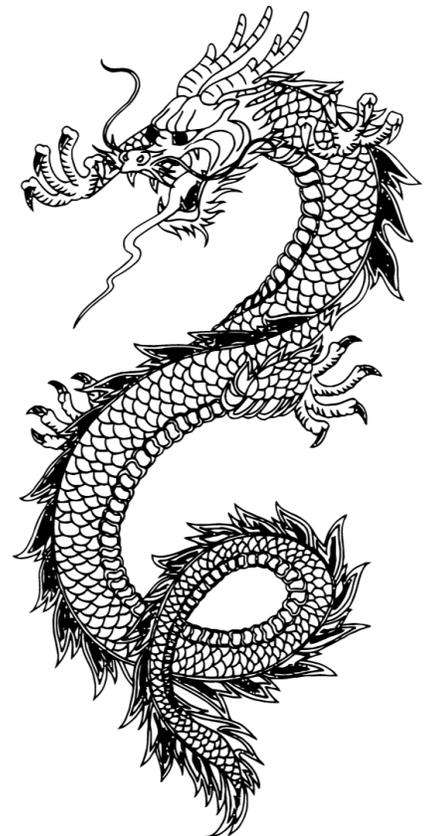


AGOSTO, 31 AÑO 2024

**REGLAMENTO  
COMPETENCIAS  
TORNEO “ENCUENTRO  
DEL DRAGON”  
CURACAVI 2024**



**“ENCUENTRO DEL DRAGÓN”**



**CAMPEONATO NACIONAL KENPO  
CURACAVÍ 2024**



Municipalidad de  
**CURACAVÍ**  
Travesía de la Ciudad, las Artes, la Cultura y el Deporte

**SÁBADO 31 DE AGOSTO  
A PARTIR DE LAS 9:30 A.M.  
GINNASIO MUNICIPAL  
AV. GERMÁN RIESCO 219**

**COMPITEN SOLO  
ESCUELAS INVITADAS**

**FORMAS MANOS VACÍAS  
FORMAS CON ARMAS  
MASS ATTACK  
COMBATES:  
POINT FIGHT  
LIGHT CONTACT  
CATEGORÍA PARA DIVERSIDAD FUNCIONAL**



**ORGANIZA:**

- ◆ Escuela Golden Dragon`s
- ◆ Club deportivo Dragones dorados



Municipalidad de  
**CURACAVÍ**

**AUSPICIA:**

Ilustre Municipalidad de  
Curacaví

## REGLAMENTO PARA LAS CATEGORIAS DE COMBATES

### DE LOS COMPETIDORES

- Cada competidor debe presentarse ante el juez debidamente vestido y físicamente preparado para competir.
- Las joyas u objetos que el juez considere que ponen en peligro a cualquiera de los competidores, no podrán ser usados.
- Las uñas, tanto de los pies como de las manos, deben estar debidamente cortadas o protegidas para eliminar cualquier posibilidad de daño al oponente.
- Es responsabilidad del competidor estar listo para competir cuando se le llame a hacerlo.
- Si el juez central considera que el competidor no está debidamente vestido o físicamente preparado para competir, dicho competidor puede ser penalizado por demora de tiempo.

#### Regla de Grados

Todos los competidores deben competir en el nivel más alto de cinta que hayan adquirido en las artes marciales. Un competidor nunca podrá competir en una división en la cual no haya ganado el grado correspondiente.

Una vez el competidor compita como cinta negra, éste siempre deberá competir como cinta negra.

#### Regla de Comprobación de Edad

Todos los competidores deben tener alguna constancia de su edad. Si existe alguna razón valedera para cuestionar la edad del competidor, dicho competidor deberá presentar un certificado de nacimiento, licencia de conducir u otro documento aceptable para probar su edad. Cualquier circunstancia de carácter especial que amerite algún tipo de excepción, esta deberá plantearse ante el staff de árbitros mediante el grupo organizador del evento, con al menos 48 horas de anticipación a este.

#### Uniforme

- Todos los competidores deben llevar puesto un uniforme de karate
- Se aceptan poleras de artes marciales en buen estado.
- Se le puede **negar** el privilegio de participar a un competidor cuyo uniforme contenga palabras o arte ofensivos.
- Durante la competencia, se debe llevar puesto el color apropiado de cinturón o grado que le corresponda.
- **No** se permiten zapatos ni calcetines en ninguna categoría.

## Responsabilidades

- Es responsabilidad del competidor conocer las reglas y estar preparado para competir cuando se realice la llamada a su categoría.
- Debe estar debidamente vestido, pesado y en el área de competencia apropiada al momento de comenzar la competencia.
- Si el competidor no está en el área que le corresponde al dar inicio la competencia, no se le permitirá competir.
- Si un competidor abandona el área después de dar inicio la competencia y no está presente al ser llamado para competir, se llamará su nombre tres veces a un lado del área. Si aún no está presente para competir a la tercera llamada, será descalificado.

## EQUIPO DE SEGURIDAD NECESARIO Y RECOMENDADO

Es obligatorio para todos los competidores en las divisiones de combate infantiles y juveniles usar los siguientes equipos de protección:

- Cabezal.
- Protectores de manos.
- Pies.
- Genital.

Las categorías adultas se les solicitara que tengan las protecciones adecuadas por su seguridad, sin embargo, no serán de carácter obligatorio previo acuerdo y decisión del instructor a cargo con los jueces y previo al comienzo de la categoría.

Se deberá firmar el siguiente documento de *“Exención de responsabilidad a la organización del evento”*. (documento que será anexado al final de este reglamento)

En adultos si **será obligatorio** el uso de: protector bucal y en caso de no usar casco.

El equipo debe estar en buenas condiciones:

- Sin exceso de cinta adhesiva
- Grapas u otras reparaciones que puedan causar daños.
- Tampoco se permitirá equipo con muchas costuras en las superficies que golpean.

La aprobación o rechazo del equipo será determinado por el árbitro principal, quién tendrá la última palabra.

## LOS JUECES

### **Juez de Tiempo (Mesa)**

El juez de tiempo es el ayudante designado para llevar el tiempo. Estará encargado de hacer correr y detener el tiempo cuando se lo indique el juez central e informará al juez central cuando los (1':30") minutos de combate hayan expirado. En combate, el juez de tiempo no es el encargado de dar inicio o detener una pelea. Su único trabajo es el de llevar el control del tiempo para el juez central.

### **Juez de Marcador (Mesa)**

El juez de marcador es el ayudante designado para llevar los resultados. En las competencias de forma, deberá escribir las calificaciones de cada juez, y sumar las calificaciones restantes para obtener una calificación total. El juez de marcador debe revisar sus sumas dos veces (*debe usar calculadora*).

En combate, el juez de marcador deberá escribir la anotación El juez de marcador deberá informar al juez central cuando un peleador obtenga el número apropiado de puntos para ganar automáticamente (5). Es responsabilidad del juez de marcador escuchar atentamente al juez central y llevar el resultado en la forma en que lo indique dicho juez. Cualquier discrepancia o confusión en el resultado recae sobre el juez central, no sobre el juez de marcador.

***El juez central tomará la decisión final sobre el resultado***

### **Juez Central**

El juez central deberá ser el juez con mayor experiencia dentro del área de competencia y ser versado en las reglas. El área y la pelea están completamente a su cargo. Promueve la seguridad de los competidores, vela por que se cumplan las reglas y asegura una competencia justa. Con este fin, inicia y detiene la pelea, otorga puntos, toma decisiones sobre faltas, administra la votación de los otros jueces, se comunica claramente con el juez de marcador y con el juez de tiempo, y anuncia al ganador de cada pelea. El juez central deberá anunciar con voz fuerte y clara todas las decisiones oficiales, y deberá señalar **--con voz y con gestos--** al competidor afectado por la decisión oficial.

### **Facultades Adicionales del Juez Central:**

1. La pelea da inicio y termina únicamente por indicación del juez central (no por indicación del juez de tiempo).
2. Tiene la palabra final en cualquier disputa sobre el resultado.
3. Tiene la facultad de emitir llamadas de atención y o advertencias
4. Puede dejar sin efecto la decisión por mayoría de los demás jueces únicamente cuando haya que emitir una advertencia.
5. Tiene automáticamente la facultad de descalificar a un competidor que reciba una advertencia en su contra o demuestre una actitud antideportiva o ejecute una técnica no permitida con intencionalidad de dañar al adversario.
6. Tiene la facultad de otorgar fueras-de-tiempo. Un competidor puede pedir tiempo, pero es decisión del juez central el otorgarlo.

### **Jueces**

Los jueces marcan los puntos en la manera en que los ven. Pueden ser consultados por el juez central para ayudar a determinar faltas y o advertencias, aunque únicamente el juez central tiene la facultad de emitirlos. Se les pedirá que voten en decisiones sobre descalificación. La mayoría de votos entre los jueces y el juez central es la que determina la anotación de un punto.

### **Banderas Tarde**

Todos los jueces deberán mostrar su decisión al mismo tiempo. Si, en la opinión del juez central, un juez de esquina intencionalmente está mostrando tarde su resultado, el juez central puede descalificar su decisión (deberán tomarse en consideración el ruido que a veces no permite que los jueces escuchen al juez central y los errores sinceros como cuando se levanta la bandera del color equivocado).

### **Remoción de Jueces y Protesta**

- Si un competidor siente que algún juez debe ser removido de alguna de las divisiones de formas por alguna buena razón, deberá presentar una protesta a través de su instructor antes de que la división empiece.
- Si un competidor siente que algún juez debe ser removido de alguna de las divisiones de combate, puede presentar su protesta a través del instructor a cargo en cualquier momento, antes o después de que comience la división.

La manera apropiada de hacer una protesta es a través del árbitro del torneo. **La decisión con respecto a la remoción del juez es del árbitro del torneo.** La decisión es final. Si no se puede encontrar al árbitro de inmediato, el competidor deberá pedirle al juez central que suspenda la división hasta que se logre llamar al árbitro al área de competencia. **Todas las protestas deben llevarse a cabo de manera ordenada, adecuada y propia de un deportista.**

Si un competidor tiene una protesta sobre cualquier cosa, deberá presentarla mediante el instructor a cargo de su escuela ante el juez central. El juez llamará al árbitro del torneo al área para tomar una decisión acerca de la protesta.

Todas las protestas deberán presentarse de **inmediato**.

**No** se aceptará ninguna protesta después de que la competencia haya sido reanudada.

### **Cambio de Jueces**

Un juez de combate puede ser cambiado en cualquier momento durante el desarrollo de una categoría, una vez la pelea haya sido detenida. Un juez de formas no puede ser cambiado hasta que la categoría en que está sirviendo como juez haya terminado.

## **DEL COMBATE POINT FIGHT**

### **Duración del Combate**

La duración de la pelea será de 1'30" de tiempo corrido, y el primer competidor que llegue a cinco (5) puntos ganará. Si el tiempo se acaba y ningún competidor llegó a 5 puntos, ganará aquel competidor que tenga mayor cantidad de puntos.

Tiempo corrido significa que el reloj continúa corriendo durante la decisión de puntos, etc., a menos que el juez central pida tiempo. El juez central deberá hacer detener el tiempo cuando la resolución de algún punto sea más larga de lo usual, o cuando haya necesidad de ajustar equipo o clarificar reglas.

### **Punto de Oro:**

Si al final del tiempo reglamentario, la pelea está empatada, se reanudará el combate y primer competidor en anotar un punto será declarado el ganador.

## Valor de los Puntos

Todas las técnicas legales de mano que se anoten valdrán un (1) punto, así como las técnicas legales de patadas al cuerpo valdrán un (1) punto. Todas las técnicas legales de patada a la cabeza valdrán dos (2) puntos. Las técnicas de patadas a la cabeza en giro valdrán tres (3) puntos.

### Áreas Legales de Punto:

Zona abdominal y pectoral por el plano frontal y sagital pero siempre por arriba del cinturón; en la Cabeza los puntos validos podrán abarcar las zonas frontal, sagital y superior (los golpes deberán ser de ida y vuelta o Snap cuando estos sean por sagital o por la zona superior)

### Áreas Ilegales de Punto:

Las áreas ilegales de puntos serán la columna, nuca, garganta, costados del cuello, ingle, piernas, rodillas y espalda. Los ataques a estas áreas podrían dar como resultado advertencias o descalificación.

### Áreas Sin Punto:

No habrá punto en toda la zona bajo el cinturón, como por ejemplo, las caderas, piernas, genitales y glúteos, tampoco será zona de punto los hombros y brazos.

Si un competidor marca el punto cayéndose o tirándose al suelo inmediatamente después de marcar, su punto No será válido, salvo si su caída sea involuntaria producto de la acción de marcar.

## PARA CONSIDERAR

**No** es legal caerse deliberadamente al piso para evitar o evadir pelear. Se considera que un peleador está en el suelo cuando cualquier parte de su cuerpo, que no sean los pies, está tocando el piso.

**Exceso de Contacto:** sucede cuando el oponente golpea con más fuerza de la que necesita para anotar un punto. Aunque esto es muy subjetivo, las siguientes reacciones pueden servir como indicaciones de que el contacto ha sido excesivo:

1. La cabeza del competidor se sacude visiblemente para atrás por la fuerza del golpe.
2. El oponente cae derribado (siempre que no haya sido por descuido suyo al aplicar una técnica o debido a que haya caído, resbalado o perdido el equilibrio.)
3. El oponente es puesto fuera de combate (ko).
4. La aparición de hinchazón severa o sangre (La sangre u otras lesiones externas obvias pueden ser en sí el fundamento de que hubo exceso de contacto si se considera culpa de un competidor. **Sin embargo, la sangre no necesariamente implica exceso de contacto.**)
5. La distorsión o lesión del cuerpo por la fuerza de un golpe al cuerpo.

### **Reglas de una FALTA**

Esta es una lista parcial de posibles causas de penalización y puede ser usada como guía:

1. Atacar áreas ilegales y áreas sin punto.
2. Usar técnicas ilegales.
3. Correr fuera del área para rehuir combate (otra cosa es salirse del área peleando).
4. Caer o tirarse al piso para rehuir combate.
5. Continuar peleando después de recibir la orden de parar (seguir peleando aún después de haberse detenido la pelea).
6. Demoras de tiempo excesivas.
7. Atacar a ciegas, negligente o descuidadamente.
8. Técnicas sin control.
9. Cualquier comportamiento que no sea propio de un deportista por parte del competidor o sus entrenadores, amigos, etc.
10. Cualquier comportamiento abusivo por parte del competidor o su entrenador, compañeros de equipo, familia, amigos, etc., que el juez central sienta que pueda afectar el resultado de la pelea o el desempeño de los otros jueces o competidores.
11. Exceso de contacto.
12. No estar preparado o listo al momento de competir.

### **Descalificación**

La descalificación de un competidor requiere de una mayoría de votos de todos los jueces, excepto cuando un competidor es automáticamente descalificado al cometer una falta reiterada con ya una advertencia. Cuando se descalifica a un competidor, es conveniente notificar a la organización de reglas del torneo.

### **Fuera del Área**

Un competidor se encuentra fuera del área cuando ninguno de sus pies está tocando la parte interior del área o la línea de límite. El salirse del área no detiene de inmediato la pelea. El juez central es el

único que puede detener la pelea. Se le puede anotar un punto a un competidor fuera del área siempre y cuando el competidor que se encuentra dentro del área tenga por lo menos **un** pie dentro del área y el juez central no haya dado la señal para detener la pelea. En el caso de técnicas con salto, el competidor atacante debe caer al suelo con **un** pie dentro del área para poder anotar.

### **Coaching**

#### **(Asesoría de un Entrenador Dentro del Área de Competencia)**

1. Como en todos los deportes, sí es permitido el “coaching” (asesoría del entrenador).
2. No se permite asesorar al competidor de forma abusiva, violenta, exageradamente fervorosa o no propia de un deportista.
3. Nunca, por ninguna circunstancia, puede entrar dentro del área, sin el permiso del juez central, un entrenador, amigo, miembro del equipo, etc. (Normalmente sólo se permitirán dentro de un área a jueces, competidores y personal médico).
4. Un entrenador nunca, por ninguna circunstancia, puede interferir con el curso de las actividades de un área de competencia o con las decisiones de los jueces.
5. El coach deberá quedarse solo en uno de los laterales del tatami, no estar desplazándose, además deberá permanecer siempre con una rodilla en el suelo mientras se esté desarrollando el combate y mantener siempre un lenguaje respetuoso con los jueces, los adversarios de su pupilo y los otros coaches.
6. Cada Couch puede solicitar solo una vez en el combate tiempo fuera (10 segundos max.), al ser aceptado por el juez central, este ordenará detener el tiempo del combate. Este tiempo fuera servirá para dar indicaciones a su competidor y/o darle agua. Una vez terminado el tiempo fuera se reanudará el combate.
7. No se permitirán cerca de las áreas a compañeros, familiares, acompañantes ni a público general, estos deben mantenerse en las graderías, de lo contrario se detendrá la pelea y podría ocasionar la descalificación de los competidores.
8. El juez central podrá emitir faltas por violación a cualquiera de los puntos antes especificados. El juez central emitirá faltas por violación a cualquiera de los puntos antes especificados.

## **DEL COMBATE LIGHT CONTACT**

### **Duración del Combate**

La duración de la pelea será de 1'30" de tiempo corrido, y podrá extenderse en 30 segundos más si la decisión de los jueces entrega como resultado un empate, luego de esta extensión de tiempo, los jueces no pueden volver a dar empate, deben elegir un ganador.

### **Jueces combate Light Contact**

Se contará con un juez central y tres jueces que decidirán quién gana el combate, para que un competidor gane deberá tener mínimo dos decisiones a su favor. Si una vez terminado el tiempo, dos jueces votan empate, se combatirá 30 segundos más para decidir quién gana.

### **Golpes validos**

#### **Puños:**

Los golpes validos serán puños al cuerpo (frontal y lateral) siempre sobre el cinturón y sin puños a la cabeza ni garganta, tampoco se podrá golpear en la espalda.

#### **Golpes de Pies:**

Los golpes de pies podrán ser en el cuerpo (frontal y lateral) sobre el cinturón y en la cabeza (por los costados y en la parte superior de la cabeza), no se permitirá la patada frontal al rostro, ni en la nuca y espalda.

En las categorías infantiles y juveniles No se permitirán LowKick , tampoco en las categorías de adultos grados blanco-amarillo y naranja, solo se permitirá LowKick en categorías adultos de cintos Verdes en adelante.

#### **Faltas:**

Se considerará falta los golpes de puño al rostro intencionales, patadas bajo el cinturón, en la espalda, genitales, rodillas, golpes de cabeza, golpes de rodilla, golpes de codo, meter los dedos a los ojos, morder, empujar, pisar, barridos a las piernas (sin una técnica valida que lo acompañe), patada frontal al rostro y o garganta.

# REGLAMENTO PARA LAS CATEGORIAS DE FORMAS MANOS VACIAS Y CON ARMAS

## Competidor

Todos los competidores deben presentarse debidamente vestidos y listos para competir.

### Llegadas Tarde y Orden de Participación

Es la responsabilidad del competidor estar en el área de competencia antes de que dé inicio la categoría de formas. **Una vez organizada la categoría y principiado el primer competidor, nadie más podrá entrar.** Si un competidor llega tarde pero el primer competidor no ha comenzado, sí podrá competir, pero deberá pasar de primero y de inmediato.

### Comenzar de Nuevo la Forma

Si un competidor comienza su forma de nuevo, ya sea por un lapso en la memoria o por cualquier otra razón a causa de su propia negligencia, dicho competidor puede realizar su forma de nuevo. Los jueces calificarán a dicho competidor con el puntaje mínimo. El competidor sólo puede repetir su forma una (1) vez. Si el competidor no termina el segundo intento, quedará descalificado. Si un competidor tiene que comenzar de nuevo por otra causa que no sea debida a su negligencia, no será penalizado. Es importante que el juez central discuta el procedimiento de penalización con los jueces y el juez de marcador.

### Categoría de Armas

1. El juez central deberá revisar todas las armas por seguridad. Las armas están sujetas a la aprobación del juez central (no se permiten armas con filo).
2. El juez central deberá asegurarse de que todos los espectadores y competidores se encuentren a una distancia prudente del competidor participante.
3. Deberá considerarse la seguridad de todos los competidores, jueces, espectadores y ayudantes. Por lo tanto, el control que el competidor tenga sobre su arma es de suma importancia. Si un competidor Cinta Negra (Adulto o Juvenil) deja caer el arma accidentalmente, automáticamente quedará descalificado. Los competidores abajo de Cintas Negras pueden comenzar su forma de nuevo si dejan caer el arma, y recibirán la puntuación mínima. Si un competidor usa su arma de forma descuidada e indolente, puede ser penalizado o descalificado.

### Calificación de Formas

Los jueces otorgarán cada uno su calificación para las formas en un rango de **4 a 10 con medios puntos**

## Formas y Armas

**Evaluación de las Categorías:** serán unificadas en cuanto a género, pero divididas en Kyu A y Kyu B

- Cada rutina de forma y armas es evaluada en base a ejecución, presentación y dificultad.
- Presentación: deberá decir su nombre, escuela a la que pertenece y forma que ejecutará.
- Dificultad: se permitirá hasta la forma Short #2 para Kyu A
- Evaluar una categoría de armas no es diferente a evaluar una división de formas con mano vacía, excepto que el principal énfasis y valor se coloca en el uso de las armas por parte del competidor.
- Otros elementos importantes a la hora de evaluar formas con armas, además de ejecución, presentación y dificultad, son:
  - El control que el competidor tenga sobre el arma: El arma deberá verse como una extensión de los brazos y manos del competidor. Es esencial el control absoluto del arma en todo momento durante la rutina.
  - Ejecución: El acto o proceso de presentar (ejecutar) las técnicas de una rutina de formas o armas. La fase de la ejecución es **la más crítica** en la evaluación y es la que más peso debe tener en la calificación final del juez.
- Elementos de la Ejecución: equilibrio, fuerza, velocidad, estabilidad, formación apropiada de técnicas, coordinación, flexibilidad, vigor, ritmo, habilidad técnica, etc.
- Presentación: la imagen o impresión del competidor en la manera en que se refleja en la presentación de su rutina de formas o armas. La fase de presentación es **la segunda más importante** o crítica y por tanto debe de tener este mismo peso en la calificación final del juez.

Elementos de Presentación: Seguridad, aplomo, determinación, compromiso, imagen, respeto, espíritu deportivo, realismo, concentración, espíritu, actuación, aspecto, imaginación, etc.

Se Observará los primeros tres competidores antes de calificar. Los primeros tres competidores le darán una representación de la categoría.

## REGLAMENTO MASS ATTACK

- El competidor y sus sparrings deberán presentarse con uniforme correspondiente a su escuela, limpio y presentable para la ocasión sin ningún adorno, (anillos Piercing, o joyas en general).
- **No** se podrá agregar competidores una vez formadas las categorías.
- En caso de no tener categoría el instructor, profesor o maestro encargado de él tendrá bajo su responsabilidad el de subirlo a la siguiente categoría, pero nunca bajarlo a la anterior.
- Los ataques pueden ser: grabs, push, punch, kicks, hold and hug chokes and locks, weapon.

- El competidor deberá estar atento al llamado de los jueces para presentarse al área de competencia, seguido de sus sparrings. (3 llamados), en caso de no presentarse, al área, quedará automáticamente fuera de la competencia (descalificado).
- Se presentará diciendo en voz alta: nombre, apellido, escuela a la cual representa, y solicitará la autorización a los jueces para comenzar, la ejecución de sus defensas para la competencia.

Se calificará de igual manera que en las formas, con puntajes que irán desde el 4 hasta el 10, con medios puntos.

En cuanto a la evaluación de la ejecución de los Mass Attack, se debe considerar por supuesto, las defensas personales, además de la estructura coreográfica de los mass attack y su ritmo y timing, lo que debe determinar cierto grado de realismo, es decir un sparring no puede estar injustificadamente esperando turno para atacar, las defensas de kenpo son claras efectivas y poderosas para dar, per se, la espectacularidad necesaria, cualquier ejercicio gimnástico no pesara a favor de la evaluación, y si este ejercicio falla o pone en peligro la integridad del competidor, o se ve una falta de pericia en el mismo, disminuirá la calificación del mass attack.

**Uso de Movimientos de Gimnasia:** Es importante recordar a la hora de calificar las categorías de formas y armas que estamos evaluando las habilidades técnicas en relación al valor que tengan para las artes marciales. Usar movimientos de gimnasia puede tener o no tener un valor inherente a las artes marciales. Es responsabilidad de los jueces decidir qué valor tienen los movimientos de gimnasia para la forma y para las artes marciales. Si un competidor realiza un movimiento de gimnasia deficiente, el movimiento causará que se le baje la calificación. Si el movimiento de gimnasia se realiza bien, pero no es de valor para las artes marciales, el movimiento puede ya sea bajar la calificación o ser ignorado. Si el movimiento de gimnasia tiene valor inherente para las artes marciales según lo percibido por los jueces, deberá ser calificado como cualquier otra técnica (i.e., ejecución, presentación, dificultad).