



REGLAMENTO DEL CAMPEONATO NACIONAL IKKA 2011 Memorial Ed. Parker

FORMAS, COMBATE Y TECNICAS D.P.

1. NORMAS GENERALES DE LOS COMPETIDORES

1. El competidor tiene la obligación de conocer las reglas del campeonato y estar preparado para la competición cuando se le llame.
2. El competidor debe de estar debidamente vestido, pesado, y en el área designada cuando de comienzo la división.
3. Todo competidor estará obligado a tener un seguro médico deportivo o equivalente y en perfecto estado físico en el momento de la competición.
4. Si el competidor no está en su área asignada cuando comience la división, no se le permitirá competir.
5. Si un competidor abandona el área una vez comenzada la división y no está presente cuando es llamado para su participación, será nombrado tres (3) veces, si no se presentase a la tercera llamada, sería descalificado.
6. Ningún competidor podrá participar con grado inferior al obtenido en su estilo.
7. Ningún competidor puede participar en una división distinta a su grado a excepción que por la naturaleza de la competición, sea necesario unificar dos divisiones por falta de competidores (si alguna división no se completara con el mínimo número de participantes exigibles estos participarán en la división inmediatamente superior, previo consentimiento y aprobación de la organización).
8. Todos los competidores están obligados a demostrar su edad, si hay un motivo legítimo, por el que se solicitase demostrar la edad de un competidor, éste deberá presentar: DNI, certificado de nacimiento, licencia de conducir, pasaporte o cualquier documento oficial para probar su edad.
9. Si no se pudiera demostrar la edad en su momento y un competidor ganase en alguna división, su premio o premios quedarían suspendidos.
10. El competidor tendrá siete días a partir de la realización del evento, para presentar su documentación al organizador del campeonato (IKKA España).

11. Todos los competidores deberán llevar su indumentaria (Kenpo, Kung fu, Karate, etc.) en buen estado de conservación. Está permitida la utilización de camisetas con motivos marciales o similares en la división de formas, no así en la división de combate.
12. Es obligatorio el uso del cinturón o fajín correspondiente, para poder identificar claramente el grado del competidor, en cada una de las divisiones en las que participe.
13. El promotor se reserva el derecho a rehusar la admisión o inscripción a cualquier espectador o participante.

2. REGLAMENTO DE FORMAS (KATAS)

1. Criterios generales. En todas las divisiones de formas (tradicionales, con armas, creativas y/o musicales y por equipos se aplicaran los siguientes criterios.
 - a. control
 - b. estilo
 - c. seguridad
 - d. precisión
 - e. espíritu
 - d. concentración
 - e. continuidad
 - f. consistencia
 - g. técnica propia
2. Puntuación para las divisiones de formas.
 - a. cinturón blanco a verde: 5 a 8.
 - b. cinturones marrones y negros: 6 a 9.
3. En caso de empate
 - a. la puntuación más elevada será incluida en todas las categorías, sin embargo no se aplicará en el caso de grandes competiciones para cinturones negros.
 - b. si la puntuación más elevada se añade a un empate, la puntuación más baja se añadirá para romper el empate.
 - c. si por alguna razón siguieran empatados, ambos competidores tendrán de nuevo que realizar o la misma forma o una forma distinta.
4. Desarrollo de la competición de formas (katas)
 - a. Los tres primeros competidores realizarán su forma, una vez finalizada su participación los jueces les puntuaran simultáneamente para establecer un promedio de puntuación.

- b. a partir de ese momento a los demás participantes se les otorgará la puntuación una vez terminada su forma.
- c. Es obligatorio que la puntuación de las Katas sea verificada por un árbitro o la mesa central antes de que se anuncie a los ganadores.

5. Reglamento de formas tradicionales Ed Parker Kenpo

- a. En esta división se engloban aquellas formas tradicionales que son propias del estilo o arte. Kenpo Karate (Ed Parker's Kenpo).
- b. No se permitirá música durante la realización de las formas tradicionales.
- c. No estará permitida la utilización de armas para dicha división aunque sea una forma tradicional de su estilo.

6. Reglamento de formas open (resto de estilos y creativas)

- a. En esta división se engloban aquellas formas tradicionales y creativas del resto de estilos o sistemas.
- b. Se podrá utilizar música en el desarrollo de las formas creativas.
- c. En esta división no estará permitida la realización de katas o formas tradicionales salvo que se ejecuten con música.
- d. No estará permitido el uso de armas.

7. Reglamento de formas con armas

- a. El árbitro inspeccionará todas las armas antes de la competición para determinar si son seguras para usarlas.
- b. No estará permitida la utilización de armas que puedan producir daño a los competidores, a los oficiales, o a los espectadores.
- c. 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.

3. REGLAMENTO DE TÉCNICAS DEFENSA PERSONAL

1. Categorías de la división:

- a. Blanco a Verde: se requieren 3 técnicas (se podrán utilizar armas para el ataque pero no se podrán utilizar una vez desarmados para contraatacar, ni utilizar ningún arma propia para el contraataque).
- b. Cinturón Marrón - Negro: se requieren 3 técnicas con la opción de 2 técnicas más (se podrán utilizar armas y utilizarlas en el contraataque para el desarrollo de dichas técnicas).

2. Puntuación para las divisiones de formas.

- a. cinturón blanco a verde: 5 a 8.
- b. cinturones marrones y negros: 6 a 9.

3. Requisitos:

- a. La técnica deberá ejecutarse primeramente a velocidad lenta y posteriormente a velocidad normal.
- b. Los competidores pueden realizar las tres técnicas simultáneamente o una a una.
- c. El tiempo límite es de 3 minutos para la realización de las técnicas.
- d. El número de atacantes máximo será de 3.
- c. Las técnicas podrán ser defendidas contra patadas, puñetazos, agarres, luxaciones, armas, etc.

El árbitro central podrá examinar las armas empleadas y decidirá sobre su peligrosidad.

4. Los criterios para la puntuación de las técnicas serán:

- a. Ejecución técnica real y aplicable a una situación verdadera. (No confundir con exhibiciones).
- b. Efectividad
- c. Dominio
- d. Fuerza
- e. Presentación de conjunto.

4. REGLAMENTO DE COMBATE

1. Cada competidor deberá estar físicamente preparado y adecuadamente vestido para la competición.
2. No se permite llevar sombreros o joyería.
3. Cualquier golpe valido a cualquier blanco valido recibirá 1 punto para todos los niveles de cinturones incluido cinturones negros.
4. Equipo protector obligatorio en todas las divisiones de combate
 - a. Guantes semi-contac.
 - b. Botas semi-contac.
 - c. Casco.
 - d. Protector bucal.
 - e. Protector genital o coquilla.
5. El competidor que tenga un comportamiento abusivo, vulgar, mal educado, irrespetuoso o que intencionadamente este creando un ambiente inseguro u hostil durante el combate, será descalificado inmediatamente.
6. En la alineación, si dos competidores de la misma escuela tienen que enfrentarse en la primera vuelta, se hará un esfuerzo para corregir esto. No se pueden producir cambios en la segunda vuelta. Siempre que se pueda prevalecerá la repesca.
7. No se permite incluir a ningún competidor una vez que la categoría ha empezado. No hay excepciones salvo que lo decida el promotor.
8. El competidor no podrá conversar con nadie durante la realización de un combate con la excepción de los jueces o el árbitro. Cuando deseen consultar con los oficiales designados el competidor deberá

hacerlo de manera adecuada y respetuosa. Los competidores están limitados a requerir información sobre posibles daños, sobre el equipo, la confirmación de un punto, la clarificación de un punto, el tiempo que les queda o la decisión de un oficial. Esta regla prohíbe conversaciones con entrenadores y/o espectadores. No se permitirá el asesoramiento desde los laterales durante un combate y los instructores y compañeros de los contrincantes no pueden influir en la decisión de los oficiales.

9. La excepción a esta regla se da en el caso de la categoría de Gran Campeonato, en el que una persona podrá aconsejar entre los asaltos al competidor
10. Ningún competidor podrá participar en la categoría de combate si es un luchador profesional, esto se aplica a cualquiera que haya tenido una licencia o una pelea dentro del año de la fecha del torneo.
11. En el caso de que uno o los dos contrincantes se caigan, el juez dejará tres segundos para poder marcar punto (uno u otro) antes de parar el combate.
12. Solo en combates individuales, en el caso de que un competidor sea incapaz de continuar (normalmente debido a una lesión) el combate se considerará perdido y el peleador lesionado descalificado.
13. A ningún competidor se le permite cambiar o competir en una categoría distinta a la suya específica.
14. El promotor se reserva el derecho de rehusar la legalidad a cualquier participante que no se adecue a las reglas de esta competición. El promotor puede requerir la identificación o verificación para determinar la edad, el estado físico o el rango de cualquier competidor.
15. Si por alguna razón una división incluye cinturones verdes con marrones y negros, prevalecen las reglas de los cinturones verdes. Los cinturones marrones y negros serán emparejados con sus respectivos rangos en la medida de lo posible.

16. Áreas de contacto:

- a. **Categoría infantil:** todos los grados hasta 15 años inclusive.

Áreas de contacto:

-El cuerpo: tórax, estomago, lateral del tronco y riñones (contacto moderado)

Faltas específicas en la categoría infantil:

-No puede haber contacto en la cabeza en las categorías infantiles.

-El contacto a la cabeza será penalizado con punto en contra. A la segunda falta por contacto a la cabeza será descalificado.

-El contacto excesivo a la cabeza será penalizado con descalificación.

-El exceso de contacto al cuerpo se penalizará con una falta a partir del 2º aviso. Si se acumularan 3 faltas sería descalificado

-Cada salida del área intencionada se penalizará, a la tercera salida se otorgará punto en contra.

b. Categoría adultos (Blanco a Verde): a partir de 16 años.

Áreas de contacto:

- El cuerpo: tórax, estomago y lateral del tronco y riñones, con contacto moderado.
- Lateral de la cabeza y parte superior, con ligero contacto.

Faltas específicas:

- El exceso de contacto al resto del cuerpo se penalizara con una falta a partir del 2º aviso. Si se acumularan 3 faltas seria descalificado.
- El contacto al frontal de la cara no está permitido, si esto sucediera se penalizaría con punto en contra, a la segunda falta por este motivo seria descalificado.
- Un exceso de contacto al frontal o lateral de la cara o cabeza seria inmediata descalificación.

c. Categoría adultos (marrones y negros): a partir de 16 años.

Áreas de contacto:

- El cuerpo: tórax, estomago y lateral del tronco y riñones, con contacto moderado.
- zona lateral, frontal y superior de la cabeza (la nuca no está permitida), con ligero contacto.

Faltas específicas:

- Categoría adultos (marrones y negros): a partir de 16 años.

Tipos de contactos en la cara que son destacados en esta división:

- a.- Ligero contacto, constituye un punto.
- b.- Excesivo contacto, punto al oponente que reciba la infracción.
- c.- Si cometiese una segunda infracción sería descalificado.
- d.- La parte posterior de la cabeza (la nuca) no es un blanco.
- e.- Se amonesta el contacto en la cara incluso si los competidores están fueran del área, si ha expirado el tiempo o el arbitro ha ordenado parar el asalto.

18. Faltas genéricas para todas las divisiones de combate:

- a.- Cualquier técnica que se ejecute a ciegas.
- b.- Cualquier técnica ejecutada de forma salvaje o incontrolada.
- c.- Técnicas de mano abierta hacia la cara.
- d.- Técnicas que vayan contra las articulaciones del oponente.
- e.- Golpear la columna vertebral, garganta, parte posterior del cuello y las piernas.
- f.- Contacto excesivo en el cuerpo con intención de causar daño a la otra persona.
- g.- Barrer a la pierna de atrás o la de apoyo.
- h.- Barrer al oponente ambas piernas simultáneamente.

- i.- Golpear con exceso de contacto a la espalda.
- 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.
- ñ.- Indicaciones del entrenador.
- o.- Volver la espalda para evitar la lucha o gritar el propio punto.

Situaciones en la competición de combate:

- Si en el combate los competidores salen de los límites del área se darán dos avisos por salida voluntaria. A la tercera infracción por salida se otorgará un punto al oponente.
- Estas faltas permanecerán incluso si se realizan fuera de tiempo.
- Los puntos por penalizaciones serán otorgados por cada infracción (falta) después del segundo aviso de una falta.
- Cuando un competidor se sitúa fuera del área de combate, el árbitro central esperará tres segundos antes de parar el combate y devolver a los luchadores a la posición central.
- 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 si uno de los pies esta dentro de los límites mientras ejecuta una patada.
- El competidor defensivo no puede marcar un punto si cualquier parte de su pie esta sobre la línea delimitadora o fuera del área.
- Tampoco le será permitido volver al área de combate y marcar sin que los dos luchadores hayan sido situados en la posición central de inicio por el árbitro.
- Al luchador que está dentro de los límites se le darán todas las oportunidades para marcar bajo las reglas, siempre y cuando la seguridad del competidor no peligre.

19. Sistema de puntuación del combate:

1. El árbitro central parará el combate cuando observe punto y pedirá la valoración simultanea de sus oficiales.
2. El **"PUNTO"** debe ser indicado por los oficiales a petición del árbitro central mediante la bandera roja o blanca. La confirmación de una técnica específica no es necesaria.
3. Cuando un juez de esquina ve un punto es su responsabilidad gritar "punto".
4. El árbitro central entonces parará a los contrincantes y requerirá la decisión del los oficiales. Los tres oficiales deben levantar la bandera que hayan elegido simultáneamente. La mayoría es la regla.
5. En el caso de que se marque un punto y una penalización, cada técnica será evaluada por separado. Los oficiales otorgarán un punto o darán la infracción de acuerdo a lo sucedido.

6. Si un competidor comete una infracción y es amonestado con punto en contra no podrá serle otorgado en la segunda consulta con punto a su favor. La infracción prevalecerá, en este caso, el punto no se otorga y la regla de la infracción se aplicará. Sin embargo, el competidor puede obtener dos puntos, un punto en la primera consulta y en la segunda, serle otorgado otro, si el adversario es amonestado con punto en contra en la primera consulta por alguna infracción, o por acumulación de 3 faltas en ese momento.
7. En el caso de que uno o los dos contrincantes se caigan, el juez dejará tres segundos para poder marcar punto (a uno o al otro) antes de parar el combate.

20. Oficiales:

1. El árbitro central será responsable de la supervisión general de los combates y de la actuación de los jueces de esquina.
2. Hará cumplir las reglas en interés de un juego limpio y promoverá la seguridad entre los participantes. Solo él empezará y detendrá el combate, otorgará los puntos (a través del voto administrativo), declarará el ganador o interpretará una regla.
3. Se precisan dos oficiales (si se usan tres oficiales) para decidir punto o que ha existido un contacto en la cara que pudiese terminar en penalización.
4. Se precisan dos oficiales (cuando tres son requeridos) para decidir una falta.
5. Cada combate eliminatorio será conducido por al menos un arbitro central, dos jueces de esquina, un controlador de tiempo y un controlador de puntos. Un árbitro debe estar disponible en todo.
6. Durante los combates cruciales y las finales el promotor puede asignar un árbitro, cuatro jueces, un controlador de tiempo y un controlador de puntos. Cuando sean requeridos cinco jueces serán necesarios tres jueces para otorgar un punto o contacto. Serán necesarios tres oficiales para confirmar una falta recogida en la regla
7. Si un oficial está afiliado con un competidor y hace que el oficial este influenciado o puede prejuzgar su decisión entonces se le requerirá para que durante ese combate se retire. Aunque normalmente los oficiales no son reemplazados.

21. Duración de un combate

1. División de blanco a verde:
Será de 2 minutos o hasta que uno de los participantes marque 3 puntos, sea cual sea lo que suceda primero.
2. Divisiones de cinturón marrones - negro:
La duración de los combates será de 2 minutos o hasta que un competidor marque 5 puntos, sea lo que ocurra primero.
3. División de Gran Campeonato:

Los combates constarán de dos asaltos de 2 minutos cada uno, con acumulación de puntos, penalizaciones y faltas.

Prorrogas: el primer punto gana, no hay límite de tiempo.

5. REGLAMENTO DE COMBATE POR EQUIPOS

Las reglas para competición por equipos son idénticas a las reglas de combate individual, con las siguientes excepciones y añadiduras.

1. El capitán del equipo puede asesorar a sus compañeros de equipo durante el combate. En la división infantil: un adulto puede ser designado para asesorar.
2. En el caso de descalificación de un competidor, todos los puntos acumulados por el competidor descalificado en ese asalto serán descontados del total de puntos del equipo, y dos puntos serán otorgados al equipo contrario.
3. Si al final de la competición los equipos siguen empatados, cada equipo designara a un competidor y peleara sin límite de tiempo, el primero que haga punto ganara la competición.
4. En el caso de que uno de los miembros del equipo no sea capaz de continuar (debido normalmente a una lesión) el equipo contrario podrá elegir al luchador para combatir dos veces. Sin embargo si esto ocurre antes del final de un combate, el combate individual se considerará finalizado y al equipo contrario le serán concedidos dos puntos.