

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN ABREVIADO IKKA ESPAÑA

ARTÍCULO 1.- ORGANIZACIÓN

Las facultades y obligaciones de la organización del Campeonato Nacional IKKA España de kenpo karate serán las siguientes:

1. Nombrar y distribuir a los oficiales: árbitro principal, jueces centrales, jueces auxiliares, anotadores y cronometradores.
2. Nombrar un árbitro principal encargado de tomar la decisión final en materias que, por su naturaleza técnica, se puedan presentar durante un encuentro y no estén contenidas en el reglamento.
3. El comité organizador podrá modificar cualquier regla, siempre y cuando se anuncie de forma clara y oportuna.
4. En los casos no previstos en el reglamento o cuando surjan dudas o disputas sobre la interpretación de las normas, el juez central decidirá cómo actuar. Este podrá consultar con el árbitro principal designado por la organización del campeonato.
5. Si existe motivo que justifique el que se solicite de un competidor que pruebe su edad, este deberá presentar alguno de los siguientes documentos: DNI, certificado de nacimiento, permiso de conducción, pasaporte o cualquier otro documento oficial probatorio de la misma.

ARTÍCULO 2.- DIVISIONES DE LA COMPETICIÓN

1. El Campeonato Nacional IKKA España tiene actualmente las siguientes divisiones:
 - Técnicas de defensa personal, edad adulta.
 - Formas de todos los estilos, edad infantil.
 - Formas de kenpo karate de Ed Parker, edad adulta.
 - Formas *open*: formas tradicionales del resto de los estilos, formas creativas y formas musicales; edad adulta.
 - Formas con armas, edad adulta.
 - Combate individual, edad infantil.
 - Combate individual, edad adulta.
 - Combate por equipos (tres competidores), edad adulta.
 - Combate *open* masculino, edad adulta.
 - Combate final gran campeón: entre los ganadores de las divisiones de combate de cinturones marrones y negros masculino de - 75 kg y de + 75 kg; edad adulta.
2. Si por causas justificadas no hubiera un mínimo de tres competidores en alguna de las divisiones, la organización podrá reestructurar las mismas, participando dichos competidores en las divisiones que se estimen más oportunas.
3. Por el contrario, en aquellas divisiones que tengan un gran número de participantes, la organización podrá subdividir las con el fin de lograr un desarrollo más ágil de la competición.

ARTÍCULO 3.- ÁREA DE COMPETICIÓN

1. El área de competición será un cuadrado con lados de seis metros, medidos desde la parte exterior, con dos metros adicionales en todo el perímetro como zona de seguridad. Estos dos metros de zona de seguridad deberán estar despejados de todo obstáculo.

ARTÍCULO 4.- COMPETIDORES

1. El competidor que se inscribe para participar en el Campeonato Nacional IKKA España tiene que conocer y entender la naturaleza del torneo. Tendrá la responsabilidad de estar cubierto por un seguro médico deportivo, en previsión de posibles accidentes; cualquier tratamiento médico que pudiera recibir será solo de primeros auxilios.
2. El competidor libera de cualquier responsabilidad, tanto económica como de cualquier otro tipo, a IKKA España en caso de accidente sufrido durante su participación en dicho torneo. El competidor declarará no tener enfermedad contagiosa alguna y estar en condiciones físicas idóneas para participar en el campeonato.
3. El competidor aceptará las reglas que rigen en el torneo y respetará la interpretación de estas por los árbitros y jueces del campeonato.
4. Cada competidor deberá presentarse adecuadamente. No se permite la utilización de joyas (anillos, pulseras, *piercing*, etc.) o cualquier otro objeto que pudiera poner en peligro la seguridad de los competidores. Las uñas de los pies y las manos deberán estar adecuadamente cortadas y protegidas, eliminando cualquier posible riesgo de daño para el oponente.
5. Es obligatorio el uso de un uniforme: *karategi* o similar; queda prohibido el uso de camisetas, bermudas o prendas similares en cualquiera de las modalidades de la competición.

6. Ningún competidor puede participar en una división distinta a la de su grado, salvo en caso de que sea necesario unificar dos divisiones por falta de competidores.

ARTÍCULO 5.- OFICIALES

1. En las divisiones de formas y técnicas de defensa personal, los oficiales serán los siguientes: tres jueces, un controlador de tiempo y un anotador de puntos. El juez central será el de más alto rango y experiencia.
2. Para las grandes finales de estas divisiones, la organización podrá designar cinco jueces, un controlador de tiempo y un anotador de puntos.
3. En la división de combate, los oficiales serán los siguientes: un juez central, dos jueces de esquina, un controlador de tiempo y un anotador de puntos.
4. Para los combates finales, la organización podrá designar un juez central, cuatro jueces de esquina, un controlador de tiempo y un controlador de puntos.
5. Cuando el combate sea arbitrado por tres oficiales, será necesaria la coincidencia de al menos dos de ellos para confirmar un punto o una falta.
6. Cuando el combate sea arbitrado por cinco oficiales, será necesaria la coincidencia de al menos tres de ellos para confirmar un punto o una falta.

Cronometrador

El cronometrador es el ayudante designado para controlar la duración de los combates y será el responsable de avisar al juez central del comienzo y del final de los mismos.

Informará al juez central de la finalización del tiempo al cumplirse los dos minutos.

Anotador

El anotador es el ayudante designado para controlar la puntuación. Será el responsable de anotar las puntuaciones, salidas y faltas de los peleadores y calcular el resultado final del combate, para lo cual será obligatorio el uso de calculadora.

En la división de combate, la puntuación será mostrada al instante mediante paneles o tablillas.

Debe informar de inmediato al juez central cuando un peleador llegue a la máxima puntuación, sin que necesariamente haya expirado el tiempo.

Juez central

El juez central deberá tener el máximo conocimiento de la normativa aplicable y la máxima experiencia en su aplicación.

En caso de conceder un punto, el juez central identificará al beneficiario del mismo y dará el punto utilizando el gesto establecido.

Es el máximo responsable en su división. Velará por la seguridad de los competidores, haciendo cumplir las normas y garantizando el juego limpio.

Dirigirá los encuentros, anunciando el comienzo, la suspensión y el final de los mismos.

Concederá los puntos. Para ello será necesaria la votación favorable de la mayoría: dos de los tres jueces; en caso de que hubiera cinco jueces, sería necesaria la votación favorable de al menos tres de ellos.

Explicará al organizador del torneo los casos de descalificación y, si fuera necesario, en qué se ha basado para tomar una decisión.

Impondrá penalizaciones y dará avisos antes, durante o después de un encuentro.

Solicitará la opinión de los jueces y actuará basándose en ella.

Realizará votaciones y anunciará el resultado.

Resolverá empates.

Anunciará al ganador.

La autoridad del juez central no está únicamente limitada al área de competición sino también al perímetro inmediato de esta.

Revisará, antes de cada combate, que los competidores lleven el equipo adecuado.

Tiene la facultad de descalificar a un competidor automáticamente, si acumula el total de penalizaciones; en otro caso, es necesario el voto mayoritario para poder descalificar al infractor.

El competidor podrá solicitar un tiempo muerto y el juez central, si lo considera oportuno, concedérselo.

Forma de proceder por parte del juez central

Antes del inicio de cada pelea, se le avisará desde la mesa cuando estén preparados el cronometrador y el anotador. A continuación, comunicará a los jueces de esquina el próximo comienzo del combate.

Dará comienzo a la pelea diciendo «COMBATE» y parará el encuentro exclamando «ALTO» cuando vea una técnica puntuable o por cualquier otro motivo (faltas, salidas, lesiones, etc.).

En caso de ser necesario, el juez central ordenará a los contendientes que vuelvan a sus posiciones originales. Volverá a su posición e indicará el motivo de la detención del combate. Si ese motivo requiriese una o varias consultas, se anunciará cada

una de ellas seguidas de la correspondiente valoración de los oficiales. Dicha valoración se indicará por medio de una señal de bandera.

La consulta para punto se realizará diciendo «CONSULTA PARA PUNTO... BANDERAS... YA».

La consulta para falta se efectuará indicando «CONSULTA PARA FALTA... BANDERAS... YA».

En el caso de que fuera necesario realizar dos consultas, se ejecutarán exclamando «DOS CONSULTAS... PRIMERA CONSULTA POSIBLE FALTA... SEGUNDA CONSULTA POSIBLE PUNTO».

Al finalizar el combate, exclamará «FIN DEL COMBATE... GANADOR... BLANCO/ROJO».

Jueces de esquina

Las funciones de los jueces de esquina son las que se señalan a continuación.

Asistirá al juez central mediante el uso de las banderas.

Ejercerá el derecho de voto en las decisiones a tomar.

Los jueces de esquina deberán observar cuidadosamente las acciones de los contendientes y señalar al juez central su opinión en los siguientes casos:

- Cuando vean que se ha marcado un punto.
- Cuando un contendiente haya cometido un acto prohibido o realizado una técnica no permitida.
- Cuando adviertan una lesión, una indisposición o la falta de capacidad de un competidor para continuar.
- Cuando alguno de los contendientes se haya salido del área.
- En otras ocasiones en las que consideren necesario llamar al juez central.

Utilización de las banderas por los jueces de esquina

Cuando el juez central consulte con sus jueces de esquina sobre puntos o faltas, los oficiales deberán responder de forma simultánea.

Habitualmente, los jueces de esquina utilizarán banderas de color blanco y rojo.

Los competidores llevarán un distintivo en sus cinturones (uno de ellos una cinta blanca y el otro una cinta roja) con objeto de poder ser identificados en el momento en que se tomen las decisiones arbitrales.

Los jueces de esquina utilizarán las banderas en las situaciones que se exponen a continuación.

Por indicación del juez central:

- Punto: el juez levanta la bandera del color que corresponde al competidor que marcó el punto a la altura del hombro.
- No hay punto: el juez cruza sus banderas horizontalmente a la altura de la cintura.
- No vio punto: el juez cruza sus banderas horizontalmente a la altura de los ojos.
- Punto simultáneo: el juez choca sus banderas horizontalmente.
- Penalización: el juez gira en alto la bandera del competidor infractor.

Por decisión del propio juez de esquina:

- Punto: si un juez de esquina observa que uno de los competidores marca un punto, no podrá señalarlo con la bandera pero sí indicarlo alto y claro exclamando «PUNTO». El juez central parará el combate y realizará la consulta correspondiente.
- Penalización: si un juez de esquina observa que uno de los competidores comete una falta, no podrá señalarla con la bandera pero sí indicarlo alto y claro exclamando «FALTA». El juez central parará el combate y realizará la consulta correspondiente.
- Salida del área: si un juez de esquina observa que uno de los competidores está pisando la línea de combate o fuera del área de combate, deberá señalarlo moviendo la bandera correspondiente al infractor hacia abajo. El juez central parará el combate pasados tres segundos y penalizará al infractor con una salida. Para la aplicación de esta norma no será necesario el voto de la mayoría.

ARTÍCULO 6.- REGLAMENTO DE COMBATE

Competidores

En todas las divisiones de combate, el equipo protector obligatorio será el siguiente:

- Guantes de semicontacto.
- Botas de semicontacto.
- Casco.
- Protector bucal.
- Protector genital.

Estará permitido el uso de protector tibial, así como de protector pectoral en las mujeres.

El competidor que tenga un comportamiento abusivo, vulgar, maleducado, irrespetuoso, malintencionado o esté creando un ambiente inseguro u hostil durante el combate será descalificado inmediatamente.

El emparejamiento de los distintos competidores se realizará en la primera ronda, de tal manera que no puedan coincidir siendo de la misma escuela; se hará un esfuerzo para evitarlo. No se pueden producir cambios en la segunda ronda.

El competidor podrá disponer de un entrenador durante la realización del combate.

El participante no podrá conversar con nadie durante el mismo con la excepción de su entrenador, los jueces o el árbitro principal. Cuando desee consultar con los oficiales designados, el competidor deberá hacerlo de manera adecuada y respetuosa.

Los participantes solo pueden solicitar información sobre los posibles daños, el equipo, la confirmación de un punto, la clarificación de un punto, el tiempo que les queda o la decisión de un oficial.

Exclusivamente en combates individuales, y en caso de que un competidor sea incapaz de continuar (normalmente debido a una lesión), el combate se considerará perdido y el peleador descalificado.

Puntuación

Cualquier golpe válido a cualquier blanco válido recibirá un punto para todos los niveles de cinturones, incluido los cinturones negros.

En caso de que cualquiera de los contrincantes se caiga, el juez central dejará tres segundos para poder marcar punto antes de parar el combate.

Criterios para otorgar punto

Todos los árbitros tienen que tener el mismo criterio a la hora de puntuar. Solamente deberán puntuar aquel ataque que llegue a contactar en el cuerpo del oponente con total claridad, con calidad, técnica y equilibrio.

Consideraciones a tener en cuenta

- Técnicas claras y con fuerza medida.
- Distancia correcta.
- Ejecución correcta.

Zonas de puntuación

Combate individual, edad infantil y edad adulta, hasta cinturón verde

Con contacto ligero:

- Cabeza (zona lateral por encima de las orejas y zona superior, la coronilla y la nuca no son zonas de puntuación).

Con contacto moderado:

- Pecho.
- Abdomen.
- Zona lumbar (sin cruzar la línea central de la espalda).
- Costillas.

Combate de cinturones marrones y negros, *open* y por equipos, edad adulta

Con contacto ligero:

- Frontal de la cara (solo para la división de cinturones marrones y negros).
- Cabeza (zona lateral por encima de las orejas y zona superior, la coronilla y la nuca no son zonas de puntuación).

Con contacto moderado:

- Pecho.
- Abdomen.
- Zona lumbar (sin cruzar la línea central de la espalda).
- Costillas.

Tipos de contacto y puntuación

- Contacto ligero (cara y cabeza): un punto.
- Contacto moderado (resto de las zonas permitidas): un punto.
- Contacto excesivo: descalificación inmediata.

Armas naturales

- Cualquier parte del pie.
- Cualquier parte del puño cerrado, no estando permitido el uso de la mano abierta.

Penalizaciones cuando hay contacto en la cara

- Si existiera un contacto en la parte frontal de la cara, en las divisiones hasta cinturón verde, se concederá un punto en contra del infractor; previa consulta con los jueces y por votación de la mayoría.
- Si el competidor es penalizado con una segunda falta, por el mismo motivo y durante el desarrollo del mismo combate, será descalificado.
- El exceso de contacto en esta zona será penalizado con descalificación.
- Si el competidor que recibe un impacto en la cara sangrase, el combate se daría por finalizado y el oponente infractor sería descalificado. Esta norma no es aplicable si los jueces decidieran que se ha producido como consecuencia de una acción anterior.
- Un competidor lesionado puede ser descalificado por el personal médico o por el juez central por razones de seguridad.

Penalizaciones genéricas para todas las divisiones de combate

- Cualquier técnica que se ejecute a ciegas.
- Cualquier técnica que se ejecute de forma salvaje o incontrolada.
- Técnicas con la mano abierta dirigidas hacia la cara.
- Técnicas que se ejecuten sobre las articulaciones del adversario.
- Agarrar o tirar.
- Golpear la columna vertebral, los genitales, la garganta, el cuello, la nuca o las piernas.
- Contacto excesivo en el cuerpo con intención de causar daño al otro competidor.
- Barrer la pierna de atrás o la de apoyo (no está permitido dar patadas sobre las articulaciones o barrer las mismas). Se permiten los barridos sobre la pierna adelantada pero solo de bota a bota.
- Barrer las dos piernas del adversario simultáneamente.
- Hablar en el área de combate.

En estos casos, el competidor será penalizado con falta; si recibe una segunda falta en el desarrollo del combate, será penalizado con un punto en contra; si acumulase tres faltas, sería descalificado.

Salidas del área

Si durante el combate un competidor sale de los límites del área, se darán avisos en las dos primeras salidas; en caso de producirse una tercera salida, se concederá un punto al oponente.

El competidor que defiende no puede marcar un punto si cualquier parte de uno de sus pies está sobre la línea delimitadora, tampoco le será permitido volver al área de combate y marcar sin que los dos competidores hayan sido situados en la posición inicial por el juez central.

Duración de un combate

El combate individual tendrá una duración de dos minutos, salvo que uno de los participantes lo gane por haber marcado tres puntos antes de la finalización de ese tiempo.

En las divisiones de cinturones marrones y negros, la duración de los combates será de dos minutos, salvo que uno de los participantes lo gane por haber marcado cinco puntos antes de la finalización de ese tiempo.

En la división de gran campeón, los combates constarán de dos asaltos de dos minutos cada uno con acumulación de puntos, penalizaciones y faltas.

Prórrogas

Si hubiera empate al finalizar el combate, el juez central concederá prórroga sin límite de tiempo; el competidor que obtenga el primer punto será el ganador del mismo.

Reglamento de combate por equipos

Las reglas a aplicar en el combate por equipos son las del combate individual, con las siguientes excepciones y particularidades:

- El capitán del equipo puede asesorar a sus compañeros durante el combate. En la división infantil, una persona adulta puede ser designada para asesorar.

- En caso de producirse la descalificación de un competidor, todos los puntos acumulados por el mismo en ese asalto serán descontados del total de puntos del equipo y serán concedidos dos puntos al equipo contrario.
- Si hubiera empate al finalizar los combates, se realizará un último combate y el equipo del primer competidor que consiga un punto ganará. En este caso, los equipos podrán elegir libremente al competidor que los represente.
- En caso de que un competidor no sea capaz de continuar, debido normalmente a una lesión, otro miembro del equipo puede sustituirle. Si esto ocurre antes de que termine un combate, este se dará por finalizado y se concederán dos puntos al equipo contrario.

Reglamento de combate *open* masculino

Las reglas a aplicar en el combate *open* masculino son las mismas que en el combate individual de cinturones marrones y negros.

ARTÍCULO 7.- REGLAMENTO DE FORMAS

Puntuación

Para todas las divisiones de formas, el sistema de puntuación será el siguiente:

- Puntuación mínima: seis.
- Puntuación máxima: nueve.

Baremo de puntuación

6	El competidor se equivoca y repite desde el principio la forma, finalizándola
De 6,5 a 7	Forma finalizada, pero con fallos o dudas
De 7,1 a 8	Forma finalizada, pero sin equilibrio, fluidez o poder explosivo
De 8,1 a 9	Forma finalizada con equilibrio, fluidez y poder explosivo

Empate

El desempate se decidirá teniendo en cuenta la puntuación intermedia obtenida por cada uno de los competidores que hayan empatado. En caso de que sean cinco los jueces designados, la puntuación más alta y la más baja se eliminarán y se sumarán las tres restantes.

Si continuara el empate, los competidores a desempatar tendrán que realizar la forma de nuevo, pudiendo ejecutar la misma u otra distinta.

Es obligatorio que la puntuación de las formas sea verificada por el juez central antes de que se anuncien los ganadores.

Criterios de puntuación

Las formas se juzgarán de acuerdo con los siguientes criterios:

- Equilibrio: simetría y estabilidad, particularmente antes y después de una técnica *acrobática*. Este será un criterio importante.
- Fluidez: las técnicas deben fluir continuamente y sin interrupciones.
- Poder explosivo: las técnicas deben ser volátiles y generar dominio, fuerza, impacto y magnetismo.

Formas de kenpo karate de Ed Parker (mano vacía)

GRADO	FORMAS
Cinturón blanco	Primera forma corta
Cinturón amarillo	Primera forma larga y la forma anterior
Cinturón naranja	Segunda forma corta y las formas anteriores
Cinturón morado	Segunda forma larga y las formas anteriores
Cinturón azul	Tercera forma corta y las formas anteriores
Cinturón verde	Tercera forma larga y las formas anteriores
Cinturón marrón 3. ^{er} grado	Tercera forma larga y las formas anteriores
Cinturón marrón 2. ^o grado	Cuarta forma y las formas anteriores

Cinturón marrón 1.º grado	Cuarta forma y las formas anteriores
Cinturón negro 1.º grado	Quinta forma y las formas anteriores
Cinturón negro 2.º grado	Sexta forma y las formas anteriores
Cinturón negro 3.º grado	Sexta forma y las formas anteriores
Cinturón negro 4.º grado y superior	Sexta forma y las formas anteriores

Reglamento de formas con armas

No se permitirán las armas que sean peligrosas o puedan causar daño a los competidores, a los oficiales o a los espectadores. Esta regla se aplica en las divisiones de armas y de formas creativas.

Las estrellas, los dardos, las flechas y cualesquiera otros objetos voladores no se podrán utilizar.

Antes de la competición, los jueces inspeccionarán todas las armas para comprobar si se pueden usar con seguridad.

Los oficiales considerarán las armas como una extensión de los brazos y de las piernas; consecuentemente, el dominio y el control de las mismas será juzgado de acuerdo con este criterio.

Reglamento de formas *open*

Esta categoría engloba las formas tradicionales del resto de los estilos, así como la formas creativas y musicales.

No está permitido realizar formas tradicionales de kenpo karate de Ed Parker, salvo que se ejecuten con música.

Las formas creativas podrán ejecutarse con o sin música.

ARTÍCULO 8.- REGLAMENTO DE TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL

Las técnicas deberán ejecutarse primero a velocidad lenta y posteriormente a velocidad real. El juez central examinará las armas empleadas, así como los complementos utilizados, y decidirá sobre su peligrosidad.

Los competidores podrán realizar las técnicas de forma combinada o de forma separada.

Puntuación

Para la división de técnicas de defensa personal, el sistema de puntuación será el siguiente:

- Puntuación mínima: seis.
- Puntuación máxima: nueve.

Empate

El desempate se decidirá teniendo en cuenta la puntuación intermedia obtenida por cada uno de los competidores que hayan empatado. En caso de que sean cinco los jueces designados, la puntuación más alta y la más baja se eliminarán y se sumarán las tres restantes.

Si continuara el empate, los competidores a desempatar tendrán que realizar las técnicas de nuevo.

Es obligatorio que la puntuación de las técnicas sea verificada por el juez central antes de que se anuncien los ganadores.

Criterios de puntuación

- Ejecución técnica (será real y aplicable a una situación verdadera).
- Efectividad.
- Dominio.
- Fuerza.
- Presentación de conjunto.

Divisiones

- De cinturón blanco a cinturón verde.
Se realizarán tres técnicas.
Se pueden utilizar armas en los ataques pero el defensor no podrá usar el arma del atacante que ha sido desarmado.
El defensor tampoco podrá utilizar un arma propia aunque sí se admite el uso de complementos.
El tiempo límite es de tres minutos y el número de atacantes no puede superar los tres.
No está permitido el uso de la música en la ejecución de las técnicas.
- Cinturones marrones y negros.
Se realizarán tres técnicas con la opción de añadir hasta dos técnicas más.
Se pueden utilizar armas en los ataques y el defensor podrá usar el arma del atacante que ha sido desarmado.

El defensor también podrá utilizar un arma propia, así como complementos.
No obstante, no se podrán utilizar armas que supongan un riesgo para el defensor o para sus atacantes.
El tiempo límite es de cinco minutos y el número de atacantes no puede superar los cinco.
No está permitido el uso de la música en la ejecución de las técnicas.

Puntuación

Para todas las divisiones de técnicas de defensa personal, el sistema de puntuación será el siguiente:

- Puntuación mínima: seis.
- Puntuación máxima: nueve.

Baremo de puntuación

6	El competidor se equivoca y repite desde el principio las técnicas, finalizándolas
6	El competidor utiliza el arma del atacante que ha sido desarmado o un arma propia (en la división en la que esto no está permitido)
De 6,5 a 7	Técnica finalizada, pero con fallos o dudas
De 7,1 a 8	Técnica finalizada, pero sin equilibrio, fluidez o poder explosivo
De 8,1 a 9	Técnica finalizada con equilibrio, fluidez y poder explosivo