



DEPARTAMENTO NACIONAL DE KENPO NOTA INFORMATIVA

CAMBIOS MÁS RELEVANTES EN LA NUEVA NORMATIVA DE COMPETICIÓN (para tener en cuenta en el encuentro del 7 de octubre)

SEMIKENPO

- Duración del combate: 3 minutos a tiempo corrido.
- Se vence con diferencia de 5 puntos. (ejemplo 2-7)
- El barrido: si cae al suelo es 1 punto.
- Para barrer, se permite el agarre, 1 segundo
- Golpes de puño: a la cara no más de 2 en la misma acción.
- La patada en salto: al cuerpo 2 puntos.
- La patada en salto: a la cabeza 3 puntos.
- Se permite un máximo de 3 golpes en la misma acción, con distintos blancos.
- En caso de faltas intencionadas: el árbitro central dará, desde una advertencia, a quitar de -1, -3 puntos de penalización, y descalificación.
- Las salidas intencionadas del área de combate: tendrán una penalización desde la advertencia en la primera salida, y de -1 a -3 puntos en sucesivas salidas.

KATA (FORMAS)

- En la categoría adultos (+ 18 años) se realizará, en función del número de deportistas inscritos: 1 ronda clasificatoria por puntuación, y pasarán los 8 primeros, disputándose por **eliminación directa** (1 a 1).
- En la fase eliminatoria de Adultos, los dos competidores esperaran sentados en el lateral del fondo del tatami, será llamado el azul y ejecutará su forma, se retirará, a continuación entrará el rojo y ejecutará la suya, entonces el azul será llamado de nuevo y los dos permanecerán de pie en su lugar del tatami; entonces, a una señal del juez principal los jueces se levantarán y a otra señal, levantarán la bandera del color ganador, la decisión mayoritaria designará al ganador.
- El competidor ganador pasará a la siguiente ronda, el perdedor será eliminado.



KOBUDO (FORMAS CON ARMAS)

- En la categoría adultos (+ 18 años) se realizará, en función del número de deportistas inscritos: 1 ronda clasificatoria por puntuación, y pasarán los 8 primeros disputándose por **eliminación directa** (1 a 1).
- Estarán prohibidas las armas de fuego simuladas, las armas como el bastón, la katana, el cuchillo, tonfa, kama, sais etc, serán de madera o metálicas sin filo y punta roma, **no se permite trabajar con armas de plástico.**

TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL

Especificaciones de defensa personal.

1. Se competirá en equipos formado por dos competidores, 1 atacante y 1 defensor, siendo el defensor quien se clasifica.
 2. Se competirá en categorías, masculina y femenina.
 3. La categoría vendrá determinada por el defensor.
 4. Las armas utilizadas tienen que ser armas reales, (no afiladas pero hechas de madera o metal, y no de plástico o silicona). Quedan absolutamente prohibidas las armas de fuego simuladas, así como las armas arrojadas.
 5. El límite de tiempo de ejecución será de 3 minutos.
 6. En categoría adultos se presentarán 4 escenarios.
 7. El defensor siempre es el mismo en las 4 técnicas o escenarios.
 8. Los escenarios se harán a velocidad real.
- En la categoría adultos (+ 18 años), se realizará 1 ronda clasificatoria por puntuación, y pasarán los primeros clasificados (Número a elección de la organización) disputándose esta última ronda por **eliminación directa** (1 a 1).

Realización de la competición.

1. Los equipos se colocarán igual que para la competición de formas, a una señal entrarán en el tatami saludarán se presentarán (en competiciones internacionales nombre del país y número de equipo ej. España, equipo 1).



2. El equipo se colocará en el punto de inicio de su ejecución y a la señal del árbitro, se saludan y comienzan cuando estén listos, (a partir de este punto comienza a contar el tiempo).
3. Escenario 1 y 2: ataque de mano vacía, a velocidad real.
4. Escenario 3 y 4: ataque con al menos 1 arma, a velocidad real, el defensor siempre se defenderá inicialmente con mano vacía, pero puede desarmar y usar el arma del atacante.
5. No está permitido iniciar el escenario con el defensor armado.
6. Después de cada escenario ambos competidores se colocarán uno frente al otro y realizarán el saludo protocolario para indicar a los jueces el fin de un escenario y comienzo del siguiente.

Anotación: “escenario” significa una pequeña coreografía de lucha de calle basado en aplicaciones de autodefensa, la forma de trabajar sería: ataque-contraataque-ataque-contraataque y ...finalización.

En la autodefensa debe haber un mínimo de un 70% de aplicación real y se permite un máximo de 30% de demostración coreográfica.

Motivos de descalificación en defensa personal.

- Si el equipo es llamado y se demora en su presencia en más de 30 segundos.
- El equipo no completa los 4 escenarios
- Se mezclan secuencias de los escenarios de armas con no armas.
- Si el defensor inicia el 3 ó 4 escenario armado.
- Si se excede del tiempo reglamentario.
- Cuando un miembro del equipo se mueva fuera del área de competición.

