



# Bases Torneo Nacional Kenpo Karate Copa Hualpén – 2024

Ubicación: Gimnasio Polideportivo, Colegio República del Perú  
calle Hungría #2970 Hualpén

Fecha: 20 - 21 enero 2024

## Introducción

Bienvenidos al Torneo Nacional Kenpo Karate Copa Hualpén - 2024, un certamen que busca reunir a los mejores exponentes del Kenpo Karate a nivel nacional en la comuna de Hualpén, Chile. Este torneo tiene como objetivo promover y difundir la práctica junto a los valores del Kenpo Karate entre los participantes y la comunidad, proporcionando un espacio para la competición sana y el intercambio de técnicas y conocimientos entre los practicantes de este arte marcial. Fomentando siempre el espíritu deportivo, el respeto y la disciplina, valores fundamentales de este sistema de arte marcial desarrollado por el Maestro Ed Parker.

Este Torneo Nacional de la Academia Kenpo Karate La Floresta del Director de Escuela Cinturón Negro 4° Dan Fredy Sánchez Chacano, Apoyado por la I. Municipalidad de Hualpén se realizará en nuestra comuna los días 20 y 21 de Enero del 2024



Presentamos el desglose de objetivos de nuestro Torneo Nacional:

#### Objetivo Principal

Promover, difundir y concientizar la Práctica y los Valores del sistema de artes marciales Kenpo Karate de Ed Parker, entre la comunidad, asistentes y participantes, otorgando un espacio para la libre y sana competencia, el intercambio de conocimientos, técnicas y disciplina de los practicantes de esta y otra.

#### Objetivos Específicos

##### *Fomentar la Disciplina y el Respeto*

Proporcionar un entorno donde los participantes puedan demostrar y fortalecer los valores propios de las artes marciales, disciplina, respeto, cortesía e integridad Promoviendo la integración de las diferentes escuelas invitadas.

##### *Desarrollar Habilidades y Técnicas*

Ofrecer un escenario donde los participantes puedan demostrar y fortalecer sus habilidades y técnicas aprendidas durante su formación en el Kenpo Karate, o la escuela de formación de la que provenga.

##### *Estimular la Sana Competencia*

Crear un espacio para que los participantes puedan experimentar la competencia libre y sana, aprendiendo a manejar tanto el éxito como el fracaso, con madurez y deportividad. Creciendo en la tolerancia a la frustración y la humildad.

##### *Promover la Salud y el Bienestar*

Incentivar a los participantes a la práctica regular del Kenpo Karate y/o el estilo de artes marciales al que pertenecen, contribuyendo así a su salud y bienestar general.

##### *Integrar a la Comunidad Artista Marcial*

Facilitar la integración y el intercambio entre los practicantes de Kenpo Karate y otras disciplinas de artes marciales de diferentes edades, niveles y procedencia fomentando la amistad y el compañerismo, así como el aprendizaje conjunto maximizando la interculturalidad.

##### *Impulsar el conocimiento*

Contribuir a la difusión del conocimiento del Kenpo Karate entre los participantes, asistentes y público general, destacando su historia, filosofía y técnicas.

##### *Incentivar a la participación en la comuna y el país*

Aumentar la participación en el Kenpo Karate, atrayendo a nuevos participantes e interesados en las artes marciales de todas las edades, especialmente en la comuna de Hualpén, el gran Concepción y nuestro país.

### Propósito Final

Con todos estos objetivos buscamos no sólo enaltecer el Sistema de arte marcial Kenpo Karate como disciplina deportiva y de defensa, sino también contribuir al desarrollo personal y social de los participantes. Así mismo, enriquecer a la comunidad mediante la promoción de valores positivos y hábitos saludables. Junto a lo anterior, colaborar con el crecimiento, difusión deportiva y social de la comuna de Hualpén con sus ciudadanos y deportistas.



## Modalidades de Competición

En el presente torneo se podrá participar en las siguientes modalidades y estilos de competición:

### *Formas Manos Vacías*

En esta categoría los participantes van a demostrar sus habilidades en la ejecución de las Formas correspondientes al programa del Kenpo Karate I.K.K.A. El participante debe presentar la forma que realizará y ejecutarla con la mayor perfección posible. Para los sistemas de artes marciales Japonesas y Coreanas se admiten Kata Japonesa y Pumse Koreano.

### Evaluación

- Presentación
- Seguridad
- Dominio
- Ejecución

### Puntuación

- De 4 a 7 puntos considerando medios.
- En caso de empate, los participantes deberán presentar una segunda forma y los jueces evaluarán a mano alzada.

### Formas Permitidas I.K.K.A.

- Cinturón Blanco
  - Start Block, Block Set, Stance Set
- Cinturón Amarillo
  - Short Form 1, set o formas equivalentes al grado
- Cinturón Naranja
  - Short Form 1, set o formas equivalentes al grado
- Cinturón Púrpura
  - Long Form 1, set o formas equivalentes al grado
- Cinturón Azul
  - Short Form 2, set o formas equivalentes al grado
- Cinturón Verde
  - Long Form 2, set o formas equivalentes al grado
- Cinturón Café 3° Kyu
  - Short Form 3, set o formas equivalentes al grado
- Cinturón Café 2° Kyu
  - Long Form 3, set o formas equivalentes al grado
- Cinturón Café 1° Kyu
  - Long Form 4, set o formas equivalentes al grado
- Cinturón Negro
  - Forma 5 como mínimo.

Un competidor se presentará y ejecutará de forma aplicada las Defensas Personales correspondientes al programa de la IKKA o su equivalente en las disciplinas Japonesas y Koreanas invitadas. Estas defensas serán ejecutadas acorde al grado en el que se encuentra. Los ataques recibidos podrán ser con manos vacías o con armas según lo determine el participante.

#### Evaluación

- Realismo de la Defensa
- Efectividad
- Ejecución
- Dominio
- Coordinación
- Velocidad
- Control
- Fluidez
- Tiempo de Reacción

#### Puntuación

- De 4 a 7 puntos considerando medios.

#### Defensas Permitidas

- Defensas correspondientes al programa de Kenpo Karate IKKA.
- Defensas Correspondientes al Programa de las Escuelas de otros sistemas invitados.
- Las defensas aplicadas deben ser correspondientes al grado del participante.

#### Sparring

- Cada competidor podrá tener de 2 a 3 atacantes.

#### Ejecución

- Cada participante deberá realizar una **serie de 3 a 5 defensas** personales.
- Se considera 1 defensa personal, desde que se inicia la defensa hasta que el atacante queda en el piso o el participante cambia de atacante.
- No se consideran ataques de piernas como una defensa, sólo parte de la presentación.
- Se pueden hacer modificaciones a las defensas, utilizando enlaces o encadenamientos si la presentación lo requiere.



## Combate al Punto (Estilo Tradicional)

### Organización

- Se organizará a los participantes en parejas de forma aleatoria, enfrentándose entre sí en un sistema de llaves, para determinar a los ganadores de cada categoría.

### Tiempo

- Pre-Infantil e Infantil: 1 minutos (60 segundos).
- Juvenil, Adultos, Senior: 1.5 minutos (90 segundos).

### Puntuación

- Golpes circulares o semi circulares de pierna Zona Alta (Cabeza): 2 Puntos.
- Golpes de puño zona media **con regreso**: 1 Punto.
- Golpes de pierna zona media: 1 punto.

### Clasificación

- Combates por Eliminación Directa
- Las llaves se armarán en los tatamis de competición dirigidos por el juez central y los ayudantes en mesa.

### Triunfo

- Se declara vencedor al primer participante en completar 5 puntos. En caso de terminar el tiempo reglamentario. Sin que alguno de los participantes alcance los 5 puntos, se declara triunfador al participante con mayor puntaje alcanzado.

### Empate

- En caso de empate, al término del tiempo reglamentario, en primera instancia, se combatirá por 30 segundos más. De continuar el empate, al terminar el tiempo complementario, se competirá al “punto de oro”, es decir, quien aplique el primer punto se adjudicará el triunfo del combate.
- El triunfo del combate se ratificará por el Juez central y comunicado a mesa.

### Áreas de Puntuación

- Legales:
  - Cabeza (excluye cara)
  - Pecho
  - Abdomen
- Ilegales:
  - Nuca
  - Rostro
  - Garganta
  - Costado del Cuello
  - Ingle
  - Genitales
  - Bajo el cinturón

### Áreas sin puntuación

- Caderas
- Hombros
- Glúteos
- Brazos
- Pies
- Espalda

### Combate Light Contact

#### Organización

- Se organizará a los participantes en parejas de forma aleatoria, enfrentándose entre sí en un sistema de llaves, para determinar a los ganadores de cada categoría.

#### Tiempo

- Pre-Infantil e Infantil: 1 minutos (60 segundos).
- Juvenil, Adultos, Senior: 1.5 minutos (90 segundos).

#### Puntuación

- Los Jueces determinarán a mano alzada al ganador.
- En caso de producirse un Knock Out, el Juez Central procederá con una cuenta regresiva de 10 tiempos, finalizado el tiempo, si el jugador no se reincorpora, declarará perdedor al competidor caído.

#### Clasificación

- Combates por Eliminación Directa
- Las llaves se armarán en los tatamis de competición dirigidos por el juez central y los ayudantes en mesa.

#### Evaluación

- Dominio de Técnicas
- Efectividad de técnicas
- Conexión de técnicas (golpes válidos acertados)
- Coordinación
- Velocidad de técnicas
- Control de técnicas
- Fluidez de movimiento
- Tiempo de Reacción
- No se evaluará golpes reiterados de puños al oponente (Cómo si se le pegara al saco).

#### Golpes Permitidos

- Cabeza (excluye cara)
- Pecho
- Abdomen
- Low Kick exterior
- Low Kick interior

## Categorías

Las categorías de participación en todos los estilos de este torneo, se dividirán según edad y grado considerando un total de 30 categorías de competición por cada modalidad de competición.

### Categorías por Edad:

- **Pre-Infantil**
  - Hasta 8 años
- **Infantil**
  - 9 a 13 años
- **Juvenil**
  - 14 a 17 años
- **Adultos 1**
  - 18 a 25 años
- **Adultos 2**
  - 26 a 35 años
- **Senior**
  - + 36 años

### Categorías por Grado

- Blanco – Amarillo
- Naranja – Púrpura
- Azul – Verde
- Café 3° Kyu – Café 1° Kyu
- Negro



## Reglas del Torneo

### Reglamento General del Torneo

#### General

- El Cronograma del torneo se hará llegar mediante correo electrónico a todos los directores de escuela, profesores y participantes.
- Las inscripciones serán sólo mediante la página del torneo enlace que encontrarán en <https://kenpohualpen.cl>
- El inicio del torneo será a las 10.00 de la mañana, debiendo estar las escuelas con al menos 30 min de anticipación.
- Los ticket de competición serán de uso personal e intransferible.
- No se entregará un nuevo ticket de competición en caso de pérdida.
- Los participantes no podrán modificar sus categorías de participación después de la fecha indicada para inscripción (16 de enero).
- Se permitirá el acompañamiento de UN coach por competidor en el área de combate (mientras está compitiendo). Podrá dirigir con respeto y coherencia.
- En caso de actitudes irrespetuosas o antideportivas por parte del Coach, profesor, instructor o asistentes hacia los competidores, jueces o árbitro, las sanciones serán aplicadas al participante. Pudiendo llegar a la descalificación directa de este.
- Si un participante es descalificado no podrá volver a participar de la categoría.
- No se permitirá a los coach o instructores animar de forma exacerbada, que incite al exceso de contacto a su participante, o en forma que resulte ofensiva para el oponente.
- Si el coach o instructor incumple lo anterior, el juez podrá pedirle que se retire del área de competición, pudiendo reemplazarlo algún otro profesor o instructor de la misma escuela.
- En caso de que un competidor se rehúse a competir o abandone el combate por una lesión leve u ocasionada por una técnica válida perderá automáticamente el combate.
- Si un competidor queda fuera de combate producto de una técnica no reglamentaria, ganará automáticamente y el atacante será descalificado.
- No se permitirá a los participantes el uso de objetos de riesgo
  - Aros
  - Collares
  - Pulseras
  - Piercing
  - Anillos
- No se permitirá a los asistentes el uso de camisetas u objetos con leyendas o escritos ofensivos de ningún estilo.

### *Protecciones*

- Obligatorias
  - Cabezal
  - Inguinal
  - Bucal
  - Empeinera
  - Canilleras
  - Guantillas (Según estilo de combate)
  - Protector pectoral o pechera (Categoría Pre-infantil e Infantil)

### *Técnicas Admitidas:*

- Puño zona media
  - Rectos
  - Verticales
  - Horizontales
- Pierna zona media
  - Frontal (Front kick)
  - Lateral (Side kick)
  - Semi circular (Roundhouse kick y reverse roundhouse kick)
  - Reversa (Back kick)
- Pierna zona alta
  - Trayectoria Circular o Semi Circular
    - Roundhouse kick
    - Reverse Roundhouse kick
    - Circle kick
    - Downward kick (patada decendente, **sólo con planta**)

### *Técnicas No Permitidas*

- Barridos
- Agarres
- Golpes al oponente en el suelo
- Golpes de Rodilla
- Golpes de Codo
- Golpes frontales al rostro
- Golpes Inguinales (Genitales)

### *Penalizaciones*

- 1 falta: Advertencia del Juez central
- 2 faltas: Descuento de 1 punto
- 3 faltas: Descalificación
- Faltas graves: Descalificación Directa, en acuerdo de los jueces y con información al profesor del participante afectado.

#### *Faltas Leves*

- Todos los golpes sin intención no permitidos.
- Salidas del tatami (Sólo si se rehúsa a combatir).

#### *Faltas Graves*

- Golpes intencionales directos al rostro.
- Golpes que produzcan sangramiento.
- Golpes intencionales a la zona inguinal (genital).
- Golpes que impidan la continuación de participación del oponente (a excepción del light contact, bajo criterio de los jueces).
- Cualquier golpe desmedido que a criterio y consenso de los 3 jueces lo amerite.
- Actitudes antideportivas o faltas de respeto hacia el adversario, jueces, profesores.
- Reclamar durante el combate por la decisión del árbitro o los jueces.

#### *Arbitraje y jueces*

##### *Formas*

- 3 Jueces, delante del tatami.
- Los jueces puntuarán de forma imparcial siguiendo los criterios estipulados en las presentes bases.

##### *Defensas*

- 3 jueces delante del tatami.
- Los jueces puntuarán de forma imparcial siguiendo los criterios estipulados en las presentes bases.

##### *Combate Al Punto (Point Fighter)*

- 1 juez central
- 2 jueces satélites
- Los jueces deberán levantar el banderín y vociferar punto, cuando adviertan uno.
- El Juez central detendrá el combate inmediatamente cuando vea un banderín levantado o escuche el punto marcado por un juez satélite. Ubicará a los participantes en su lugar y dará la orden a los jueces de marcar el punto, marcando inmediatamente el suyo. Si existen dos coincidencias se otorgará el punto al participante señalado. **(Esta acción debe realizarse de manera rápida y eficaz)**
- En caso de infracciones, el juez central detendrá el combate y señalará la sanción informando al participante.
- No se otorgará puntaje por técnicas aplicadas posteriores a la orden de detención del combate

### *Combate Light (Light contact)*

- 3 jueces delante del tatami
- 1 árbitro central
- Los jueces votarán a mano alzada según quien consideren haya sido más acertado y técnico según los criterios de evaluación expuestos en estas mismas bases.

### *General*

- Si un competidor o un coach considera que un Árbitro, Juez, controlador de tiempo, o puntaje no cumple de forma correcta e imparcial su función, podrá solicitar su reemplazo. Esta solicitud se podrá realizar sólo una vez y únicamente por el profesor o instructor del participante afectado. Esta solicitud, debe hacerse de manera respetuosa y educada. En ningún caso podrá realizar esta solicitud, el competidor u otra persona externa.
- Si un Árbitro o Juez requiere salir de su puesto, deberá esperar al término de la categoría, para cumplir con la paridad en el criterio de evaluación.

### *Modificaciones a las presentes bases*

- Todas las escuelas pueden presentar observaciones a las siguientes bases, en un entorno de respeto y constructivismo hasta el día 06 de Diciembre de 2023.
- Las observaciones serán analizadas por el equipo organizador.
- De existir actualizaciones a las presentes bases se entregarán mediante correo electrónico y se publicarán en nuestra página <https://kenpohualpen.cl>
- Cualquier aspecto que no sea considerado antes de la fecha, que sea de real relevancia, podrá exponerse en la reunión general el día de inicio del torneo a las 9.30 horas.



## Inscripción

El proceso de inscripción para el torneo se realizará en dos etapas con valores correspondientes a cada una de ellas.

### Valores:

Primera etapa de Inscripción

**30-11-2023 al 25-12-2023**

1 Categoría: \$10.000.-

2 Categorías: \$15.000.-

3 Categorías o más: \$20.000.-

Segunda etapa de Inscripción

**26-12-2023 al 16-01-2024**

1 Categoría: \$13.000.-

2 Categorías: \$18.000.-

3 Categorías o más: \$25.000.-

Los pagos se realizarán mediante pasarela de pago Flow, al momento de la inscripción.

Las inscripciones se realizarán mediante la página <https://kenpohualpen.cl>

## Premiación

### *Por Categorías*

- Medallas dorada 1° Lugar
- Medalla Plateada 2° Lugar
- Medalla Bronceada 3° Lugar

### *Por Escuelas*

Se premiará a la Escuela o Academia que obtenga la mayor cantidad de medallas, considerando el siguiente puntaje:

- 1° Lugar: 3 puntos.
- 2° Lugar: 2 puntos.
- 3° Lugar: 1 punto.

Las Academias con los 3 primeros lugares se determinarán por el puntaje alcanzado, siendo premiadas con:

- Copa 1° Lugar
- Copa 2° Lugar
- Copa 3° Lugar





## Contacto

Dudas y consultas pueden ser enviadas por el correo [torneo@kenpohualpen.cl](mailto:torneo@kenpohualpen.cl), o directamente a:

- Profesor Fredy Sánchez Chacano: +56 9 9597 9158
- Instructor Felipe Kessi Bustos: +56 9 5455 4140







Despedida



A medida que nos preparamos con entusiasmo para el **Torneo Kenpo Karate Copa Hualpén 2024**, deseamos expresar nuestro más profundo agradecimiento a todos los que harán posible este evento. Un sincero reconocimiento a la **Municipalidad de Hualpén** por su generoso auspicio y apoyo constante, que son fundamentales para el éxito de nuestro torneo.

Queremos también agradecer a la Escuela de Kenpo Karate IKKA La Floresta Hualpén por su dedicación y esfuerzo en la organización de este evento, que sin duda será una celebración emocionante del talento y la pasión por el Kenpo.

A las Academias y Escuelas invitadas, en especial a nuestros **futuros participantes**, los verdaderos protagonistas de este torneo, les extendemos nuestra más cordial bienvenida. Su compromiso, habilidad y espíritu deportivo son la esencia de este evento y lo que verdaderamente lo hace especial. Estamos ansiosos por ver sus impresionantes habilidades en acción y por compartir juntos momentos de sana competencia y camaradería.

Finalmente, a nuestros auspiciadores y colaboradores, gracias por creer en este evento y apoyar el crecimiento y la promoción del Kenpo Karate en nuestra comunidad. Su apoyo es invaluable y contribuye enormemente a enriquecer la experiencia deportiva y cultural de nuestros participantes y espectadores.

Esperamos con gran expectativa el Torneo Kenpo Karate Copa Hualpén 2024 y deseamos a todos los competidores una experiencia memorable y gratificante. ¡Que sea un evento lleno de éxitos, aprendizaje y sobre todo, mucho respeto y amor por el arte del Kenpo Karate!

Con gratitud,

Fredy Hernán Sánchez Chacano  
Director Kenpo Karate IKKA Hualpén

Felipe Esteban Alejandro Kessi Bustos  
Instructor Kenpo Karate IKKA