



**Estimadas Escuelas de Artes Marciales**

Nuestra organización Kenpo Gikan Curicó tiene el agrado de dirigirse a ustedes, sus Maestros instructores y alumnos, conforme la invitación que se las ha enviado para participar en el **“I TORNEO INTERNACIONAL OPEN KENPO GIKAM DE ARTES MARCIALES, CURICÓ 2023”**, evento que se llevará a cabo el día sábado 12 de agosto de del año 2023, en el gimnasio municipal Abraham Milad de la ciudad de Curicó, ubicado en la calle O’Higgins #800, actividad en la que participaran escuelas tanto internacionales como nacionales relacionadas con las artes marciales.-

Desde ya, reiteramos nuestros agradecimiento y la confianza depositada en esta Escuela Organizadora, entiendo que todos compartimos la misma directriz: “Hacer este deporte aún más grande y forjar lazos de familia”. Por medio de este torneo las escuela que participen podrán medir sus capacidades, aprender de la técnica y conocimientos de los demás, compartir experiencias y formentar lazos de amistad con otros; ya sea de la misma disciplina o de otras, conforme las diversas competiciones que se desarrollarán.-

Esperamos sea una grata actividad para todos y transformemos nuestro encuentro en una gran fiesta deportiva.-

**Rolando Jaque Parra**  
**Cinto Negro 8° Dan**  
**Representante Kenpo Gikan en Latinoamérica**

### Tabla informativa

<b>Fecha del Torneo:</b>	Sábado 12 de agosto 2023
<b>Horario de Inicio:</b>	09:00 hrs
<b>Lugar:</b>	Gimnasio Municipal Abraham Milad, Curicó, VII Región del Maule, Chile.- Calle O'Higgins #800.
<b>Contacto</b>	Maestro: Rolando Jaque Parra 8°Dan de Kenpo Gikán Representante de América okinawakarate@hotmail.es
<b>Valor de Participación</b>	\$15.000 por participante USD\$20
<b>Valor entrada al público</b>	\$1.000 por persona

### REGLAMENTO

#### **I.- De las inscripciones:**

Las inscripciones de cada escuela participante se realizarán enviando la planilla de inscripción completa al correo OKINAWAKARATE@HOTMAIL.ES, en caso contrario se registrará al comienzo del torneo, para eso cada profesor de escuela deberá acercarse a la zona de inscripciones para retirar los tickets de participación.

#### **II.- De las competencias y programación**

Las competencias iniciarán a las 10:00 hrs. en forma simultánea, utilizando cinco (5) áreas de competencia. Se espera avanzar rápidamente, por lo que se ruega a los maestros presentarse

con sus escuelas puntualmente.-

### III.- Programación

Hora	Actividad	Responsables
09:00 hrs.	Point fight / combate tradicional / light contact (todas las categorías)	Maestros o instructores
12:00 hrs.	Point fight y combate tradicional (cintos negros)	
13:15 a 14:15	Inauguración y presentación de escuelas	
14:45 hrs.	Formas manos vacías infantil, juvenil y adultos. Cinturones negros.	
16:00 hrs.	Mass Attack todas las categorías.	
17:00 hrs.	Formas musicales	
18:00 hrs.	Combates naciones	

### IV.- Presentación competidores.

1. La vestimenta de cada competidor (a) deberá ser acorde a la escuela que representa.
2. El o la competidor (a) deberá presentarse sin ningún tipo de accesorios, tales como anillos, aros, pircing, cadenas, etc. En el caso que la persona se niegue, según el criterio del juez quedará descalificado de la competencia.
3. Los (as) competidores (as) deberán presentarse a pies descalzo (sin calcetines) en el momento de que es llamado a su categoría y deberá permanecer de esa forma hasta el término de su participación.
4. Si el juez llama más de 3 veces al competidor y este no aparece quedará automáticamente descalificado de la competencia.

5. El parlamento para la competencia de Formas manos vacías, formas con armas y Mass Attack será el siguiente.

1. Saludo del estilo que representa.
2. Señores jueces, mi nombre es .....(nombre apellido), represento a ..... (nombre de su escuela y arte marcial), solicito permiso para realizar .....Saludo final. Espera la puntuación.

### **V.- Reglamento según cada modalidad**

#### **1. FORMAS MANOS VACÍAS**

1. Los jueces serán tres que se ubicarán en tres sillas frente al tatami, los que evaluarán y calificarán las formas, con puntajes de nota 5 a 8, permitiéndose los medios puntos. El juez de mayor grado será el juez central.
2. En caso de empate los jueces decidirán a mano alzada, (de acuerdo a su grado).
3. Se evaluará con nota mínima (5) al competidor que olvide la forma.
4. La vestimenta y presentación del competidor deberá ser acorde a la competencia de Formas y según su escuela. Limpia y ordenada.
5. Serán evaluados los siguientes aspectos: Actitud, Técnica, Equilibrio, Simetría, Estabilidad, Fluidez, Fuerza, Poder explosivo, Impacto, Magnetismo, Seguridad, Precisión, Postura, Presentación del competidor y de su forma.
6. Competidores en formas: Pueden competir en las siguientes categorías de edad niños: (7,8,9 años).
  - Cadetes más jóvenes (10, 11, 12 años).
  - Cadetes mayores (13, 14, 15 años).
  - Juniors (16, 17, 18 años).

- Senior (19 a 40 años).

## 2. **MASS ATTACK (DEFENSAS PERSONALES)**

1. Los atacantes deben ser 3.
2. Los jueces serán tres que se ubicarán en tres sillas frente al tatami, los que evaluarán y calificarán las defensas,
3. con puntajes de nota 5 a 8, permitiéndose los medios puntos. El juez de mayor grado será el juez central.
4. Pueden incluir extensiones, acrobacias, técnicas de pierna, ejercicios gimnásticos, actuación, etc. Antes o después de realizar la técnica.
5. Se permitirá el uso de implementos que tengan relación directa con la técnica.
6. En caso de empate se repetirá la misma secuencia de defensas. Será sin puntuación, solo a mano alzada, independiente del número de competidores empatados.
7. Se evaluará con nota mínima (5) al competidor que olvide el Mass Attack,
8. Se tomará en cuenta los siguientes aspectos: Actitud, Técnica, Equilibrio, Desplazamientos, Estabilidad, Fluidez, Fuerza, Poder explosivo, Potencia en los golpes, Seguridad, Precisión, Postura.

## 3. **POINT FIGHTING**

Serán 3 jueces que regulen el combate, que tendrá que determinar si existe o no puntuación, tomando en cuenta el total de marcaciones indicadas por los jueces de esquina.

### **A.- Del Competidor**

1) El competidor debe presentarse a la mesa respectiva para su inscripción, según se indique en forma reiterada, una vez cerrada la mesa no habrá opción de ingresar a la categoría.

2) Cuando le toque competir, deberá estar completamente equipado, en caso contrario se dará 10 segundos, de no ser así y según criterio de los jueces, quedará como ganador su oponente.

3) Si se llama al competidor y no aparece al minuto de ser llamado, el juez tendrá la facultad de dar por ganador a quien, si se presentó a tiempo, Aunque esté inscrito en la categoría.

4) Será estrictamente penalizado el competidor con actitud antideportiva, lo que implicará la eliminación automática del torneo, cancelándose, además todas las competencias que le queden por participar.

5) Al momento de haber sangramiento posterior a un golpe, se podrá descalificar a quien ejecuto exceso de fuerza si el juez así lo estima conveniente.

### **B.- Protección Obligatoria:**

- 1) Casco con rejilla o mica (obligatorio sin excepción para menores de edad, para adultos puede usar casco sin mica o rejilla, sólo si utiliza bucal)
- 2) Guantes cerrados.
- 3) Protecciones de pie.
- 4) Protector genital.

### **C.- Protección Opcional:**

- 1) Protector tibial (canilleras)
- 2) Vendas, coderas, muñequeras, rodilleras, tobilleras.

#### **D.- Del combate en Point:**

- a) Los combates de Adultos y juveniles serán de una duración de 2 minutos.
- b) Los combates de infantiles serán de una duración de 1:30 segundos
- c) Los puntos serán durante este tiempo.
- e) Si hay empate se define con un tiempo extra de 30 segundos, Si al finalizar el tiempo extra existe empate, se definirá a través de punto de oro o muerte súbita.

#### **E.- Del Entrenador (Coach):**

- a) Cada participante deberá tener solo un Coach al momento del combate (obligatorio si es menor de edad).
- b) Será el encargado de comunicarse con los jueces, solicitar tiempo (10 segundos), el será otorgado solo si el juez central lo amerita.
- c) Un entrenador no puede tener una actitud antideportiva, ni verbal, ni corporal, tampoco gestual, como insultar a los otros participantes ni a los jueces. De ser así será descalificado el competidor.

#### **F.- De la Puntuación:**

a) Puños: Todo golpe de puño valdrá 1 punto. Permitido al tronco, parte anterior, lateral, y a la cabeza. No será permitido un golpe de puño con mala intención y exceso de contacto. Técnicas de puños validas frontales, circulares y descendentes (puño frontal, vertical, uppercat, martillos y nudillos). No se permitirá la técnica de giro con puño.

b) Patadas: Al tronco, parte anterior y lateral: 1 punto. Cabeza: 2 puntos. Patada con giro a la cabeza: 2 puntos. Patada con giro al tronco anterior y lateral: 1 punto. Patada con salto al tronco anterior y lateral: 1 punto, Patada con salto a la cabeza: 2 puntos

#### **G.- Salidas:**

En caso de que el competidor esté reiterativamente rehuendo el combate, colocando ambos pies fuera del área, será marcada una salida.

1a Salida: Advertencia verbal

2a Salida: Primera Salida Oficial

3a Salida: Segunda Salida Oficial será sumado un punto al oponente

4a Salida: Descalificación.

#### **H.- Prohibido:**

- 1) Golpear a las piernas, genitales y espalda del oponente.
- 2) Los agarres y/o tomadas de kimono o extremidades del oponente.
- 3) Los barridos.
- 4) Golpes de rodillas, codos, cabezazos, etc.
- 5) Golpes en el suelo, cuando el contrincante está caído.
- 6) Seguir la acción del combate después de la voz clara de STOP del árbitro central.

#### **4.- COMBATE TRADICIONAL**

##### **A.- Tiempo del combate:**

- Infantiles: 1 minuto 30 segundos
- Juveniles y adultos: 2 minutos

##### **B.- Puntos para obtener el ganador:**

- 5 puntos en todas las categorías.



### **C.- Es Obligación:**

• Que cada estudiante tenga sus protecciones de combate, sin ellas no podrá Competir (guantes, empeineras y cabezal). En categorías avanzadas será opcional el cabezal.

• Respetar las reglas respecto a que las categorías se realizarán por grado, edad y peso.

\*\*\*\* Se hace presente que cada categoría será de a lo menos 4 participantes, de lo contrario se unificarán Categorías.

### **C.- Valoración:**

- Técnicas de mano: 1 Punto
- Técnicas de pie zona Media: 1 puntos
- Punto Técnicas de pie zona Alta: 2 puntos
- Puntos Técnicas en salto Zona Alta: 3 Puntos

### **D.- Técnicas permitidas**

- Técnicas de Mano Puños Cerrado y Directo en zona Abdominal (permitidas sólo técnicas de puño lineales).
- Técnicas de Pie (frontal, lateral, circular, enganches, giros, descendentes, etc.)
- Técnica a zona Media de puño o patadas.
- Técnica al Costado del Cabezal de puños y patadas.
- Técnica al costado del torso de puños y patadas.
- **Técnicas de Mano:**

Toda técnica efectuada fuera de la zona del torso anterior, lateral y posterior.

En categorías avanzadas (café y negro), se permitirá puño a la cara controlado.

### **E.- Técnicas prohibidas:**

- **Técnicas de Pie:**

1. Toda técnica efectuada bajo el Cinto
2. Toda Técnica frontal o lateral al rostro y cuello
3. Toda técnica que entre sin control.
4. Técnica ejecutada con el talón.
5. Toda técnica de barridos y manipulaciones.

**F.- En caso de empate:**

- El juez central dará 30 segundos más.
- Ya pasado los 30 segundos se realizará decisión de los jueces a mano alzada, con los siguientes criterios.
  - a.- La superioridad de las técnicas y tácticas exhibidas.
  - b.- Cuál de los contendientes ha iniciado la mayoría de las acciones.

**5.- LIGHT CONTACT**

1. Serán 3 jueces los que elegirán al ganador luego de 2 minutos de combate.
2. <sup>[L]</sup><sub>[SEP]</sub>No existe la posibilidad de empate, ya que los jueces son tres.
3. En las categorías menores de edad, debe haber una autorización de parte del apoderado y supervisión de un adulto instructor o Maestro. Se tomarán acuerdos según los criterios que determinen los jueces presentes.

**A.- Del Competidor:**

- 1) El competidor debe presentarse a la mesa respectiva para su inscripción.
- 2) Cuando le toque competir, deberá estar completamente equipado, en caso contrario se dará 10 segundos, de no ser así y según criterio de los jueces, quedará como ganador su oponente.
- 3) Será estrictamente penalizado el competidor con actitud antideportiva, lo que implicará la eliminación automática del torneo, cancelándose, además Todas las

competencias que le queden por participar.

4) Al momento de haber sangramiento posterior a un golpe, se podrá descalificar a quien ejecuto exceso de fuerza si el juez así lo estima conveniente.

### **B.- Protección Obligatoria**

a) Guantes b) Protector genital. c) Bucal d) Cabezal con mica (menores de edad)

### **C.- Protección opcional**

- 1) Casco sin mica (adultos)
- 2) Protector tibial (canilleras)
- 3) Vendas, coderas, muñequeras, rodilleras, tobilleras, (todas deben ser aptas para el combate)

### **C.- Del combate en Ligth Contact:**

- 1) Los combates serán de una duración de 2 minutos.
- 2) No habrá detención del combate por puntos.
- 3) Ganará el competidor que indiquen los tres jueces de silla.
- 4) No hay opción de empate, ya que son tres jueces.

### **D.- Entrenador (Coach):**

- 1) Cada participante deberá tener solo un Coach al momento del combate.
- 2) Será el encargado de comunicarse con los jueces,
- 3) Un entrenador no puede tener una actitud antideportiva, ni verbal, ni corporal, tampoco gestual, como insultar.

### **E.- Técnicas Permitidas:**

1) **Puño:** Rectos y circulares. Permitido al tronco, parte anterior, lateral. No será permitido un golpe de puño con mala intención. No será permitido un golpe de puño a la cara, genitales o espalda.

2) **Patada :** Al tronco, parte anterior, lateral y Cabeza. Se permite patada a la espalda, Low Kick externo y Barridos.

\*\*\*\***Golpes Prohibidos:** Rodillazos, Codazos, No se permite golpear en el suelo, Golpes directos a las articulaciones, Agarres, Proyecciones, Golpes directos a genitales.

### **F.- Prohibido**

Toda técnica con mala intención y exceso de contacto mal intencionado. Quedará a criterio de los jueces su descalificación. Increpar o insultar a los jueces ni dirigirse a ellos, para eso está su coach. Queda a criterio de los jueces su descalificación.

## **6.- FORMAS MUSICALES**

### **1.- Definiciones de formas.**

Una forma musical es una especie de lucha imaginaria contra uno o más oponentes, en la que el intérprete utiliza técnicas provenientes de las Artes Marciales.

### **2.- Ejecución de formas.**

Los competidores solo recibirán puntuaciones en el contenido de su forma, esto significa buenas técnicas, buenas combinaciones de manos y piernas, realizadas con movimientos limpios y precisos.

**VI.- PAGO DE INCRIPCIONES A LA CUENTA**

**Banco Falabella: Cuenta Corriente 1-681-012478-3**

**Rolando Jaque Parra**

**Correo: [okinawakarate@hotmail.es](mailto:okinawakarate@hotmail.es)**

**FONO: +56979446872 / +56979817976**





#### COMPETENCIAS

- . POINT FIGHT
- . LIGHT CONTACT
- . COMBATE TRADICIONAL
- . FORMAS MANOS VACÍAS
- . FORMAS MUSICALES
- . MASS ATTACK
- . COMBATE NACIONES

## OPEN KENPO GIKAN INTERNATIONAL

12 DE AGOSTO 2023

#### CONTACTO

+569 79446872  
+569 79817976

OKINAWAKARATE@HOTMAIL.ES

 AVENIDA O'HIGGINS 800, CURICO,  
CHILE.

