

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.
DEPARTAMENTO NACIONAL DE KENPO RFEK

TEMARIO

**ACREDITACIÓN
COACH DNK**

VERSIÓN 6.0 – EN VIGOR A PARTIR 01.01.2025



REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.





CONTENIDO

PRESENTACIÓN	2
Artículo 1. Reclamación oficial	3
Artículo 2. Conceptos básicos del Antidopaje	5
Artículo 3. Uniformidad	10
Artículo 4. Comportamiento de los entrenadores	14
Artículo 5. Lesiones y accidentes en la competición	16
Artículo 6. Pesaje	17
Artículo 7. Fair Play	20
ANEXO I Disposición del área de competición	21
ANEXO II Formularios de protesta oficial	22
ANEXO III Tabla resumen protecciones DNK	24



PRESENTACIÓN

El Presente temario expone los conocimientos básicos que debe tener un Coach DNK para desarrollar su función en el marco de un torneo nacional. Su creación se ha fundamentado en el crecimiento y evolución de nuestro departamento.

Esta es una herramienta básica de conocimiento para cualquier competición de Kenpo.

Podrán optar a esta acreditación los federados a través de su convocatoria y superando un examen teórico de este temario.

El tiempo de validez de la acreditación es de dos (2) años y válido para cualquier competición nacional sin poder ser desestimado en ningún caso.

La acreditación podrá ser inhabilitada por la sanción del Comité de Disciplina de la RFEK y DA o durante el transcurso de la investigación si así lo considera el Comité de Competición.



Artículo 1. Reclamación oficial

1. Nadie podrá protestar sobre una decisión a los miembros del plantel de arbitraje.
2. Cuando aparentemente se infrinja esta Normativa el representante oficial es el único autorizado para hacer la protesta.
3. La protesta se realizará en un informe escrito enviado inmediatamente después del combate en el cual se generó la protesta. La única excepción a esto es cuando la protesta concierne a un error administrativo. El Jefe de Tapiz deberá ser notificado inmediatamente después de detectarse este error administrativo.
4. Cualquier reclamación relacionada con la aplicación de las reglas debe ser comunicada por el entrenador como máximo un minuto después del final del encuentro. El entrenador solicitará el formulario de “Reclamación Oficial” al Jefe de Tatami y tendrá cuatro minutos para cumplimentarlo, firmarlo y entregarlo al Jefe de Tatami con la cuota correspondiente. El Jefe de Tatami entregará inmediatamente el formulario de protesta cumplimentado a un representante del Comité de Competición que tendrá cinco minutos para adoptar una decisión.
5. La protesta deberá ser enviada al Director de Arbitraje. En su debido momento, la Comisión Técnica Nacional revisará las circunstancias que llevaron a la protesta.
6. El Comité de Competición tendrá en cuenta todas las incidencias ocurridas, realizará un informe y tendrá poder para tomar la decisión que considere oportuna.
7. Cualquier protesta concerniente a la aplicación de las reglas debe ser hecha de acuerdo con el procedimiento al respecto definido por la Comisión Técnica Nacional del DNK y presentarse por escrito en un impreso oficial firmado por el representante oficial del equipo o del competidor.
8. Quien protesta deberá depositar una cantidad de dinero fijada por la Comisión Técnica Nacional del DNK. El tesorero expedirá un duplicado. La protesta más un duplicado del recibo deberán entregarse al Director de Arbitraje.
9. No se demorarán los encuentros siguientes, aun cuando se esté preparando una reclamación oficial. Es la responsabilidad del Supervisor del Encuentro asegurar que la vuelta se ha sido realizado de acuerdo con los reglamentos de competición.
10. Solamente podrán hacer protesta oficial aquellas regionales que tengan representación en el plantel arbitral del Campeonato.
11. Si el Comité de Competición considera que la reclamación es válida, se tomarán las acciones oportunas. También se tomarán las medidas necesarias para que no vuelva a ocurrir en competiciones futuras. La Tesorería devolverá el depósito pagado.
12. Si el Comité de Competición considera que la reclamación no es válida, ésta será rechazada y el depósito se quedará en posesión del DNK-RFEK.
13. Composición del Comité de Competición: El Comité de Competición se compondrá de los siguientes miembros con derecho a voz y voto:



- El Director Técnico del DNK que ejercerá la presidencia y representatividad de dicho Comité de Competición.
- El Director del Departamento Nacional de Arbitraje.
- Un Deportista nombrado al efecto por el Director del DNK.
- Un Árbitro que teniendo la titulación requerida para arbitrar el tipo de campeonato que se esté celebrando, nombrado por el Director del DNK.

14. Proceso de Evaluación de Apelaciones: La parte que reclama es responsable de que se convoque el Comité de Competición y depositar la suma establecida al efecto, emitiéndose el recibo correspondiente. Una vez reunido, el Comité de Competición realizará las averiguaciones e investigaciones que considere oportunas para evaluar la reclamación. Cada uno de los miembros está obligado a dar su veredicto sobre la validez de la reclamación. No es posible abstenerse.

15. Informe del Incidente: Después de ocuparse del incidente tal como se ha descrito antes, el Comité de Competición se reunirá y hará un informe sencillo, describiendo sus hallazgos y estableciendo las razones para aceptar o rechazar la reclamación. El informe debe ser firmado por los miembros del Comité de Competición.

16. Recurrir un Acuerdo: Las decisiones del Comité podrán ser recurridas en impreso oficial mediante escrito motivado, en el plazo máximo de 48 horas, ante la Comisión Técnica del D.N.K. Se recurrirán ante la Comisión Técnica aquellas decisiones adoptadas para subsanar las anomalías o deficiencias que impidan el normal desarrollo de la competición o campeonato, siempre que no sean susceptibles de ser calificadas como infracciones disciplinarias.

Serán recurribles ante el Comité de Disciplina las resoluciones relativas a infracciones de las normas de competición, de acuerdo a lo contenido en el Reglamento Disciplinario de la R.F.E.K. y D.A.

17. Recursos: La Comisión Técnica una vez recibido el recurso, se reunirá en sesión extraordinaria, podrá solicitar cuanta información considere oportuna, dará traslado a las partes implicadas si fuere procedente, y adoptará una resolución que será notificada a los interesados en el plazo no superior a 15 días.

El Comité de Disciplina para la resolución de estos recursos cumplirá lo establecido en los artículos 65 y siguientes de los Estatutos de la R.F.E.K. y D.A. relativos al Procedimiento Ordinario.





Artículo 2. Conceptos básicos del Antidopaje

El dopaje es el uso intencionado o no intencionado por parte de un deportista de una sustancia o método prohibido por la Lista de Prohibiciones de la AMA. Es, además, la administración o intento de administración de cualquier sustancia prohibida o método prohibido a cualquier deportista.

El dopaje incluye otras formas de conducta indebida, como asistir, alentar, ayudar, incitar o encubrir una infracción de las normas antidopaje o de cualquier intento de infracción de las normas antidopaje, por parte de un deportista o un miembro de su entorno, como su médico, preparador, etc. El dopaje constituye un fraude por infracción de las normas del deporte. Un fraude cometido por personas que están sometidas a las normas del deporte, se trate de deportistas o de personal de apoyo a los deportistas.

El dopaje es una forma de robar el derecho de los deportistas limpios a participar en una competición justa, se produzca durante el evento, durante el entrenamiento, durante la selección del equipo o en cualquier otra fase del deporte.

El artículo 2 del Código Mundial Antidopaje establece las diez infracciones de las normas antidopaje:

1. La presencia de una sustancia prohibida o de sus metabolitos o marcadores en la muestra de un deportista.
2. Uso o intento de uso por parte de un deportista de una sustancia prohibida o de un método prohibido.
3. Evitar, rechazar o incumplir la obligación de someterse a la recogida de muestras.
4. Incumplimiento relativo a la localización/paradero del deportista/controles fallidos.
5. Manipulación o intento de manipulación de cualquier parte del procedimiento de control del dopaje.
6. Posesión de una sustancia prohibida o un método prohibido.
7. Tráfico o intento de tráfico de cualquier sustancia prohibida o método prohibido.
8. Administración o intento de administración en competición o fuera de ella a un deportista de una sustancia prohibida o método prohibido.
9. Complicidad. El Código define esta conducta como el hecho de “asistir, alentar, ayudar, incitar, colaborar, conspirar o encubrir” intencionadamente una infracción de las normas antidopaje. Asociación prohibida.
10. El Código prohíbe que un deportista trabaje con cualquier persona de apoyo, como médicos o entrenadores, que hayan sido sancionados o condenados por la comisión de una conducta relacionada con el dopaje.

Puede encontrar más información sobre el Antidopaje en nuestra web:

<https://www.kenpodnk.com/antidopaje>

DEPORTISTA

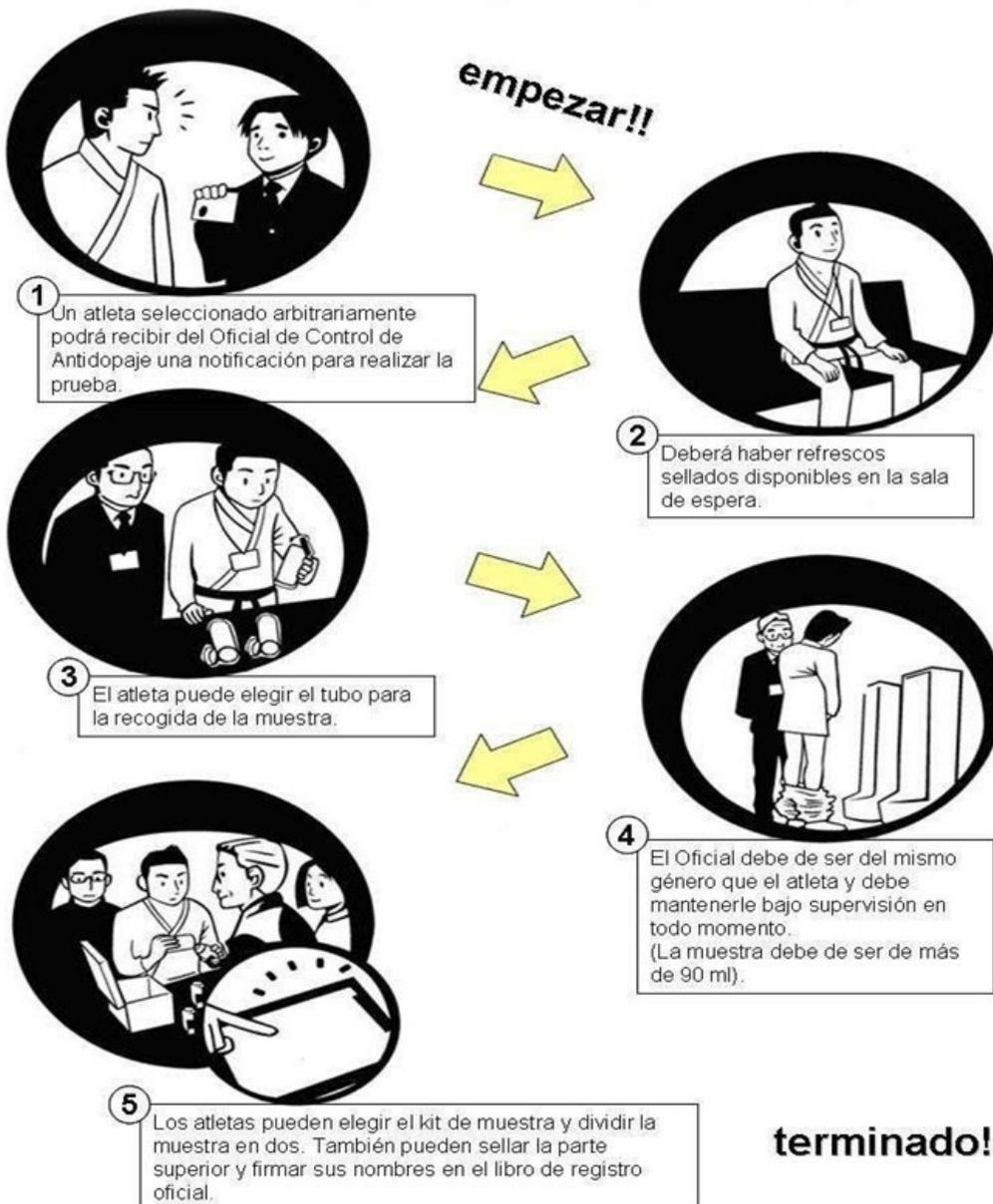
El uso inadvertido de un suplemento que contiene una sustancia prohibida **NO** es una excusa válida si la sustancia se encuentra en TU muestra.

Es vital que estés prevenido sobre los riesgos asociados al uso de suplementos

Un deportista puede padecer dolencias médicas que hagan aconsejable el uso de medicamentos concretos. Estos medicamentos, o sus principios activos, pueden estar incluidos en la Lista. Sin embargo, si el deportista solicita y obtiene una Autorización de Uso Terapéutico podrá tomar la medicación necesaria sin riesgo de infracción de las normas antidopaje.

Procedimiento de las Pruebas de Antidopaje

Se pueden recoger muestras de sangre u orina de los atletas para detectar el uso de sustancias prohibidas.





¿Por qué está prohibido el dopaje?

El dopaje es un riesgo para la salud con efectos a corto, medio y largo plazo

- * El uso de medicamentos, está asociado con riesgos y potenciales efectos secundarios. Por tanto, la utilización de fármacos al margen de un tratamiento terapéutico y por tanto, fuera de las indicaciones técnicas avaladas por las autoridades sanitarias competentes, entraña en sí mismo un riesgo para la salud del deportista.

Estos riesgos pueden aumentar ya que:

- Los deportistas que consumen sustancias prohibidas a menudo las toman en dosis significativamente mayores y con una frecuencia mayor, que las que se prescriben para fines terapéuticos, y a menudo las usan en combinación con otras sustancias.
- Además, los riesgos para la salud aumentan cuando su uso implica métodos invasivos. El mero hecho de pincharte puede producir dolor y abscesos y puede producir infecciones si se utilizan sin esterilizar.

Hay que tener en cuenta que el uso de cualquier sustancia también puede llevar a una adicción, psicológica o fisiológica.

El dopaje atenta contra la ética del deporte.

- El dopaje deshumaniza al deportista; Convierte a los deportistas en sujetos en contra de los principios básicos de la práctica y la deontología médicas. Despoja al deportista del mérito deportivo y convierte a los deportistas en instrumentos para el deporte.
 - Las normas antidopaje defienden el derecho del deportista de competir en condiciones libres de dopaje, respetando al deportista limpio.
 - Destruye el concepto de deporte, ya que recurrir al dopaje es una trampa que atenta contra el concepto propio de la competición en igualdad de condiciones como uno de los valores intrínsecos al propio deporte.
 - Envía mensajes negativos a la sociedad. El comportamiento y las acciones de los deportistas de elite tienen un impacto significativo especialmente en los jóvenes ya que admiran y aspiran a emular sus héroes deportivos, especialmente sus acciones y actitudes.
 - El dopaje envía un conjunto de mensajes negativos inconsistentes con los valores con los que la sociedad está tratando de formar a sus jóvenes.
- * **NO hay sustituto para el esfuerzo, el compromiso, la dedicación y las habilidades personales**

Consecuencias legales

Una vez probada la comisión de una infracción de dopaje por el deportista o por el personal de apoyo, la sanción supondrá la suspensión de la licencia deportiva y puede incluir otras sanciones como la imposición de una multa económica o la retirada de premios, puntos o medallas.

Tipos de dopaje

El dopaje puede ser de dos tipos intencionado o no intencionado. Esta distinción se debe a si la infracción de las normas antidopaje es cometida de manera consciente o por el contrario es fruto del desconocimiento o del descuido.

- El dopaje intencionado: El dopaje intencionado puede tratarse de un proceso meditado o puede ser consecuencia de una serie de factores que confluyen en un momento determinado en la carrera de un deportista.
- Dopaje no intencionado: El Dopaje NO intencionado puede darse como dopaje inadvertido o dopaje accidental. Las principales causas de dopaje no intencionado son:
 - * Consumo de medicamentos que tienen en su composición sustancias prohibidas
 - * Consumo de complementos Alimenticios contaminados.
 - * Tratamientos médicos en los que no se ha solicitado la AUT pertinente
 - * Fallos de localización

En cualquier caso el deportista es responsable de cualquier sustancia que se encuentra en su organismo por eso el dopaje no intencionado tiene consecuencias legales ya que supone una infracción de las normas antidopaje.

Medicamentos

Hay que tener especial cuidado con los medicamentos que se toman, ya que pueden contener sustancias prohibidas.

- Para facilitar la consulta de los medicamentos, la AEPSAD ha desarrollado una aplicación, **NoDopApp**, que permite al usuario consultar de manera fácil y accesible si un medicamento autorizado en España contiene alguna sustancia incluida en la “Lista de Sustancias y Métodos prohibidos en el Deporte”.



- Medicamentos con el mismo nombre comercial pueden tener distinta composición en diferentes países.
- Si vas a entrenar o a competir en el extranjero es muy recomendable que utilices las aplicaciones para consultar los medicamentos que distintas agencias nacionales antidopaje han desarrollado.



Complementos alimenticios

Los complementos alimenticios son productos alimenticios consistentes en fuentes concentradas de nutrientes que se presentan con la finalidad de complementar la ingesta de tales nutrientes en la dieta normal del deportista.

Antes de tomar un complemento alimenticio se deben tener en consideración:

- Valorar la necesidad: Tómalos bajo la supervisión de un especialista y antes de tomar suplementos, todo deportista debería pedir consejo a nutricionistas o profesionales médicos y consultar, en cada caso, la necesidad de tomar suplementos. Antes de tomar complementos alimenticios habría que optimizar previamente la dieta, el estilo de vida y el entrenamiento.
- Valorar los riesgos: Estudios han comprobado que el 20 % de los complementos alimenticios están contaminados con sustancias dopantes. Además el etiquetado puede ser confuso, puede no coincidir el nombre de la sustancia, en la etiqueta, con el que pone en la Lista de Sustancias Prohibida.
- Valorar las consecuencias: Son las principales causas de positivos accidentales.

Es vital que estés prevenido sobre los riesgos asociados de consumir complementos alimenticios, por eso debes tomar las precauciones adecuadas:

→ Tómalos bajo la supervisión de un especialista

Antes de tomar suplementos, todo deportista debería pedir consejo a nutricionistas o profesionales médicos y consultar, en cada caso, la necesidad de tomar suplementos. Antes de tomar complementos alimenticios habría que optimizar previamente la dieta, el estilo de vida y el entrenamiento.

→ Comprueba que el etiquetado cumpla las normas según el reglamento.

El reglamento obliga a etiquetar los complementos alimenticios de manera clara y comprensible para ayudar a los consumidores que deseen tomar sus decisiones respecto a la alimentación y la dieta con mayor conocimiento de

AECOSAN es la Agencia Española de consumo, seguridad alimentaria y nutrición y tiene la función de promoción y fomento de los derechos de los consumidores y usuarios en bienes y servicios, así como la seguridad alimentaria y la nutrición saludable.

→ Adquiere los complementos en establecimientos autorizados y nunca por internet. Evita riesgos innecesarios.

→ Consume productos con certificado fiable de ausencia de sustancias prohibidas.

Existen en el mercado programas de certificación de ausencia de sustancias prohibidas en el deporte. Uno de esos programas de certificación es Informed-Sport, avalado y desarrollado junto con Organizaciones Nacionales Antidopaje, que permite al deportista acceder a una lista de complementos alimenticios segura.



Algunas ONAD han creado herramientas de consulta, para verificar el grado de fiabilidad de los complementos alimenticios ofrecidos en el mercado.

- ➔ Utiliza las herramientas de consulta verificar el grado de fiabilidad de los complementos alimenticios ofrecidos en el mercado.

Artículo 3. Uniformidad

Todo el que interviene en la competición está obligado a uniformarse como así lo indica las normas que del mismo modo seguirán y respetarán los entrenadores (coachs). Los entrenadores, durante todo el torneo, deberán vestir el chándal oficial de su Federación Nacional en caso de competiciones **Campeonatos de España el de su Selección Autónoma** y en el caso del **Campeonato de España de Clubes o Copas de España el de su Club Deportivo**.

Los contendientes a lo especificado en la Normativa de Competición deberán llevar como uniforme oficial en las competiciones y actividades nacionales: chaqueta negra, pantalón blanco y cinturón rojo (en Formas o Defensa Personal se portará el cinturón rojo en la ronda clasificatoria y el azul/rojo a quien corresponda, en la fase eliminatoria). En combate un competidor portará el cinturón rojo y el otro el azul. Al borde de la solapa a la altura del corazón se llevará el parche oficial de competición KENPO de la regional a la que pertenece y en el brazo izquierdo la bandera de la regional. En el caso de una competición internacional el parche KENPO SPAIN y en el brazo izquierdo la bandera nacional, en la derecho se podrá reservar un espacio para los patrocinadores aprobado por la Comisión Técnica Nacional.

El kenpogi debe estar limpio y en buen estado. No se permitirá al competidor llevar ningún otro parche.

- ➔ Cuando se refiere a “En el borde de la solapa a la altura del corazón se llevará el parche oficial de competición KENPO de la regional a la que pertenece” quiere decir que no debe ir sobre la misma, si no bordeándola y a la altura del pecho.

Además de lo señalado, la Comisión Técnica Nacional del DNK. podrá permitir marcas o anuncios especiales de patrocinadores autorizados.

- ➔ Por motivos religiosos puede haber quien desee llevar “efectos” tales como turbantes, etc. Todos aquellos que, debido a su religión quieran llevar algo fuera de la vestimenta autorizada, deberán notificarlo al Director de Arbitraje con tiempo suficiente antes de un torneo. El Director de Arbitraje examinará cada caso y decidirá al respecto. No se atenderán aquellos casos que se presenten sin tiempo suficiente.
- La chaqueta, cuando esté ajustada con el cinturón deberá ser de una longitud tal que cubra las caderas. Se podrá llevar una camiseta negra debajo del kenpogi.
- Las mangas de la chaqueta deberán llegar como máximo hasta los nudillos y como mínimo hasta la mitad del antebrazo y no deberán ir dobladas.
- Los pantalones deberán ser lo suficientemente largos para cubrir por lo menos dos tercios de la pantorrilla y no deberán ir doblados.
- Cada competidor deberá mantener su pelo limpio y cortado a una longitud que no obstruya la buena marcha del combate. El pelo que supere dicha longitud deberá llevarse



recogido. En combate no se permiten pinzas de pelo si son metálicas. En Formas sí están permitidas, siempre que sean discretas.

- Los competidores deberán llevar las uñas cortas y no llevar objetos metálicos, piercings o cualquier otro que pueda lesionar a su oponente.
- El uso de vendajes o muñequeras por lesión deberá ser aprobado por el Director de Arbitraje a indicación del Médico oficial.
- En la modalidad de Combate Submission la chaqueta del Kenpo-gi deberá ser distinta atendiendo a las siguientes características:
 1. El kenpo-gi deberá seguir las mismas características atendiendo al a color y parches.
 2. El competidor deberá llevar una chaqueta distinta en este combate; características similares a chaquetas utilizadas en Judo, Jiu Jitsu o similares (deportes que se permitan los agarres).
 3. El pantalón será el mismo que en el resto de la competición.
 4. Este tipo de chaqueta será únicamente utilizada en Submission.

PROTECCIONES

El competidor deberá presentarse a la llamada a combate con todas las protecciones puestas.

Si un competidor se presenta en el tatami vestido inadecuadamente o con protecciones no válidas, no será descalificado inmediatamente, sino que se le dará un minuto para corregir las deficiencias. Si después de ese minuto no se ha corregido dicha situación será descalificado.

El equipo protector es obligatorio en todas las divisiones de combate y categorías y está compuesto por:

1. Casco integral negro con ó sin rejilla protectora facial de pasta, dependiendo de lo que este establecido para su categoría.
2. Guantes rojos/azules de semi contacto (tienen que cubrir la totalidad de los dedos y pulgares, y también la muñeca, la palma tiene que quedar descubierta) para las modalidades de Semi Kenpo y Semi Contacto Continuo. De boxeo de 10 oz rojos/azules para la modalidad de Full Kenpo.
3. Espinilleras y Empeine rojos/azules.
4. Protector de genitales para el género masculino y coquilla para el sexo femenino.
5. Protector bucal.
6. Vendaje de Protección. Full Kenpo.

Categorías infantiles (de 10 a 15 años) obligatorio peto protector de color rojo/azul; en el caso de la categoría femenina (a partir de 16 años), deberá usar un protector de senos interior.

Sólo serán permitidas las protecciones hechas de espuma, con excepción del protector de genitales masculino y el protector de seno interior femenino de color negro. Las cintas

adhesivas no están permitidas en las áreas de contacto, protector de puño o pierna. El equipo de protección deberá cumplir las especificaciones vigentes.

UNIFORME OFICIAL		
KENPOGUI	LONGITUD VESTIMENTA COMPETIDORES	
	MÍNIMA	MÁXIMA
CHAQUETA	Cubrir caderas	¾ Longitud muslo
MANGAS	½ Del brazo	No sobrepasar dobléz del puño
LONGITUD PANTALÓN	Cubrir ¾ de la pantorrilla	No cubrir tobillo

MANGAS Y PANTALÓN NO DEBEN IR DOBLADOS






CON LOS PARCHES

- NOMBRE
- BANDERA

CINTURÓN





MUY CORTO
MUY LARGO
CORRECTO

CINTURÓN

Los cinturones azules y rojos no tienen que ir bordados, ni con nombres o marcas personales
¡ Solo la etiqueta del fabricante !



UNIFORMIDAD

PROTECCIONES

Se permiten





UNIFORMIDAD

Por su seguridad el parche no debe estar cosido en el extremo del kimono, sino como se indica en la imagen



BY PROTECTOR NO DEBE ESTAR ENO CORRECTO



NOTA IMPORTANTE: Cambios en las Protecciones

Tras el año transitorio de 2021, SE PERMITIRÁN EXCLUSIVAMENTE LAS MARCAS HOMOLOGADAS POR EL DNK.

<https://www.kenpodnk.com/protecciones>

PROTECCIONES IKF



CATEGORIAS: 10-15 años:

- Manos: guantes de 8 ó 10 oz de Semi Kenpo
- Pies: Protector mixto pie-espinillera (no bota)
- Genitales: Protector
- Cabeza: Casco con rejilla

CATEGORIAS: 16 o más años:

- Manos: guantes de 8 ó 10 oz de semi kenpo o boxeo (solo para Full Kenpo)
 - Pies: Protector mixto pie-espinillera (no bota)
 - Genitales: Protector
 - Cabeza: Casco abierto sin rejilla
-
- Cuerpo: Peto
 - Boca: Protector bucal

Artículo 4. Comportamiento de los entrenadores

COACH

EL COACH DEBERÍA CONOCER:

SUS RESPONSABILIDADES Y DEBERES

- Las normas de competición
- Comportamiento: propio y competidor
- Normas antidoping
- Modales y maneras "fair play"
- Requisitos para realizar una protesta oficial

SUS DERECHOS

- Saber ejercer su derecho ante una irregularidad

EL J.T. debe atender estas reclamaciones administrativas para evitar problemas mayores

COACH

En las eliminatorias el coach debe ir en chándal y no llevar mochilas



COACH

El coach debe permanecer sentado



COACH

En las eliminatorias el coach debe ir en chándal con pantalón largo y deportivos (no se pueden llevar sandalias ni chanclas)



COACH

El coach durante los encuentros no podrán utilizar:

- Gorras o sombreros
- Gafas de sol
- Cámaras de video
- Móviles



COACH

Nunca se sentarán 2 coaches de la misma federación al competir por selecciones autonómicas.

Nunca se sentarán 2 coaches del mismo club al competir por clubes.



COACH

PROCEDIMIENTO A SEGUIR CUANDO EL COACH NO SE COMPORTA

Si un Entrenador está interfiriendo el encuentro:

- El ARBITRO PARARÁ EL ENCUENTRO (YAME), se acercará al entrenador y mostrará la señal de comportamiento descortés
- Después, el Árbitro recomenzará el encuentro (TSUZUKETE HAJIME)

COACH

PROCEDIMIENTO A SEGUIR CUANDO EL COACH NO SE COMPORTA SI SIGUE INTERFERIENDO:

- El Árbitro parará el encuentro, se acercará al entrenador y le pedirá que abandone el tatami
- **El Árbitro no recomenzará el encuentro hasta que el Entrenador haya abandonado el área del Tatami**

COACH

PROCEDIMIENTO A SEGUIR CUANDO EL COACH NO SE COMPORTA

- La expulsión del entrenador únicamente será para ese encuentro

SI FUERA EN ENCUENTROS DE EQUIPOS, PODRÍA DIRIGIR AL SIGUIENTE COMPETIDOR

CUÁNDO, CÓMO SE DEBE RECLAMAR

COACH

- El coach sólo puede reclamar verbalmente por un error administrativo.
- No podrá reclamar la concesión de un punto y/o penalización (solo en determinadas circunstancias)

Quando LA DECISIÓN no se ajusta a las normas (debería darse cuenta el Arbitrador, es su trabajo)

Ejemplos:

- 2 jueces AO y árbitro da AKA
- Algún PUNTO y/o PENALIZACIÓN mal anotado en el marcador
- Chukoku en -15 seg por evadir combate, Jogai, empujar .. etc.
- Dar un C1 - Contacto a un competidor y C2 - Mubobi al otro competidor
- Caso de que se penalice a un competidor por Empujar y al otro Jogai
- Penalizar Pasividad cuando quedan menos de 15 seg.
- Etc...

COACH

CUÁNDO, CÓMO SE DEBE RECLAMAR

- Debe reclamar al Jefe de Tatami.
- Hay que reclamar en el momento que se produce el error administrativo.
- Si el encuentro finaliza sin reclamar:

SE COMPLICA EL SOLUCIONAR LA POSIBLE INCIDENCIA

COACH

CUÁNDO, CÓMO SE DEBE RECLAMAR

LAS BUENAS FORMAS AYUDAN, A LA HORA DE RECLAMAR

RECORDAR

CUALQUIER COMPORTAMIENTO DESCORTÉS O MAL EDUCADO DE UN COACH O MIEMBRO DEL EQUIPO, PUEDE SUPONER LA DESCALIFICACIÓN DEL COMPETIDOR O DEL EQUIPO DEL EVENTO

COACH

- ❑ **SUS RESPONSABILIDADES Y DEBERES**
 - Las normas de competición
 - Comportamiento: propio y competidor
 - Normas antidoping
 - Modales y maneras "fair play"
 - Requisitos para realizar una protesta oficial
- ❑ **SUS DERECHOS**
 - Saber ejercer su derecho ante una irregularidad

EL J.T. debe atender estas reclamaciones administrativas para evitar problemas mayores

COACH

INCLUCAR UN COMPORTAMIENTO

A Competidores:

- Comenzar con **REI** y terminar con **REI**
REI significa respeto al oponente
- Mantener una actitud respetuosa en todo momento, incluso si se pierde el encuentro ...
- No acusar al oponente ni al árbitro de ninguna manera
- No mostrar actitud de enfado, desagrado, malestar, etc....

NO OLVIDAR NUNCA LOS BUENOS MODALES

CUÁNDO, CÓMO SE DEBE RECLAMAR

COACH

- Debe reclamar al **JEFE DE TATAMI**.
- Hay que reclamar en el momento que se produce el error administrativo.
- Si el encuentro finaliza sin reclamar:

SE COMPLICA SOLUCIONAR LA POSIBLE INCIDENCIA

LAS BUENAS FORMAS AYUDAN A LA HORA DE RECLAMAR

ENTRENADORES Y ARBITROS

➤ Tener en cuenta que, según las reglas de la competición:

Los árbitros no pueden comentar, ni dar explicaciones de resultado de un encuentro al:

Entrenador y/o Competidor

(Sólo al Jefe de Tatami o la Comisión de Arbitraje)

El comportamiento correcto del Coach, ayuda a ser escuchado

- Hay medios establecidos en el reglamento, para las Reclamaciones Oficiales. ANEXO
- Cuando se **discrepa, insulta o provoca** a los árbitros se está perdiendo toda posibilidad de tener la razón.
- Algunos coach incitan o inducen al árbitro a penalizar a su competidor.

Artículo 5. Lesiones y accidentes en la competición

Si dos competidores se lesionan entre sí al mismo tiempo o sufren los efectos de una lesión anterior y son declarados por el Médico oficial, incapaces de continuar el combate, la victoria se otorgará al competidor que haya conseguido más puntos hasta ese momento. Si la puntuación es igual, entonces el resultado del combate se decidirá por decisión (juicio).

El Médico oficial está obligado a hacer recomendaciones sobre seguridad sólo en lo que concierne al tratamiento médico adecuado de un competidor lesionado.



Cuando el Médico oficial declara a un competidor incapaz de continuar, esta circunstancia debe registrarse en la ficha del competidor. El grado de incapacidad debe quedar claro para los distintos planteles de arbitraje.

El Árbitro Central, decidirá si es aplicable renuncia, amonestación o descalificación.

- Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de competir por el Médico oficial, no podrá volver a competir en ese torneo.
- Cuando un competidor se lesione, el Árbitro deberá parar inmediatamente el combate y llamar al Médico oficial. Este es el único autorizado a diagnosticar y tratar la lesión.
- Renuncia es la decisión dada cuando un competidor o competidores no pueden continuar, abandonan el combate o son retirados por orden del Árbitro. Las razones para abandonar pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.

Para mantener la credibilidad del deporte, los competidores que simulen una lesión serán castigados con la máxima dureza, incluyendo hasta la suspensión de 2 a 3 años por infracciones repetidas. Los competidores que reciban descalificación por simular una lesión serán sacados del área de competición y puestos directamente a disposición del Médico oficial, que realizará un examen inmediato del competidor. El Médico oficial dará su informe para su consideración por el Comité de Competición antes de la finalización del torneo.

Es fácil manejar las autolesiones y lesiones causadas por los competidores; sin embargo, el plantel de arbitraje, al evaluar la lesión causada al oponente por una técnica debe tener en cuenta si la técnica fue válida, si se aplicó adecuadamente, al área adecuada, en el momento correcto y con correcto nivel de control. El tener en cuenta estos factores ayudará al plantel de arbitraje a decidir si el competidor lesionado debe ser declarado perdedor por renuncia, o si es su oponente quien debe ser penalizado.

Artículo 6. Pesaje

En toda competición oficial con modalidad/es de combate es obligatorio el Pesaje. En la inscripción para la competición ya deberán facilitar su peso. Antes de la competición se efectuará el pesaje y en caso de no poder realizarse, el peso estará disponible para que en cualquier momento pueda verificarse (excepto para el combate de la final), cuando así sea requerido, pero siempre antes del inicio del combate y siempre que el competidor no se haya enfrentado con otro competidor.

PROCEDIMIENTOS DE PESAJE

1. Prueba de pesaje



Se permitirá a los contendientes que comprueben su peso en las balanzas de pesaje oficiales (que se utilizarán para el pesaje oficial) desde una hora antes de que comience el pesaje oficial. La cantidad de veces que los contendientes pueden comprobar su peso durante el periodo de pesaje no oficial es ilimitada.

2. Pesaje oficial

Lugar:

El control de peso siempre se realizará en un único lugar. Las posibilidades para celebrar este control son el lugar de competición, el hotel o la ciudad oficiales (se confirmará en cada evento). Los organizadores deben facilitar salas o zonas separadas para los hombres y las mujeres.

Balanzas:

La Federación Nacional anfitriona debe facilitar la cantidad suficiente de balanzas electrónicas calibradas (como mínimo 2 unidades) que muestren solo un decimal, por ejemplo: 51,9 Kg, 154,6 kg. La balanza se colocará en un suelo sólido que no esté enmoquetado.

Fecha y hora:

Se debe llevar a cabo el pesaje el día previo al día de la competición de la categoría, a menos que se especifique de otra forma en una competición determinada. La fecha y la hora de pesaje oficial de los eventos de la IKF se anunciará a su debido tiempo en el boletín. En otros eventos, esta información se distribuirá con antelación a través de los canales de comunicación de la Comisión de Organización. Los contendientes serán responsables de estar al tanto de esta información. Los contendientes que no se presenten al periodo de pesaje, o no tengan un peso que se encuentre de los límites indicados para la categoría en la que se han inscrito, quedarán descalificados.

Tolerancia:

La tolerancia admitida para todas las categorías es de **0,500 kg**.

Procedimiento:

Se exige que en el pesaje haya presente un mínimo de dos oficiales del DNK. Uno para comprobar la acreditación/pasaporte del contendiente y otro para registrar el peso exacto en la lista de pesaje oficial. Habrá disponibles más miembros de personal más (oficiales/voluntarios) proporcionados por la Federación Nacional anfitriona para controlar el tráfico de los contendientes.

1. El pesaje oficial se hará categoría por categoría y contendiente por contendiente.
2. Todos los entrenadores y otros delegados de los equipos deberán abandonar la sala de pesaje antes del inicio del pesaje oficial.
3. El contendiente únicamente podrá subirse a la balanza una vez durante el periodo de pesaje oficial.
4. Todos los contendientes deberán traer al pesaje su tarjeta de acreditación emitida para el evento y deberán entregársela al oficial, el cual verificará la identidad del contendiente.



5. Después, el oficial invitará al contendiente a que se suba a la balanza.
6. El contendiente se podrá pesar en ropa interior (hombres/chicos – calzoncillos, mujeres/chicas – bragas y sujetador). Deberán quitarse los calcetines u otros complementos.
7. Los contendientes podrán quitarse la ropa interior (sin bajarse de la balanza) para garantizar que alcanzan el límite de peso mínimo o máximo de la categoría de peso en la que se han inscrito.
8. El oficial que supervise el pesaje deberá anotar y registrar el peso del contendiente en kilogramos (preciso con hasta un decimal de kilogramo).
9. El contendiente se bajará de la balanza.

NOTA: En la zona de pesaje no se pueden realizar fotografías ni filmaciones. Esto incluye el uso de teléfonos móviles y otros dispositivos.



Artículo 7. Promover el FAIR PLAY (Juego Limpio)

1. CONCEPTO.

El Fair Play o juego limpio se refiere a los comportamientos particulares que se caracteriza por el principio de deportividad y justicia para todos, implica un comportamiento leal y sincero a la vez que correcto en el ámbito del deporte con gestos de nobleza y respeto con el oponente, entrenador, público y árbitros, en definitiva, inculcar valores.

2. VALORES DEL FAIR PLAY.

Enseña valores fundamentales, que no son solo parte de tu vida deportiva, sino también de la vida cotidiana, valores como el respeto, igualdad, solidaridad, empatía y aplicarlos tanto dentro como fuera del tatami, es decir no solo ser buenos deportistas si no también buenas personas.

Debemos competir sin provocar lesiones, hacerlo limpiamente disfrutando del deporte por encima de la ambición de ganar, es importante ser competitivo, pero también valorar el trabajo y esfuerzo y alegrarte del éxito del ganador.

Muestra siempre respeto por ti mismo y por los demás y cumple las normas de la competición, sé tanto un buen ganador como un buen perdedor y sobre todo disfruta y diviértete, práctica deporte -salud.

3. LAS REGLAS DEL FAIR PLAY.

- Respeto, respeto y respeto.
- Compite para ganar, pero acepta la derrota.
- Rechaza lo negativo.
- No te enfades por los errores y aprende de ellos.
- Se responsable y cumple las normas.
- Empatiza con tu adversario.
- Ayuda siempre en lo posible.
- Alébrate del éxito del que limpiamente te ha vencido.

ANEXO I Disposición del área de competición

TATAMI PARA SEMI KENPO



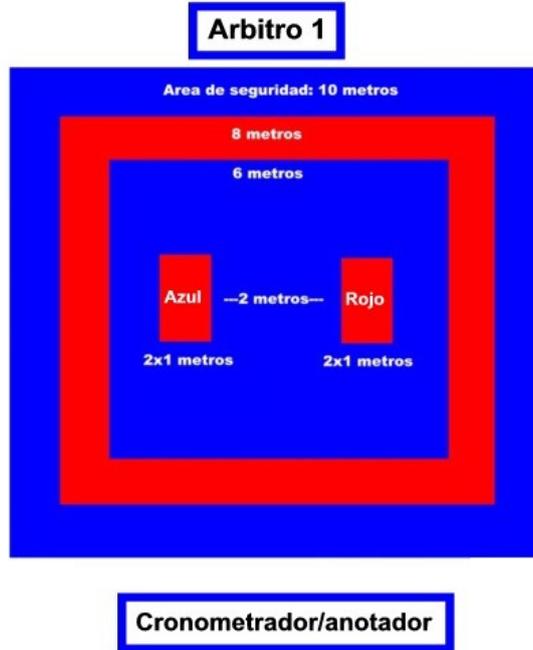
TATAMI PARA FULL KENPO



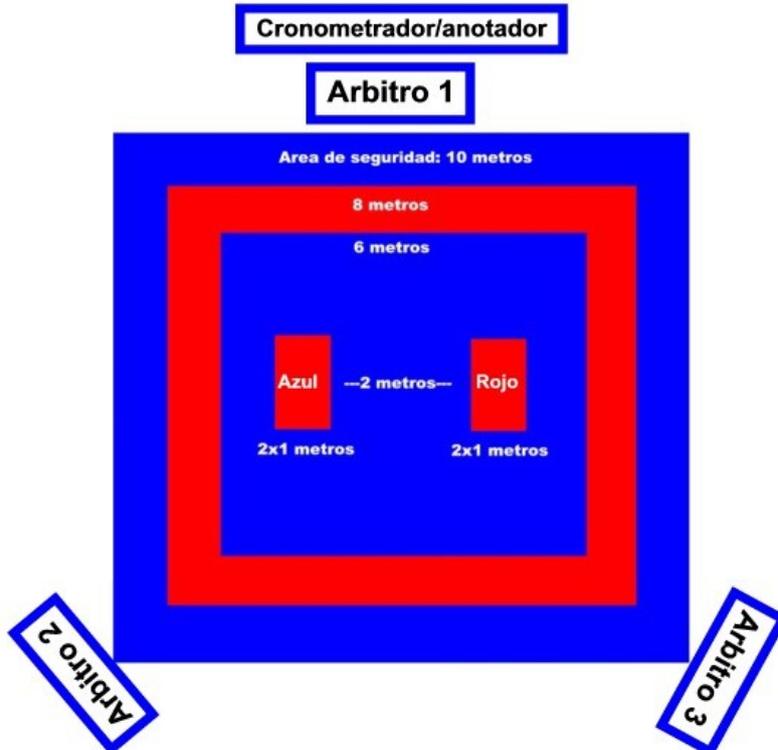
Y SEMI CONTACTO CONTINUO

NOTA: si el plantel arbitral está compuesto por 5 jueces, cada juez se colocará en una de las esquinas del tatami y el árbitro principal en su lugar habitual.

TATAMI PARA SUBMISSION



TATAMI PARA FORMAS Y TÉCNICAS



ANEXO III Tabla resumen protecciones DNK

TÉRMINO	CARACTERÍSTICAS	COLOR	OBLIGATORIO	SEXO	IMAGEN
CASCO	Integral o sin con rejilla protectora	NEGRO	SI	AMBOS	
GUANTES	Semi Kenpo y Continuo: de semicontacto que cubran la totalidad de los dedos y pulgares, y también la muñeca.	ROJO AZUL	SI	AMBOS	
	Full Kenpo: de boxeo de 10 oz, con velcro y sin cordones.	ROJO AZUL			
PROTECTOR	De genitales	SIN ESPECIFICAR	SI	MASCULINO	
COQUILLA	Femenina	SIN ESPECIFICAR	SI	FEMENINO	
ESPINILLERA		ROJO AZUL	SI	AMBOS	
EMPEINE		ROJO AZUL	SI	AMBOS	
PETO PROTECTOR	Exterior	ROJO AZUL	10-15 AÑOS	AMBOS	
PROTECTOR SENOS	Interior	NEGRO	+16 AÑOS	FEMENINO	
PROTECTOR BUCAL		SIN ESPECIFICAR	SI	AMBOS	

NOTA: las protecciones homologadas deberán ser identificadas por el distintivo oficial