puntos negativos acumulados. El "control" en los ataques es obligatorio, por lo que solo se puntuarán los tocados permitidos controlados que se consideren efectivos por su precisión y técnica, conforme al criterio de cada tocado válido: 1 punto.

GANADOR POR PUNTOS: Quien obtenga la mayor puntuación total al final del encuentro, es decir, la resultante de los puntos positivos obtenidos menos los puntos negativos acumulados.

GANADOR POR FUERA DE COMBATE: Cuando por algún motivo el contrario abandone el duelo, no desee combatir o no pueda continuar (excepto por lesión).

EMPATE: En caso de empate a puntos se celebrará un tiempo añadido a "muerte súbita", en el cual el primero que puntúe –a juicio del juez árbitro- será el ganador.

GANADOR POR AUSENCIA DEL CONTRARIO: Por no presentarse el contrario tras la llamada oficial correspondiente y otra llamada más de cortesía.

DUELO INTERRUMPIDO POR LESIÓN: En caso de lesión de un competidor el duelo se interrumpirá obligatoriamente. Siempre que la lesión no haya sido causada intencionadamente –o por alguna acción prohibida- del adversario, se dará ganador a quien hasta el momento tenga más puntos positivos. Si el vencedor fuera el lesionado, por su propia salud se le prohibirá seguir compitiendo, aunque fuera su deseo. De haber empate el competidor no lesionado podrá seguir en la competición, no así si hubiera perdido. Además de la descalificación automática, fingir una lesión tendría otras serias consecuencias.

ARTÍCULO 8: LOS AVISOS (LLAMADA DE ATENCIÓN VERBAL) Y LAS AMONESTACIONES (PUNTOS NEGATIVOS)

Según el criterio del juez árbitro, las siguientes infracciones serán motivo de aviso o de amonestación directa (punto negativo): Cualquier conducta inadecuada (por parte del competidor o de su coach) o falta de control que no se considere grave. Contacto excesivo sin lesión u otras consecuencias (falta de control). Ataque involuntario fuera de tiempo sin consecuencias. Cualquier tipo de contacto físico -que no sea con el bastón- considerado leve, siempre que sea involuntario y sin consecuencias. Utilizar cualquier tipo de guardia que no sea considerada de las "de duelo". Salida de la pista de duelo.

AMONESTACIÓN (1 PUNTO NEGATIVO): Los jueces de puntuación deberán llevar la cuenta en sus cartulinas de las amonestaciones marcadas por el árbitro, para penalizar al infractor con menos un punto por cada amonestación, si bien tres amonestaciones en un mismo tiempo (asalto) dará lugar a la descalificación automática.

AMONESTACIÓN POR PÉRDIDA DEL ARMA (2 PUNTOS NEGATIVOS): La pérdida del arma por parte de un competidor, que no sea debida a una infracción cometida por su adversario, será penalizada con menos dos puntos.

ARTÍCULO 9: DESCALIFICACIÓN (EXPULSIÓN)

La descalificación es la expulsión automática del competidor que se producirá por alguna de estas faltas graves: Acumulación de amonestaciones. Cualquier falta de respeto por parte del competidor o de su coach. Cualquier actitud antideportiva o conducta inadecuada considerada grave (por parte del competidor o de su coach). Cualquier tipo de protesta por parte del competidor (o de su coach) dirigida al adversario, coach contrario, a los jueces, crono, comité organizador o asistentes al evento. Utilizar reiteradamente cualquier tipo de guardia que no sea considerada de las "de duelo". Ataques descontrolados con el bastón. Ataque a una parte prohibida o falta de control (contacto excesivo). Cualquier tipo de agarre o atrape con el bastón y/o con cualquier otra parte del cuerpo. Cualquier tipo de contacto físico con cualquier parte del cuerpo considerado voluntario (con o sin consecuencias). Simular golpe o lesión no producidos. Rehuir el combate o falta de actitud combativa. Ataque fuera de tiempo considerado voluntario (con o sin consecuencias).

Observaciones: Según el criterio de los jueces, y demás miembros de la organización, la expulsión de un competidor (o de su coach) podría ser solo de la pista del duelo o hacerse extensiva al resto de las instalaciones en donde se celebre el evento; esta decisión se tomará para quien haya cometido alguna infracción grave, no acate las normas establecidas o no se comporte con el debido respeto alterando el orden y/o el buen funcionamiento del encuentro.

ARTÍCULO 10: PROTESTAS

No serán admitidas las protestas. La libre participación en el torneo implica obligatoriamente la aceptación de todas las normas y decisiones de los Jueces, Comité Organizador y normativa del Centro en donde se realice el evento.

ARTÍCULO 11: CAMPEONES Y SUBCAMPEONES

Los ganadores de cada categoría (Campeones y Subcampeones) recibirán su diploma y/o medalla acreditativa correspondiente, quedando inscritos en el "Libro de Campeones Kenjukabo de Esgrima con Bastón".

ARTÍCULO 12: LENGUAJE Y GESTOS ARBITRALES

LA TERMINOLOGÍA Y GESTOS UTILIZADOS POR EL JUEZ ÁRBITRO SON CLAROS, SENCILLOS Y FÁCILES DE RECORDAR:

- ¡ **ADELANTE!** ! : EL ÁRBITRO REALIZA UN GESTO CON LAS PALMAS DE SUS MANOS, DESDE FUERA HACIA SU LÍNEA CENTRAL, INDICANDO A LOS COMPETIDORES QUE ENTREN A LA PISTA.

- ¡ **ACÉRQUENSE!** ! : EL ÁRBITRO REALIZA UN GESTO CON LAS PALMAS DE SUS MANOS HACIA ÉL, PARA INDICAR A LOS COMPETIDORES QUE SE ACERQUEN CON EL FIN DE COMPROBAR SUS ARMAS, ASEGURARSE QUE LLEVAN TODAS LAS PROTECCIONES PUESTAS Y QUE ESTAS SON LAS REGLAMENTARIAS, ASÍ COMO PARA RECORDARLES ALGUNAS DE LAS CUESTIONES FUNDAMENTALES PREVIAS AL DUELO COMO SON EL CONTROL Y LA DEPORTIVIDAD.

- ¡ **A SUS PUESTOS!** ! : CON LOS DEDOS ÍNDICES SEÑALA A LOS COMPETIDORES EL LUGAR AL QUE DIRIGIRSE PARA COMENZAR (LÍNEAS ASIGNADAS DE CADA UNO).

- ¡ **SALUDO ..ENFUNDEN!** ! : JUNTA SUS MANOS AL FRENTE (SALUDO PUÑO-MANO) INDICANDO QUE LOS PARTICIPANTES SALUDEN (PRIMERO AL ÁRBITRO Y LUEGO ENTRE ELLOS), PARA SEGUIDAMENTE ... LLEVAR SU MANO DCHA A LA IZDA DE SU CINTURA INDICANDO A LOS PARTICIPANTES QUE "ENFUNDEN" SUS ARMAS.

- ¡ **EN GUARDIA, ...YA!** ! : INDICA A LOS ESGRIMISTAS QUE SE COLOQUEN EN GUARDIA CON EL ARMA PARA INICIAR EL DUELO. DESDE POSICIÓN NORMAL DA UN PASO FRONTAL Y AL TIEMPO ABRE LOS BRAZOS (A MODO DE BLOQUEOS INTERCEPTORES) EXCLAMANDO ¡EN GUARDIA!, PARA SEGUIDAMENTE ... CON LA MISMA PIERNA DAR UN PASO ATRÁS ACERCANDO LOS BRAZOS HACIA SU LÍNEA CENTRAL (A MODO DE BLOQUEOS BAJOS QUE SE HUNDEN) EXCLAMANDO ¡YA!, INSTANTE DEL COMIENZO DEL DUELO (NO ANTES), FINALIZANDO CON PASO TRASERO A POSICIÓN NORMAL.

- ¡ **CONTINÚEN, CONTINÚEN!** ! : CUANDO EL ÁRBITRO NO HA INTERRUMPIDO EL DUELO Y LOS PARTICIPANTES SE PARAN SIN MOTIVO JUSTIFICADO, INDICA QUE CONTINÚEN COMBATIENDO REALIZANDO GIROS CON SUS MANOS FRENTE A SU LÍNEA CENTRAL.

- ¡ **ALTO!** : INDICA A LOS PARTICIPANTES QUE DEJEN DE COMBATIR CON UN MOVIMIENTO DE ANTEBRAZO ADELANTADO AL FRENTE (A MODO DE BLOQUEO BAJO QUE SE HUNDE) EN POSICIÓN DE ½ ARCO Y FLECHA ESTABLE.
- ¡ **TIEMPO!** : CON SUS MANOS EN FORMA DE "T" INDICA AL JUEZ CRONO QUE PARE EL CRONÓMETRO TEMPORALMENTE POR ALGÚN MOTIVO JUSTIFICADO.
- ¡ **AVISO!** : ADVERTENCIA O LLAMADA DE ATENCIÓN VERBAL POR INFRACCIÓN, NEGANDO CON SU DEDO ÍNDICE HACIA EL COMPETIDOR PARA INDICARLE QUE NO HA DE VOLVER A PRODUCIRSE.
- ¡ **AMONESTADO!** : CON SU DEDO ÍNDICE APUNTA AL ROSTRO DEL INFRACTOR MIRÁNDOLE Y COMUNICÁNDOLE QUE QUEDA AMONESTADO; A CONTINUACIÓN MIRA A LOS JUECES QUIENES EN SUS CARTULINAS PENALIZARÁN AL INFRACTOR CON LA RESTA DEL PUNTO CORRESPONDIENTE.
- ¡ **DESCALIFICADO!** : SEÑALA LA EXPULSIÓN CON SU DEDO ÍNDICE, APUNTANDO PRIMERO AL ROSTRO DEL INFRACTOR Y SEGUIDAMENTE EN ALTO HACIA EL EXTERIOR.
- ¡ **ALTO, ..FIN!** : INDICA A LOS PARTICIPANTES QUE PAREN DEFINITIVAMENTE POR HABER FINALIZADO EL DUELO, CON UN MOVIMIENTO DE ANTEBRAZO ADELANTADO AL FRENTE (A MODO DE BLOQUEO BAJO QUE SE HUNDE) EXCLAMANDO ¡ALTO!, PARA A CONTINUACIÓN ...CRUZAR LOS ANTEBRAZOS POR DELANTE DE SU LÍNEA CENTRAL Y ABRIRLOS LATERALMENTE (PALMAS HACIA ABAJO) DANDO UN PASO ATRÁS A POSICIÓN NORMAL EXCLAMANDO ¡FIN!.
- ¡ **PRÓRROGA DE 1 MINUTO!** : INDICA VERBALMENTE A LOS PARTICIPANTES QUE VA A COMENZAR UN TIEMPO EXTRA DE 1 MINUTO PARA EL DESEMPATE.
- ¡ **ÚLTIMO ASALTO!** : INDICA VERBALMENTE QUE VA A COMENZAR EL ÚLTIMO TIEMPO, EN EL QUE EL PRIMERO EN MARCAR UN GOLPE VÁLIDO Y EFICAZ, EN ESTE CASO A JUICIO DEL ÁRBITRO, SERÁ EL GANADOR DEL DUELO (ASALTO A "MUERTE SÚBITA").
- ¡ **DECISIÓN!** : SOLICITA VERBALMENTE QUE LE SEA COMUNICADO LA DECISIÓN DE LOS JUECES (EL VENCEDOR), TRAS EL CONTEO DE PUNTOS.
- ¡ **EMPATE!** : DESDE LA POSICIÓN NORMAL CRUZA AMBOS BRAZOS SOBRE SU LÍNEA CENTRAL CON LAS MANOS ABIERTAS (A MODO DE GUARDIA PROTECTORA CRUZADA), PARA A CONTINUACIÓN ELEVARLOS LATERALMENTE EN DIAGONAL CON PALMAS AL FRENTE.
- ¡ **VENCEDOR!** : SI EL GANADOR DEL DUELO ES EL SITUADO A SU IZDA DESDE POSICIÓN DE FIRMES DA UN PASO IZDO AL FRENTE Y DCHO A POSICIÓN DE FIRMES ELEVANDO SU BRAZO IZDO DIAGONALMENTE CON EL DORSO DE LA MANO HACIA EL GANADOR EXCLAMANDO ¡VENCEDOR!, PARA DESPUÉS BAJAR EL BRAZO DANDO UN PASO ATRÁS DCHO E IZDO A POSICIÓN NORMAL. ESTOS GESTOS SE EJECUTARÁN AL REVÉS SI EL GANADOR DEL DUELO FUERA EL SITUADO A SU DCHA.

- ¡ **ASISTENCIA!** : SOLICITA VERBALMENTE ASISTENCIA SANITARIA.

ARTÍCULO 13: CAMBIOS

El presente reglamento ha sido confeccionado por miembros del Consejo de KIF, si bien con el tiempo y la experiencia podría sufrir algún cambio con el fin de mejorarlo. Este reglamento oficial de KIF no ha de ser modificado sin la debida autorización de su Consejo.

ACTUALIZADO DICIEMBRE 2015

