

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

TEMARIO

**ACREDITACIÓN  
COACH DNK**

VERSIÓN 1.0 - EN VIGOR A PARTIR 01.01.2020



REAL FEDERACIÓN  
ESPAÑOLA DE KARATE Y D.A.



# CONTENIDO

<b>PRESENTACIÓN .....</b>	<b>2</b>
Artículo 1. <b>Reclamación oficial.....</b>	<b>3</b>
Artículo 2. <b>Conceptos básicos del Antidopaje.....</b>	<b>4</b>
Artículo 3. <b>Uniformidad .....</b>	<b>6</b>
Artículo 4. <b>Comportamiento de los entrenadores .....</b>	<b>9</b>
Artículo 5. <b>Lesiones y accidentes en la competición.....</b>	<b>12</b>
Artículo 6. <b>Pesaje.....</b>	<b>13</b>
<b>ANEXO I Disposición del área de competición .....</b>	<b>16</b>
<b>ANEXO II Formularios de protesta oficial .....</b>	<b>18</b>

## **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.

Podrán optar a esta acreditación los federados con el título a partir de cinturón marrón de Kenpo, a través de su convocatoria y superando un examen teórico de este temario.

## 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 que no intervenga, 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.

## 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.
10. Asociación prohibida. 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.

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

### Procedimiento de las Pruebas de Antidopaje

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



antidopaje.

Deportista:

El uso inadvertido de un suplemento que contienen una sustancia prohibida NO es una excusa valida si la sustancia se encuentra en TU muestra

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

## 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 Autonómica y en el caso de la Copa de España de Clubes 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. El kenpogi debe estar limpio y en buen estado. No se permitirá al competidor llevar ningún otro parche.

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

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

1. Casco integral negro con rejilla protectora facial de pasta
2. Guantes negros de semi contacto (tienen que cubrir la totalidad de los dedos y pulgares, y también la muñeca, la palma tiene que quedar descubierta); o de boxeo de 10 oz según la modalidad de combate, botas negras que cubran dedos y talón, y protector de genitales para el género masculino.

*(En las competiciones IKF las protecciones son diferentes, dependiendo del tipo de combate)*

Para las categorías infantiles (de 10 a 15 años), será, así mismo obligatorio, el uso de peto protector; 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. 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.

Las protecciones opcionales permitidas serán protector bucal en todas las categorías y coquilla en categoría femenina. En la modalidad de Full Kenpo y Continuo las espinilleras serán obligatorias, siendo opcionales en Semi kenpo.

**PROTECCIONES IKF**

<b>CATEGORIAS: 10-15 años:</b>	<b>CATEGORIAS: 16 o más años:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Manos: guantes de 8 ó 10 oz de Semi Kenpo</li> <li>– Pies: Protector mixto pie-espinillera (no bota)</li> <li>– Genitales: Protector</li> <li>– Cabeza: Casco con rejilla</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Manos: guantes de 8 ó 10 oz de semi kenpo o boxeo (solo para Full Kenpo)</li> <li>– Pies: Protector mixto pie-espinillera (no bota)</li> <li>– Genitales: Protector</li> <li>– Cabeza: Casco abierto sin rejilla</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cuerpo: Peto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cuerpo: hombres sin peto, mujeres con peto interior.</li> <li>– Boca: Protector bucal</li> </ul>



**Anotaciones:**

*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.*

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

*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.*

UNIFORME OFICIAL		
	LONGITUD VESTIMENTA COMPETIDORES	
	MÍNIMA	MAXIMA
<b>CHAQUETA</b> KENPO GUI	CUBRIR CADERAS	¾ LONGITUD DE MUSLO
<b>MANGAS</b> KENPO GUI	½ DEL ANTEBRAZO	NO SOBREPASAR DOBLEZ DEL PUÑO
<b>LONGITUD PANTALON</b>	CUBRIR 2/3 DE LA PANTORRILLA	NO CUBRIR TOBILLO

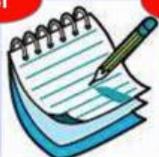


## Artículo 4. Comportamiento de los entrenadores

 **COACH**

El coach durante los encuentros podrá utilizar:

- Carpeta
- Cronómetro
- Bloc de notas
- Bolígrafos.....

 **SI**  **SI** 

 **COACH**

El coach durante los encuentros no podrán utilizar:

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

 **NO**  **NO**  
 **NO**  **NO** 

**COACH**

❑ **COMPORTEAMIENTO**



**DIFERENCIAR**

- INTERFERIR
- MALA CONDUCTA

**COACH**

❑ **COMPORTEAMIENTO**



**CORRECTO**

- NO INTERFERIR
- DIRIGIR SIN VOCES

**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 .....**

- NO se considerará una situación de **SHIKKAKU**
- La expulsión del entrenador únicamente será para ese encuentro

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

**COACH**



**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...

**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 COMPLICARÁ 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

**INCULCAR 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 del 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).

- Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de competir por el Médico oficial, no podrá volver a competir en ese torneo.

- Cuando 1 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 1 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.

**Anotaciones:**

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.

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

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

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.

## 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.

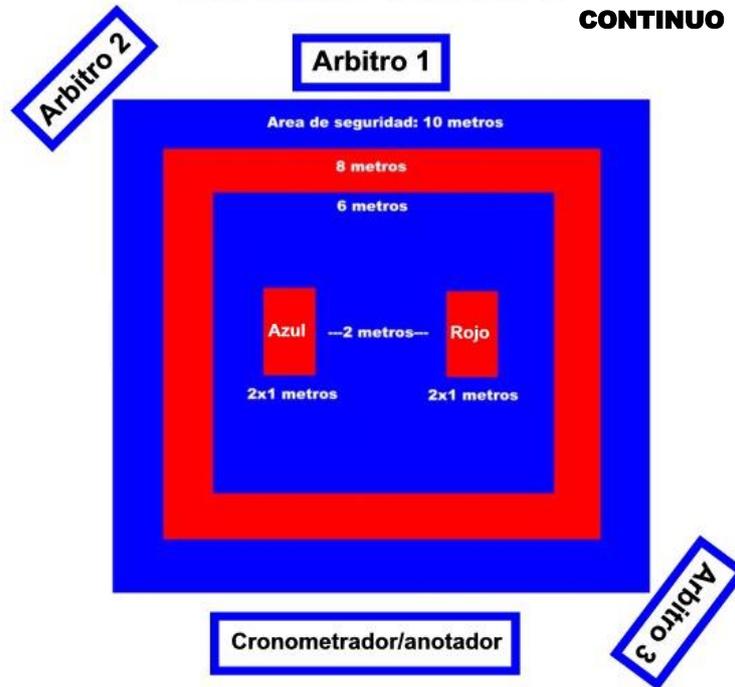
- 1.** El pesaje oficial se hará categoría por categoría y contendiente por contendiente.
- 2.** Todos los entrenadores y otros delegados de los equipos deberán abandonar la sala de pesaje antes del inicio del pesaje oficial.
- 3.** El contendiente únicamente podrá subirse a la balanza una vez durante 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.

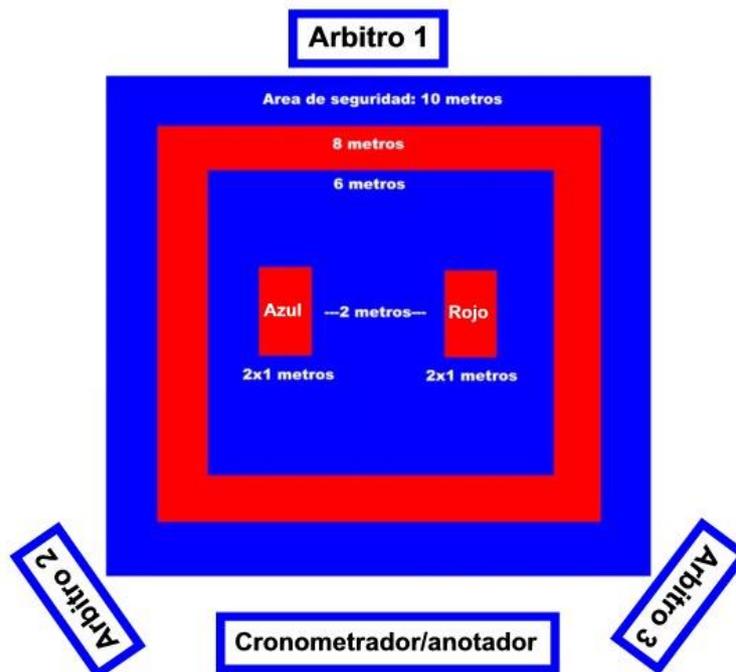
NOTA: En la zona de pesaje no se pueden realizar fotografías ni filmaciones. Esto incluye el uso de teléfonos móviles y otros dispositivos.

## ANEXO I Disposición del área de competición

### TATAMI PARA SEMI KENPO Y SEMI CONTACTO CONTINUO

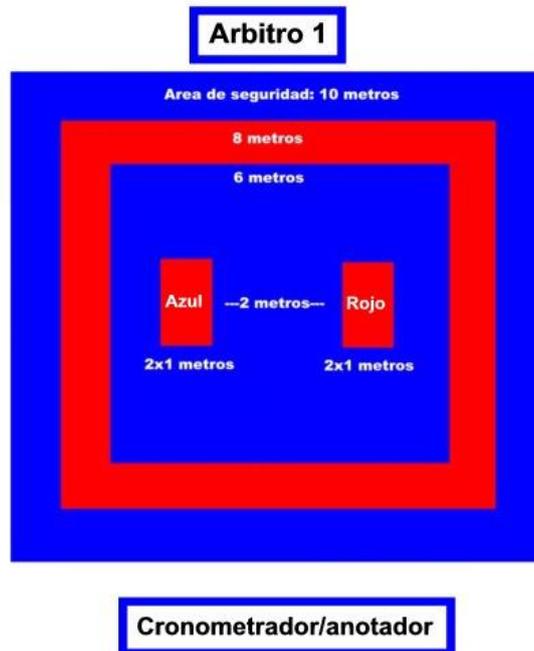


### TATAMI PARA FULL KENPO

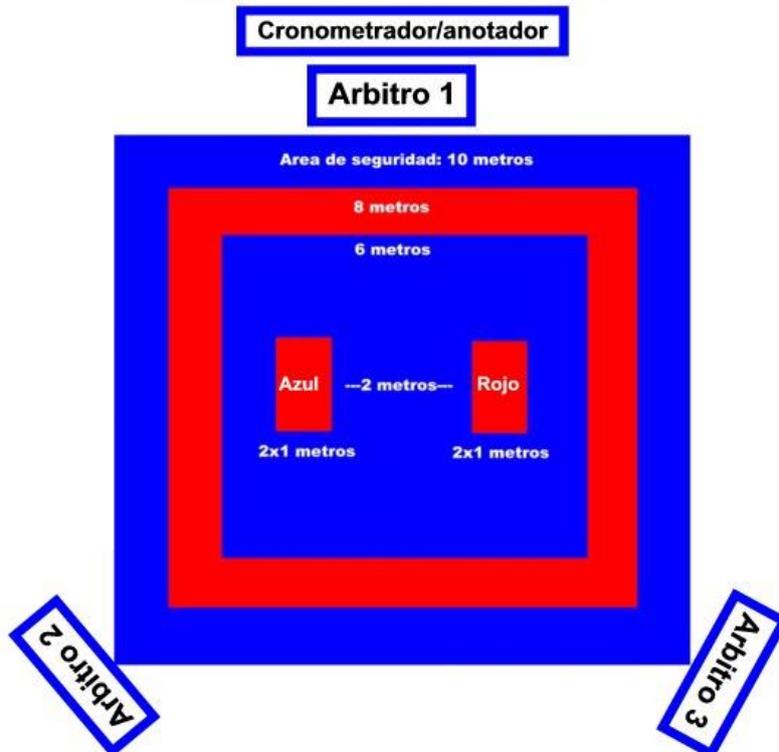


**NOTA:** si el plantel arbitral está compuesto por 5 jueces, cada juez se colocará en una de las esquinas del tatami y el árbitro principal en su lugar habitual.

**TATAMI PARA SUBMISSION**



**TATAMI PARA FORMAS Y TÉCNICAS**



**NOTA (Disposición Tatami Formas y Técnicas):** 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.



