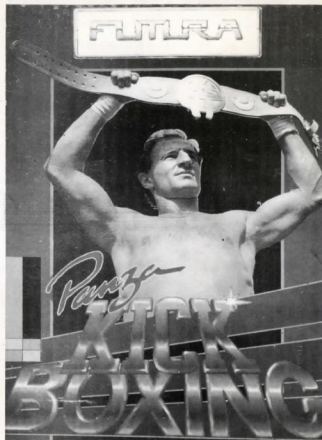


KICK-BOXING SIMULATION
® 1990

Distribuido por



Marqués de Monteagudo, 22, bajo
28028 MADRID



¿QUIEN ES QUIEN?

Responsable de desarrollo:	Pascal Jarry
Código ATARI ST:	Pascal Jarry
Código PC y compatibles:	Pascal Jarry
	Vincent Baillet
	Patrice Beaudoin
	Nicolas Massonnat
Código AMIGA:	
Código AMSTRAD CPC, CPC +:	Jean Francois Streiff
Gráficos:	Marco de Flores
Responsable deportivo:	André Panza
Responsable de fotografía:	Marco de Flores
Ambiente sonoro y ruidos:	Michel Winogradolf
Manual:	Christophe Perrotin
Gracias a:	Bernard Aure
	Jean Paul Maillet
	Yvette Palatino

INDICE

1. KICK BOXING, EL DEPORTE DE COMBATE.
2. ANDRE PANZA, TRIPLE CAMPEON DEL MUNDO DE KICK BOXING.
3. KICK BOXING, EL PROGRAMA.
4. CARGA.
 - 4.1. CARGA EN ATARI.
 - 4.2. CARGA EN AMIGA.
 - 4.3. CARGA EN PC Y COMPATIBLES.
 - 4.4. CARGA EN AMSTRAD CPC Y CPC +
5. COMANDOS.
6. COMO JUGAR.
7. MENU.
 - 7.1. DEMOSTRACION.
 - 7.2. SELECCION DEL MODO DE DIRECCION.
 - 7.3. FORMA FISICA.
 - 7.4. OTRO BOXEADOR.
 - 7.5. OPCIONES.
 - 7.6. ENTRENAMIENTO.
 - 7.7. COMBATE.
 - 7.8. SELECCION DE GOLPES.
 - 7.9. CLASIFICACION.
8. COMBATE.
 - 8.1. EXHIBICION.
 - 8.2. COMBATE.
 - 8.3. ARBITRAJE.
 - 8.4. FIN DEL COMBATE.
 - 8.5. VIDEO.
9. REGLAMENTO INTERNACIONAL DEL KICK BOXING.
10. ADAPTACION DEL REGLAMENTO AL JUEGO KICK BOXING.
11. AVANZADO.
12. ORGANIZACION DE CAMPEONATOS.

1. KICK BOXING, EL DEPORTE DE COMBATE

El Kick Boxing es un deporte de combate de golpes pie-puño. El boxeo tailandés, el boxeo francés y el Full Contact son otros tres deportes que también pertenecen a esta familia.

De hecho, es frecuente que los grandes campeones como ANDRE PANZA sean reconocidos en varias de estas disciplinas.

EL KICK BOXING es un deporte de combate de concepción reciente: se caracteriza por la efectividad de sus técnicas y los combates acaban a menudo por KO.

El capítulo Avanzado nos proporciona las diferencias entre el KICK BOXING y los demás deportes de combate. Vas a poder jugar con las reglas del BOXEO FRANCES de FULL CONTACT en el KICK BOXING DE PANZA, en incluso del BOXEO INGLES, seleccionando únicamente las técnicas de puño.



2. ANDRE PANZA, TRIPLE CAMPEON DEL MUNDO DE KICK BOXING

No se es triple campeón del mundo de KICK BOXING y doble campeón de Europa de BOXEO FRANCES por casualidad.

Diplomado de estado en BOXEO INGLES y en JUDO, DIRECTOR TECNICO DE LIGA y ENTRENADOR INTERNACIONAL de KICK BOXING, ANDRE PANZA también ha ganado los KATANAS DE ORO en 1989 y 1990.

Estilista de gran clase y pegador destructor, sabe hacerlo todo, y a menudo tiene que cambiar de disciplina para encontrar adversarios que acepten combatir contra él.

¡Qué más podemos decir de este gran campeón! También sabe formar campeones en su escuela, LA PANZA GYMNOTHEQUE, que genera muchos campeones de Francia y de Europa.



3. KICK BOXING, EL PROGRAM

Dos años de desarrollo para obtener unos resultados nunca vistos en un microordenador.

Al principio un grafista y un programador apasionados por los deportes de combate se sintieron frustrados por la falta de un programa sobre esta categoría. Decidieron entonces llenar este vacío con el proyecto de realizar la mejor simulación de boxeo jamás producida.

A partir de ese momento, no pararon de buscar el mejor medio para alcanzar su meta.

Eligieron una disciplina relativamente nueva, técnicamente fuerte y muy espectacular, el KICK BOXING.

Fue así como entraron en contacto con el triple campeón del mundo del momento ANDRE PANZA que les citó para una entrevista.

Rápidamente el campeón quedó seducido por un proyecto a su medida y aceptó el trabajo real, pero para hacer el mejor juego posible, se necesitan las mejores técnicas de trabajo posibles. Por eso se tomó la opción de organizar una sesión de estudio en la que se filmarán todos los golpes, paradas y patadas necesarias para la elaboración del juego. Al momento comenzó un trabajo de titanes.

Se trata de sacar muestras por cada golpe de imágenes que una vez encadenadas las unas con las otras constituirán la animación de base.

Luego hay que tratar las imágenes y redibujarlas para darles la expresión deseada. Pero por querer hacerlo demasiado bien, nuestro equipo se encontró rápidamente con una masa de gráficos más que impresionante (1,5 Mb de gráficos).

Al final consiguió meterse todo en menos espacio, dejando bastante para los sonidos y el programa, un programa que no querían que fuera «bonito y aburrido».

4. CARGA

Versión ATARI ST

Inserta el disquete en la unidad A: y arranca tu ordenador. Sigue las indicaciones de la pantalla. Si tu Atari no tiene 1 Mb, ciertas opciones no estarán disponibles.

Versión PC y compatibles

Inserta el disquete en la unidad A: y escribe: KICK. Sigue las indicaciones de la pantalla. Si tu ordenador no tiene por lo menos 512 Kb de memoria paginada de tipo EMM, así como un driver LIM EMS o 512 Kb de memoria extendida o un driver LIMulator, ciertas opciones no estarán disponibles. LIM EMS está registrado por Lotus, Intel y Microsoft.

Versión AMIGA

Inserta el disquete en la unidad A: y arranca tu ordenador. Sigue las indicaciones de la pantalla. Si tu AMIGA no tiene 1 Mb, ciertas opciones no estarán disponibles.

Versión AMSTRAD CPC 464, 664, 6128 y CPC +

Algunas opciones no están disponibles en las versiones CPC. Sigue las indicaciones de la pantalla.

run "KICK

En las versiones PC y compatibles, ATARI ST y AMIGA se recomienda jugar con el original del disco A y una copia del disco B sin proteger contra escritura.

5. COMANDOS

Desplazamiento en un menú

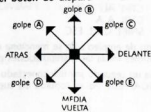
Hay dos medios para moverse en un menú. El primero es el joystick más el botón de disparo para confirmar una elección. El segundo es el teclado (teclas de dirección) y RETURN o la BARRA ESPACIADORA para confirmar una elección.

Desplazamiento en un combate

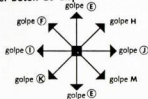
Durante un combate el joystick te permite tener 13 golpes diferentes (12 en la versión AMSTRAD CPC) así como los desplazamientos: hacia delante, hacia atrás y media vuelta en la posición de protección.

Para hacer esto basta con colocar el joystick en una de las posiciones para que una de las acciones que tú desees se realice.

Posiciones sin pulsar el botón de disparo



Posiciones pulsando el botón de disparo



Teclas de función

- F1:** Puesta en marcha del VIDEO durante el combate.
- F2:** PAUSA.
- F3:** Vuelta al juego.
- F4:** ACTIVAR/DESACTIVAR el joystick analógico en la versión PC.
- F5:** ACTIVAR/DESACTIVAR el sonido en la versión PC.
- ESC:** ABANDONAR.

En AMSTRAD CPC 464 el teclado numérico corresponde a las teclas de función.

Reiniciación de tu ordenador

ATARI ST	CTRL ALT DEL
PC Y COMPATIBLES	CTRL ALT DEL
AMIGA	CTRL A A
AMSTRAD CPC	SHIFT CTRL ESC

Para simplificar el modo de empleo sólo se menciona el joystick en las explicaciones, pero son posibles todas las manipulaciones por medio del teclado.

En el caso de que haya un segundo joystick conectado en la clavija del ratón (versión ATARI y AMIGA), éste no es tomado en cuenta por los menús.

6. COMO JUGAR

Para jugar a KICK BOXING:

- a) Cargar el juego en el ordenador (ver capítulo 4. CARGA).
- b) Tras la carga aparecerá el menú principal por pantalla.
- c) Para comenzar el combate pulsar el botón de disparo que por defecto selecciona el icono COMBATE.
- d) Después de las recomendaciones del árbitro empieza el combate.

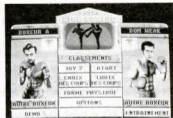
Tú eres el boxeador de la izquierda. Para dar golpes a tu adversario activa el joystick. Cada posición corresponde a un golpe o a un movimiento (ver capítulo 7.8 SELECCION DE GOLPES para conocer las diferentes posibilidades).

e) Si uno de los boxeadores cae KO el combate finaliza y vuelves al menú principal.

Si terminas el primer asalto te quedan dos antes del fin del combate.

Para interrumpir el COMBATE o la DEMOSTRACION pulsa la tecla ESC.

7. MENU



7.1. Demostración.

La demostración te permite asistir a un asalto de exhibición. Esto es interesante para evaluar a un boxeador antes de enfrentarse con él. La demostración empieza al cabo de algunos segundos de inactividad mientras que está visible el menú principal en la pantalla.

7.2. Selección del modo de dirección.

Esta selección te permite definir la configuración de los comandos propuestos por el juego. Es posible jugar con el joystick o con el teclado contra un adversario humano o contra el ordenador. Para esto existen varias posibilidades de comando.

Ejemplos:

JOY 2	ATARI	Un jugador contra el ordenador
JOY 2	JOY 1	Un jugador contra otro jugador
TECLADO	JOY 1	Un jugador contra otro jugador
TECLADO	ATARI	Un jugador contra el ordenador

ATENCIÓN: En el AMSTRAD CPC sólo está disponible un joystick.

NOTA: Para las versiones ATARI y AMIGA el joystick 1 está conectado a la clavija del ratón. No se puede utilizar este joystick para hacer elecciones.

7.3. Forma física

Cada boxeador dispone de una importantísima «forma física». Al principio del juego, los ocho boxeadores disponen de la misma forma física global.

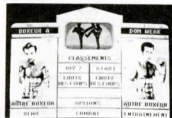
Esta forma física está compuesta por tres valores que definen las características del boxeador. Cuanto mejor es el boxeador, más altos serán estos valores. Estos valores son:

La fuerza: Cuanto más fuerte sea el boxeador, más eficaces serán los golpes que dé a su adversario.

La resistencia: Cuanto más resistente sea el boxeador, más difícil será vencerle por KO.

Los reflejos: Cuantos más reflejos tenga un boxeador, más eficaces serán sus paradas.

Todos los boxeadores son profesionales. Un valor en DOLARES refleja las capacidades globales de cada uno de ellos.



7.4. Otro boxeador

Cada pulsación del botón de disparo te propone otro boxeador. Si mantienes pulsado el botón de disparo verás las capacidades físicas del nuevo boxeador.

BOXEADORES MANEJADOS POR EL ORDENADOR:

Boxeador 1



APELLIDO: WEAK.
NOMBRE: DOM.
EDAD: 31 AÑOS.
FUERZA: 40 %.
RESISTENCIA: 25 %.
REFLEJOS: 35 %.
TROFEOS: MEDALLA DE LA VILLA DE NUEVA YORK.
PREMIOS: 65.000 DOLARES.
BIOGRAFIA: NUEVA YORK, EE.UU. aprende el boxeo en los muelles del puerto de Nueva York. Acaba de pasar a la categoría de los profesionales. Actualmente es campeón de Nueva York, para desgracia de su adversario.

Boxeador 2



APELLIDO: ROCKY.
NOMBRE: C.B.
EDAD: 29 AÑOS.
FUERZA: 45 %.
RESISTENCIA: 60 %.
RELFEJOS: 40 %.
TROFEO: MEDALLA DE ORO DEL ESTADO DE CALIFORNIA.
PREMIOS: 100.000 DOLARES.
BIOGRAFIA: CHICAGO, EE.UU. Cocinero en un restaurante de comidas rápidas de las afueras, abandona este trabajo por el KICK BOXING y el ambiente de los rings. Lleva quince años de carrera amateur en el BOXEO INGLÉS, y eso se pudo ver.

Boxeador 3



APELLIDO: TEDDY.
NOMBRE: FRED-ALAN.
EDAD: 25 AÑOS.
FUERZA: 40 %.
RESISTENCIA: 90 %.
RELFEJOS: 30 %.
TROFEO: COPA DE CAMPEON DEL REINO UNIDO.
PREMIOS: 105.000 DOLARES.
BIOGRAFIA: LIVERPOOL, GRAN BRETAÑA. Hijo de militar, desde su más tierna edad le apasionaron los deportes de combate. Al terminar el servicio militar, se hizo profesional. Un boxeador vivo y potente.

Boxeador 4



APELLIDO: CASANOVA.
NOMBRE: ALDO.
EDAD: 27 AÑOS.
FUERZA: 65 %.
RESISTENCIA: 75 %.
RELFEJOS: 55 %.
TROFEO: COPA DE CAMPEON DE EUROPA.
PREMIOS: 150.000 DOLARES.
BIOGRAFIA: PALERMO, SICILIA. Muy pronto aprende el KICK BOXING para defender los intereses de la pizzería de su tío. Un buen estilo y una excelente resistencia.

Boxeador 5



APELLIDO: PANTHER.
NOMBRE: TURBO DIESEL.
EDAD: 25 AÑOS.
FUERZA: 75 %.
RESISTENCIA: 80 %
RELFEJOS: 85 %.
TROFEO: COPA DE CAMPEON DE LA COSTA ESTE DE ESTADOS UNIDOS.
500.000 DOLARES.
PREMIOS:
BIOGRAFIA: DENVER, EE.UU. T.D. PANTHER descubre el boxeo a los quince años en una discoteca de la Avenida 8. El KICK BOXING no tiene secretos para él que confirma su excelente nivel actual. Es un especialista en patatas.

Boxeador 6



APELLIDO: BULLDO MAN.
NOMBRE: JO.
EDAD: 29 AÑOS.
FUERZA: 90 %.
RESISTENCIA: 95 %
TROFEO: COPA DE CAMPEON DE LA COSTA OESTE DE ESTADOS.
650.000 DOLARES.
PREMIOS:
BIOGRAFIA: LAS VEGAS, EE.UU. Antes estaba en el cuerpo de seguridad del CAESAR'S PALACE, ahora está en el ring. Sus potentes golpes son terribles.

Boxeador 7



APELLIDO: MARVEL.
NOMBRE: KICK.
EDAD: 32 AÑOS.
FUERZA: 90 %.
RESISTENCIA: 90 %
RELFEJOS: 90 %.
TROFEO: CINTURON DE CAMPEON DE LOS ESTADOS UNIDOS.
800.000 DOLARES.
PREMIOS:
BIOGRAFIA: SAN FRANCISCO, EE.UU. Procedente de una rica familia del oeste, aprendió a boxear muy pronto por placer y no para sobrevivir. Un estilo muy bonito. Difícil de alcanzar. No le dejes guardar las distancias.

Boxeador 8



APELLIDO: PANZA.
NOMBRE: ANDRE.
EDAD: 35 AÑOS.
FUERZA: 99 %.
RESISTENCIA: 99 %
RELFEJOS: 99 %.
TROFEO: CINTURON DE CAMPEON DEL MUNDO DE KICK BOXING.
950.000 DOLARES.
PREMIOS:
BIOGRAFIA: ESTRASBURGO, FRANCIA. El boxeador completo. Por excelencia rápido, potente, resistente. Tiene todo para vencerte. Algunos boxeadores se niegan a enfrentarse con él.

En el AMSTRAD CPC, la grabación de las características hay que situarse sobre otro boxeador y pulsar "V". Mientras no se suelte "V", aparecerá una secuencia de caracteres que encontrarás al final del manual en el capítulo 13.

Si pulsas en la "L" el ordenador te pedirá que introduzcas una cadena de caracteres que tú habrás apuntado con anterioridad.

Esta operación te permite conservar de una partida a otra los progresos de tus boxeadores.

Para introducir el nombre utiliza el joystick ARRIBA-ABAJO para cambiar la letra y DERECHA-IZQUIERDA para cambiar la posición del carácter. Luego válida con la tecla RETURN o BARRA ESPACIADORA.

7.5. Opciones



Para moverse por el menú utiliza la validación del joystick del botón de disparo.

Características del boxeador de la derecha: **FORMA FISICA**
RESISTENCIA
REFLEJOS

Características del boxeador de la izquierda: **FORMA FISICA**
RESISTENCIA
REFLEJOS

Número de asaltos: Define la duración de un combate de 3 a 12 asaltos.

Grabación de las características de los combatientes: Puedes grabar el nombre y las características de tu jugador con el fin de utilizarlo más tarde.

Ahora: graba inmediatamente las características de los boxeadores en el disquete.

Nunca: evita la grabación de los datos en el disquete así como las características de los boxeadores en caso de derrota o victoria.

Si progresas: graba los datos sólo se realiza un progreso o cuando ganas un nuevo trofeo o después de haber cambiado la selección de los golpes.

Siempre: graba los datos siempre que sean modificados.

Reinicializar a un boxeador: pone el porcentaje por defecto (9 al principio de la partida) de tu boxeador, el reparto de sus trofeos eventuales, así como su nombre inicial.

Cambiar el nombre de un boxeador: selecciona el nombre del boxeador que deseas modificar con el joystick, luego confirma la opción con el botón de disparo. Para introducir el nuevo nombre, utiliza el joystick ARRIBA-ABAJO para cambiar la letra y DERECHA-IZQUIERDA para cambiar la posición del carácter. ESC para salir, o escribir directamente el nombre con el teclado y pulsar RETURN para salir.

Vuelta al menu: vuelve al menú de boxeadores.

7.6. Entrenamiento



ESTA OPCION NO EXISTE EN LA VERSION CPC.

Las sesiones de entrenamiento tienen como meta mejorar las capacidades físicas de un boxeador. Por consiguiente podrás perfeccionar tu nivel de RESISTENCIA, tu nivel de FUERZA y finalmente tu nivel de REFLEJOS. GRACIAS a estos ejercicios adaptados vas a convertirte en el mejor.

El entrenamiento a la cuerda se hace con la ayuda del joystick. Hay que accionar el joystick de derecha a izquierda más de una vez por segundo y mantener este ritmo durante 30 segundos.

El entrenamiento de pesas se hace con la ayuda del joystick, el cual hay que accionar lo más rápidamente posible en todas las direcciones.

El entrenamiento al blanco animado se hace con la ayuda del joystick para tocar el blanco arriba, en el centro y abajo.

Si tu entrenamiento ha sido de buena calidad, tus porcentajes de forma física aumentarán.

7.7. Combate

Para comenzar el combate basta con seleccionar con el joystick la casilla de combate y luego pulsar el botón de disparo. Después de algunos segundos de carga, comienza el combate. Si existe una diferencia de nivel demasiado grande entre los dos boxeadores, el combate es rechazado.

Antes del combate, una chica con un Pom Pom te indicará el número de asalto. Una pulsación del botón de disparo del joystick la hará desaparecer.

7.8. Selección de golpes



Esta opción no está disponible en las versiones:

AMSTRAD CPC

ATARI 520

AMIGA 500

PC Y COMPATIBLES

sin extensión de memoria

Los boxeadores disponen por defecto de una selección de 13 golpes de KICK BOXING sobre un total de 55 golpes disponibles en el juego.

Puedes accionar uno u otro con la ayuda del joystick o del teclado.

Técnicamente, sería posible que los 55 golpes estuvieran accesibles mediante complejas combinaciones de las posiciones del joystick. Pero por razones de facilidad de manejo hemos optado por una solución simple.

La limitación a 13 golpes permite un acceso inmediato a la técnica deseada con más precisión y rapidez de ejecución.

En la página de pantalla de SELECCION DE GOLPES disponemos de:

A la izquierda una cuadrícula de 9 casillas en la que se encuentran los diferentes golpes disponibles.

A la derecha menús que permiten la selección de un golpe.

CUADRICULA DE GOLPES

Visualización de 55 golpes: joystick a la derecha o a la izquierda con el botón de disparo pulsado. Elección de un golpe: sitúa el boxeador del pantalón rojo con el joystick (sin pulsar el botón de disparo) en la casilla que elijas y pulsa la tecla que corresponda a la posición del joystick.

Ejemplo de posición: la tecla B corresponde al joystick situado hacia arriba sin pulsar el botón de disparo.

Menú 1

Este menú tiene las teclas A, B, C, D y E, que representan las posiciones del joystick sin pulsar el botón de disparo.

Menú 2

Este menú tiene las teclas F, G, H, I, J, K, L y M, que representan las posiciones del joystick con el botón de disparo pulsado.

Opciones

La opción X permite visualizar el conjunto de golpes elegidos. Mientras esté pulsado la tecla X se pueden ver las posiciones afectadas por el menú 1. Se ve el mensaje FO en la casilla central. Tras haber soltado la tecla X se pueden ver las posiciones afectadas por el menú 2. Se ve el mensaje F1 en la casilla central. La pantalla permanece así hasta que se pulsa cualquier otra tecla. La opción Y o ESC permite abandonar la selección sin modificación alguna. La opción Z permite validar la selección que acabas de realizar.

ATENCION: no es posible modificar la elección de golpes del boxeador que maneja el ordenador. Algunas posiciones no están disponibles: DERECHA, ABAJO, ARRIBA. Se trata de movimientos y de paradas predefinidas por el ordenador.

EJEMPLO DE SELECCION

EJEMPLO: Se desea modificar el golpe 10 a la posición del joystick hacia arriba sin pulsar el botón de disparo. **Acciones:** llevar el joystick a la DERECHA pulsando el botón de disparo.

Aparecerá entonces la segunda cuadrícula de golpes. Mueve el boxeador del pantalón rojo a la casilla número 10 con el joystick sin pulsar el botón de

disparo. Ahora que el golpe que buscábamos está seleccionado pulsa la tecla B que corresponde a la posición hacia arriba normal del joystick. El golpe número 10 está ahora en la posición hacia arriba normal del joystick.

Procede así para cada uno de los golpes que desees modificar en tu paleta. Para entrenarte y familiarizarte con tu nueva elección, puedes combatir con un boxeador que no se defienda. Para hacer esto sigue el ejemplo: si tienes el boxeador A en el joystick 1, elige combatir con el boxeador B del teclado y no toques el teclado. El boxeador B será entonces tu compañero de entrenamiento.

ENUMERACION DE LOS 55 GOLPES PROPUESTOS EN EL MENU SELECCION POSICIONES

GOLPE NUMERO 01 Posición de guardia

Pierna hacia atrás

- GOLPE NUMERO 02 Patada vuelta circular, alta.
- GOLPE NUMERO 03 Patada vuelta circular, baja.
- GOLPE NUMERO 04 Patada vuelta circular, media.
- GOLPE NUMERO 05 Patada vuelta, de lado, salto, alta.
- GOLPE NUMERO 06 Patada vuelta, circular, salto, alta.
- GOLPE NUMERO 07 Patada de frente, baja.
- GOLPE NUMERO 08 Patada de frente, media.
- GOLPE NUMERO 09 Patada de frente, alta.
- GOLPE NUMERO 10 Patada de caída.
- GOLPE NUMERO 11 Patada de caída, salto.
- GOLPE NUMERO 12 Patada de frente, salto, media.
- GOLPE NUMERO 13 Patada, salto, de lado.
- GOLPE NUMERO 14 Patada al revés, alta.
- GOLPE NUMERO 15 Patada remontante.
- GOLPE NUMERO 16 Patada circular, baja.
- GOLPE NUMERO 17 Patada circular, media.
- GOLPE NUMERO 18 Patada circular, alta.
- GOLPE NUMERO 19 Patada circular, media, salto.
- GOLPE NUMERO 20 Patada circular, alta, salto.
- GOLPE NUMERO 21 Patada de lado, alta.
- GOLPE NUMERO 22 Patada de lado, media.
- GOLPE NUMERO 23 Patada de lado, baja.

Golpes de puño

- GOLPE NUMERO 24 Gancho de arriba a abajo.
- GOLPE NUMERO 25 Uppercut.
- GOLPE NUMERO 26 Derecho directo a la cara.
- GOLPE NUMERO 27 Derecho directo al medio.
- GOLPE NUMERO 28 Directo al medio.

- GOLPE NUMERO 29 Gancho a la cara del brazo derecho.
- GOLPE NUMERO 30 Izquierdo directo a la cara.
- GOLPE NUMERO 31 Gancho de la izquierda a la cara.
- GOLPE NUMERO 32 Puñetazo de vuelta.
- GOLPE NUMERO 33 Balanceo del puño izquierdo y del puño derecho vuelto.

Pierna hacia delante

- GOLPE NUMERO 34 Patada vuelta circular desde la cadera hasta la cara.
- GOLPE NUMERO 35 Patada de lado, vuelta, media.
- GOLPE NUMERO 36 Patada, retumbante, salto.
- GOLPE NUMERO 37 Patada de frente, salto, media.
- GOLPE NUMERO 38 Patada de frente, baja.
- GOLPE NUMERO 39 Patada de frente, media.
- GOLPE NUMERO 40 Patada de frente, alta.
- GOLPE NUMERO 41 Patada circular, media.
- GOLPE NUMERO 42 Patada al revés a la cara.
- GOLPE NUMERO 43 Patada a la cara.
- GOLPE NUMERO 44 Patada con salto, pierna delante, a la cara.
- GOLPE NUMERO 45 Patada circular, salto.
- GOLPE NUMERO 46 Patada circular, baja.
- GOLPE NUMERO 47 Patada circular, alta.
- GOLPE NUMERO 48 Patada circular, media.
- GOLPE NUMERO 49 Patada circular, alta, con cambio de guardia.
- GOLPE NUMERO 50 Patada circular, media, con cambio de guardia.
- GOLPE NUMERO 51 Patada circular, baja, con cambio de guardia.
- GOLPE NUMERO 52 Patada de lado, media.
- GOLPE NUMERO 53 Patada de lado, baja.
- GOLPE NUMERO 54 Patada de lado, alta.
- GOLPE NUMERO 55 Patada de lado, media, con desplazamiento.

Los nombres de los golpes no son términos técnicos que se oigan en los clubs, sino nombres que permiten a los jugadores principiantes reconocer un golpe. Los términos que se oyen en los clubs de boxeo orígenes franceses, ingleses y japoneses. Se habla de: KAKATO, YOKO, GERI, BACK FIST, FRONTAL.

7.9. Clasificación



Hay dos tipos de clasificación:

- * Una clasificación en DOLARES que refleja directamente el nivel de fuerza de un boxeador. Se establece en función del valor en DOLARES, calculado en función del porcentaje de FUERZA, RESISTENCIA y REFLEJOS de un boxeador.

RESISTENCIA y REFLEJOS de un boxeador.

- * Una clasificación en función de los trofeos. Si posees uno o más trofeos, aparecerás obligatoriamente en la clasificación de trofeos.



8. COMBATE



8.1. Exhibición

La exhibición consta de un cronómetro y de dos filas de focos situados por encima del ring.

El CRONOMETRO indica el tiempo que te queda por combatir antes del final del asalto. El tiempo de un asalto ha sido reducido a 1 minuto frente a los 2 minutos de la realidad por razones de sencillez de juego.

Las dos FILAS DE FOCOS situadas cada una encima de un boxeador indican por su luminosidad cual es el boxeador que lleva el combate. El nivel de luminosidad de los focos cambia en función de los golpes dados durante el combate. Cada fila se compone de cuatro focos. Un foco tiene tres niveles de luminosidad:

Amarillo: Luminosidad máxima = máxima forma física.

Naranja: Luminosidad media = forma física media.

Negro: Luminosidad nula = forma física nula.

Cuando uno de los boxeadores tiene los cuatro focos de su fila negros está KO y, por consiguiente, pierde el combate.

En el AMSTRAD CPC la forma física está anotada bajo el nombre del boxeador.

8.2. Combate

Dar un golpe

Para dar un golpe basta con accionar el joystick en una de las 13 posiciones disponibles. En ese momento el golpe afectado por esa posición se efectúa instantáneamente. Para conocer las diferentes posiciones vuelve al capítulo COMANDOS y SELECCION DE GOLPES.

Tocar al adversario

Para que un golpe alcance a tu adversario basta con que una zona de ataque (puños, pies, tobillos) toquen una parte sensible y no protegida del adversario (la cabeza, el torso, los muslos). Por consiguiente, si una patada se ejecuta demasiado cerca o demasiado lejos del adversario no dará en el blanco. Una patada circular da al adversario si éste se encuentra en la trayectoria de este golpe. Si por ejemplo, tú te encuentras detrás de tu adversario (más cerca del fondo del ring que él) y sueltas un golpe circular en dirección al fondo del ring, hay muchas oportunidades de que esta patada circular no toque a tu adversario. Sin embargo, si tu patada circular va en dirección del adversario (la parte delantera del ring) tienes todas las oportunidades de que esta patada circular toque a tu adversario.

En resumen, para que un golpe alcance a tu adversario hace falta que tu posición de partida de tal golpe esté a una buena distancia del adversario (ni muy cerca ni muy lejos) y que este golpe toque una zona no protegida y sensible del adversario.

Paradas y regates

Para obtener una parada o una protección de cara a un golpe hay que poner el joystick en posición baja sin pulsar el botón de disparo. Según su porcentaje de reflejos, tu boxeador se pondrá en una mejor o peor posición de parada. Si no hay ningún ataque, automáticamente se pone en protección. Cuando un boxeador es bueno, aplica estas paradas de calidad como un verdadero boxeador: regates rotatorios, echando hacia atrás el pecho, parada saliéndose de la línea, bloqueje...

Golpe

Cuando se ha dado un golpe, diferentes parámetros definen su calidad. Estos parámetros son: la FUERZA de atacante, la RESISTENCIA del adversario, la POTENCIA del golpe y el NIVEL al que se da ese golpe.

En función de estas precisiones se efectúa metódicamente el cómputo de puntos. Los focos reflejan la baja de vitalidad de cada boxeador por un cambio de intensidad de la luminosidad.

Cuando todos los focos de un boxeador se apagan, este boxeador pierde el combate. También es posible que tras un golpe que ha dado en la cabeza del adversario, éste caiga a tierra y pierda el conocimiento.

Recuperación

La recuperación interviene automáticamente al final de cada asalto. Dura 30 segundos en el juego y este tiempo permite a los boxeadores recuperar el aliento. La recuperación también es posible durante el combate cuando no se efectúa ningún ataque o cuando uno de los boxeadores cae al suelo.

Enganche

Cuando los dos boxeadores están muy cerca el uno del otro, a veces puede que se enganchen. En ese momento el árbitro interviene para separarlos.

Media vuelta

Durante un asalto, puede ser que tras un golpe te encuentres de espaldas a tu adversario. Una media vuelta se hace indispensable para continuar el combate. Para dar media vuelta dispones de dos soluciones. La primera es soltar por completo el joystick para que éste se encuentre en su posición neutral lo cual le da automáticamente al ordenador la orden de media vuelta. La segunda solución es poner el joystick en posición baja sin pulsar el botón de disparo. Entonces se ejecuta la media vuelta.

8.3. Arbitraje

El arbitraje está para vigilar el buen desarrollo del combate. Para el combate cuando uno de los boxeadores ejecuta varias veces seguidas la misma técnica de golpes.

Sólo la variedad de golpes garantiza un combate de calidad.


Cuando un boxeador cae tras un barrido y éste no está herido, el árbitro para el desarrollo del combate mientras que esté por tierra para permitirle levantarse.

Si un combatiente cae tras un golpe y está KO, el árbitro cuenta hasta 8 para dejarle tiempo para recuperar el aliento; si tras este tiempo, el boxeador no está preparado para reemprender el combate el árbitro cuenta hasta 10 y proclama al vencedor.

8.4. Fin del combate

Al final del último asalto el boxeador que tiene más focos encendidos (por encima de su posición original) se lleva el combate. Si el boxeador que ha perdido el combate posee uno o varios trofeos, el boxeador vencedor recupera el más pequeño de estos trofeos. Los parámetros de Fuerza, Resistencia y Reflejos del vencedor son aumentados si el combate no era demasiado fácil (es decir, una diferencia de nivel demasiado grande entre los dos boxeadores). Así, su progresión o clasificación está asegurada y su palmarés aumenta con un título suplementario. Una chica con un Pom Pom muestra al ganador el trofeo que se ha llevado. Los parámetros del perdedor disminuyen sistemáticamente.

8.5. Video

Cuando el combate ha comenzado, es posible poner en marcha el VIDEO pulsando la tecla F1. Aparecerá el símbolo  a la izquierda de la pantalla; el video registra el asalto. Cuando el asalto ha terminado, los colores vuelven al rojo para simular una imagen grabada en el video. Ahora es posible ver lo que se ha grabado.

A partir de la posición neutra (parada):

Rebobinar la cinta Joystick una vez a la izquierda

Reproducción lenta Joystick una vez a la derecha.

Reproducción normal Joystick dos veces a la derecha.

Reproducción rápida Joystick tres veces a la derecha.

Reproducción del video Joystick hacia arriba o hacia abajo.

Por consiguiente, cada acción sobre el joystick cambia el funcionamiento del video. Para abandonar el video pulsa el botón de disparo del joystick o la barra espaciadora del teclado.



9. REGLAS Y REGLAMENTACIÓN DE LA WORLD KICK-BOXING ASSOCIATION

Regla 1

Autoridad: La reglamentación contenida en este documento constituye la ley oficial de la W.K.A. y debe gobernar toda la organización del Kick Boxing mundial.

Las obligaciones de estas leyes deberán ser tomadas en cuenta para hacerlas oficiales por representantes designados por la W.K.A.

Regla 2

El Ring: el ring debe ser aprobado en sus dimensiones, equipamiento y su superficie de combate por los oficiales del lugar.

Regla 3

El Asalto:

MASCULINO:	Campeonato del Mundo	12 x 2 mn.
MASCULINO:	Campeonato de Europa	10 x 2 mn.
MASCULINO:	Campeonato de Francia	7 x 2 mn.
FEMENINO:	Campeonato del Mundo	10 x 2 mn.
FEMENINO:	Campeonato de Europa	7 x 2 mn.
FEMENINO:	Campeonato de Francia	5 x 2 mn.

Los combates clase C son en tres rondas de dos minutos para los hombres y de tres rondas de un minuto y medio para las mujeres.

Los combates clase B no exceden de cinco rondas de dos minutos para los hombres y las mujeres.

Los combates clase A son siempre superiores a cinco rondas para los hombres y a tres rondas para las mujeres.

El tiempo entre ronda y ronda es siempre de un minuto.

Regla 4

Combatiente:

• **Equipamiento:**

1) Todo combatiente debe estar limpio y tener un buen aspecto. La organización sólo es responsable de determinar si la apariencia facial es reglamentaria (bigote, barba excesiva...) o si el largo del cabello representa un peligro para la seguridad de los combatientes, o si éste puede interferir en la visión o en el comportamiento del combatiente.

No está permitida la utilización excesiva de vaselina o de cualquier otra sustancia extraña.

2) El árbitro de la organización representante puede pedir al combatiente que tenga un aspecto correcto antes del combate que comienza o continúa, a saber, que esté afeitado, lavado y cambiado.

• **Equipamiento de los combatientes:**

Protección de los pies

Guantes

Vendas

Protección para las tibias

Protección para los dientes

Concha

Las protecciones de puños y pies homologadas por la W.K.A. son obligatorias.

El llevar protección para los tobillos en los combates está autorizado y es positivo, no debiendo tener estos ninguna parte rígida.

Los combatientes hombres deben llevar una concha de protección, pudiendo ser de plástico o de aluminio sostenida por un elástico.

También está autorizada la protección abdominal.

Las mujeres deben llevar un peto como protección, se acepta el plástico.

Cada combatiente debe llevar un protector dental aprobado por la organización.

Las mujeres pueden llevar un goro aprobado por la organización para sujetar los cabellos.

Regla 5

Categoría de pesos

Mosca
Gallo
Pluma
Super Pluma
Ligero
Super Ligero
Semimedio
Super Semimedio
Medio
Super Medio
Pesado Ligero
Super Pesado Ligero
Semi Pesado
Pesado
Super Pesado

MASCULINO

— 52 Kg.
— 53 Kg.
— 57 Kg.
— 59 Kg.
— 61 Kg.
— 63 Kg.
— 67 Kg.
— 70 Kg.
— 72 Kg.
— 76 Kg.
— 79 Kg.
— 83 Kg.
— 86 Kg.
— 95 Kg.
+ 95 Kg.

FEMENINO

Pulga
Mosca
Super Mosca
Pluma
Super Pluma
Ligero
Super Ligero
Semimedio
Super Semimedio
Semi Pesado
Pesado

— 48 Kg.
— 50 Kg.
— 52 Kg.
— 55 Kg.
— 57 Kg.
— 59 Kg.
— 61 Kg.
— 63 Kg.
— 67 Kg.
— 70 Kg.
+ 70 Kg.

Regla 6

Los Oficiales: cada combate deberá estar dirigido por:

- 1 árbitro.
- 3 jueces más 1 suplente
- 1 cronometrador
- 1 médico
- 1 supervisor de la organización.

La organización debe determinar de antemano la calificación y el papel de cada oficial.

Regla 7

El arbitraje

- 1) El árbitro se encargará de supervisar todo el combate. El o ella hará aplicar el reglamento y se asegurará de la seguridad de los combatientes y del juego limpio.
- 2) Antes del combate el árbitro debe asegurarse del nombre de cada entrenador de los combatientes y de su ayudante que serán responsables durante el combate. Se permite dos personas como máximo en una esquina.
- 3) Cuando se encuentren los jueces y los árbitros, los combatientes y sus ayudantes deberán reunirse.

Regla 8

Los Jueces: Los jueces estarán en los lados del ring en un sitio designado por la organización representante. Los jueces trabajarán en asociación con el árbitro y estarán a cargo de contar los puntos de cada asalto durante el encuentro.

Regla 9

El Médico:

1) habrá un médico en uno de los lados del ring. No podrá celebrarse ningún encuentro sin la presencia de un médico.
No podrá irse antes de la decisión de un encuentro.

Deberá estar preparado y equipado para intervenir de urgencia a estos combatientes y procurarles los cuidados necesarios en casos de lesiones incluso menores.

2) Si hay lesión, el manager o su ayudante no pueden intervenir sin la opinión del médico.

Cuando interviene el médico el tiempo se descuenta.

Regla 10

El Combate: Un combate empieza cuando suena el gong para el primer asalto. Acaba cuando suena el gong para el último asalto. Nadie puede subir al ring durante el combate excepto el árbitro y los combatientes.

Regla 11

Comportamiento deshonesto: Todo comportamiento deshonesto y antideportivo será sancionado por el árbitro durante el combate y conllevará sanciones tras la reunión de la comisión de arbitraje.

Un combatiente que tenga un comportamiento deshonesto durante el combate será objeto de un aviso y el árbitro le descontará puntos de su marcador. Un comportamiento deshonesto puede conllevar la descalificación del combatiente y una suspensión automática.

Su prima será retenida. Así, la organización notificará por escrito las disposiciones tomadas respecto a la prima y la sanción al combatiente.

Comportamientos considerados como deshonestos:

Escupir, morder o tener un lenguaje grosero en el ring.

Cabezazos, rodillazos, golpes con el hombro, dar un golpe con las dos manos. Meter los pulgares en el ojo del adversario.

Golpear toda la región de la espalda en una acción de vuelta del adversario para taparse el pecho.

Utilizar deliberadamente el golpe de lopin.

Golpear con la mano abierta o con la muñeca

Golpear en la rodilla o bajo la cintura de forma no autorizada.

Sujetar al adversario con una mano y golpearle con la otra.

Agarrarse o subirse a la pierna o el pie del adversario.

Sujetar una pierna o subirse sobre un pie del adversario para evitar que éste efectúe un apatada o un movimiento con la otra pierna.

Sujetar deliberadamente no importa qué parte del cuerpo y no importa por qué razón.

Atacar durante un descanso.

Atacar después del sonido de campana de fin de asalto, o mientras que el adversario está fuera del ring.

Empujar intencionadamente al adversario, de manera que se salga del ring.

Tirar al suelo al adversario de una forma no autorizada.

Tirarse al suelo sin haber sido golpeado.

Toda acción no deportiva que pueda perjudicar al adversario.

Regla 12

Patadas Prohibidas: Todas las patadas de lado en línea baja.

Ejemplo: B F, Karaté (Yokogeri).

1) Todas las patadas a las piernas (internas y externas) están autorizadas y comprendidas en los barridos. Única restricción: las patadas de lado bajas, las patadas de lado vueltas y el golpe en las rodillas.

2) La patada dirigida a las rodillas o a las caderas estarán prohibidas y constituirán una falta.

Regla 13

Cuando un combatiente se niegue intencionadamente a seguir un combate durante el período prolongado, o se sujete a su adversario, recibirá inmediatamente un aviso del árbitro.

Si el combatiente repite esta táctica pasiva en el mismo asalto o en los asaltos siguientes, él o ella pueden ser considerados como culpables de falta, por la que serán sancionados.

En un combate que no tenga ningún título en juego, el árbitro debe parar el combate así como el cronómetro cuando un combatiente pierda su protector dental. El árbitro deberá enjuagarlo y volver a ponerlo en la boca del combatiente. Ningún combatiente está autorizado a combatir sin esta pro-

tección. El hecho de combatir sin protector dental está considerado como falta y será penalizado. En los encuentros con título el combate no se parará cuando un combatiente pierda su protector dental.

Regla 14

Golpes Accidentales:

- 1) Si se para un combate a causa de una falta accidental, el árbitro debe decidir si el combatiente accidentado puede continuar el combate o no. Un médico puede ayudar al árbitro. Si el combatiente no está herido seriamente, el árbitro debe continuar el combate en un espacio de tiempo razonable.
- 2) Si en el caso de una falta accidental el combatiente es considerado no apto para reemprender el combate, el cuentro habrá terminado. El contador de puntos deberá hacer el total de cada marcador, restando todas las sanciones. Si el combatiente no apto para reemprender el combate tiene una puntuación inferior a la de su adversario con una opinión mayoritaria de los jueces, el combate se declara nulo. En caso contrario, el árbitro declara vencedor por decisión técnica.
- 3) Si se da un golpe accidental durante el primer asalto y se para el combate, el árbitro declara combate nulo.

Regla 15

Parada del Combate:

- 1) El árbitro tiene la posibilidad de detener el combate en cualquier momento de la competición si los participantes femeninos y masculinos no están cumpliendo las reglas del combate, o si uno de los participantes está físicamente incapacitado para continuar el combate. En todo caso, el árbitro declara al participante que queda ganador por suspensión del encuentro.
- 2) En caso de que los dos participantes se encuentren en un estado físico francamente malo (que puedan entrañar lesiones graves) el combate será técnicamente inaceptable.
- 3) Si uno de los combatientes es herido por un golpe accidental o reglamentario pudiendo agravarse si el combate continúa, el árbitro debe llamar

al médico con el fin de que le examine. Por consiguiente, su diagnóstico determinará si el combatiente puede o no continuar el combate. El tiempo de combate se interrumpirá durante esta intervención.

- 4) Sólo el médico y el árbitro pueden parar momentáneamente o definitivamente el combate en caso de lesiones, accidentes, desgaste material...

Otros casos: tirar la esponja, abandono de un combatiente, knockdown, knockout, inferioridad manifiesta.

Regla 16

Cuando el árbitro constate que los participantes no combaten honestamente, puede parar y declarar el final del combate.

En este caso el juez puede exigir una investigación sobre estos dos participantes y suspenderlos de combatir hasta nueva decisión de la Organización.

Regla 17

- 1) Ningún combatiente deberá abandonar el ring durante el minuto de descanso reglamentario.

Si un combatiente se niega a combatir cuando el gong anuncia el asalto siguiente, el árbitro declara vencedor a su adversario por abandono.

- 2) Si el árbitro decide que las circunstancias que rodean el final del combate requieren medidas disciplinarias o una investigación, no toma ninguna decisión de parada. Suspende a los combatientes y llama a la comisión competente que decidirá.

Regla 18

- 1) Un combatiente será declarado vencido por Knockdown si cualquier parte de su cuerpo excepto los pies, toca el suelo o si el combatiente se cuelga desesperadamente de las cuerdas.

- 2) Un combatiente no será vencido por knockdown si se le empuja, se le tira o si ha resbalado. Sólo el árbitro puede distinguir entre knockdown y los mencionados más abajo.

Regla 19

El Descuento:

1) Cuando un combatiente esté KO, el árbitro ordena a su adversario que se ponga en la esquina neutral y cuenta inmediatamente el KO. Deberá anunciar con voz fuerte el paso de cada segundo indicándolos con la mano de una forma visible.

2) Si hay un KO, el árbitro debe automáticamente comenzar la cuenta atrás de 10 segundos. Si el combatiente puede pelear se le permitirá continuar el encuentro.

El cronometrador, a través de esta señal, deberá dar al árbitro los intervalos de segundos exactos para la cuenta. Sólo la cuenta del árbitro es oficial.

3) Durante el tiempo que el combatiente ha permanecido en la esquina neutral, el árbitro parará el descuento hasta que el combatiente hay vuelto. Continuará entonces el descuento en el momento en que lo había interrumpido.

4) Cuando un combatiente está en el suelo, se levanta antes de los 10 segundos y vuelve a caer sin haber sido golpeado, el árbitro continuará la cuenta donde la había dejado.

5) Cuando un combatiente está en el suelo tras los 10 segundos, el árbitro deberá levantar los dos brazos anunciando el KO y señalará al adversario como vencedor.

6) Si el asalto se termina antes de que el árbitro haya contado diez el descuento continuará. Así el combatiente podrá levantarse antes de ser considerado como fuera de combate a diez.

7) Cuando los dos combatientes se encuentren en el suelo al mismo tiempo, el árbitro contará mientras que uno de ellos siga en el suelo. Si los combatientes siguen en el suelo cuando el árbitro acaba de contar diez, se parará el combate y el árbitro lo declarará nulo. En el caso en el que uno de los combatientes se levante antes de diez, éste será declarado vencedor por KO si su adversario sigue en el suelo. Si los combatientes se levantan antes de diez, el asalto continuará.

Regla 20

Contar 8 de pie: Cuando el árbitro decida contar a un combatiente golpeado cuando está de pie, dirigirá al adversario a la esquina neutral y comenzará a contar al combatiente golpeado mientras le examina. Una vez haya acabado la cuenta, el árbitro decidirá si el combatiente puede continuar con el encuentro. Si no es este el caso, parará el combate y declarará vencedor al adversario por KO técnico.

Regla 21

Transmisión de la cuenta: Cuando un combatiente es golpeado, el cronometrador comienza el descuento de 1 a 10 mientras que el árbitro dirige al adversario a la esquina neutral. El árbitro volverá cerca del combatiente golpeado y continuará la cuenta del cronometrador.

Regla 22

Caida del ring: Cada combatiente empujado, tirado o que se caiga del ring durante el combate, puede ser ayudado a subir por cualquier persona excepto por su ayudante y su manager.

El árbitro establecerá un tiempo razonable con el fin de que el combatiente vuelva a subir al ring. Si no lo hiciera comenzaría el descuento.

1) Cuando un combatiente está fuera de las cuerdas pero en el ring, puede entrar inmediatamente en el área de combate. Si el combatiente llega fuera de las cuerdas del ring el árbitro puede, si lo desea, comenzar el descuento esperando que vuelva al interior del ring.

2) Cada vez que un combatiente pase a través de las cuerdas, su adversario debe dirigirse a la esquina neutral y quedarse allí hasta que el árbitro de la orden de continuar el combate.

3) Un combatiente que tire, empuje o pegue deliberadamente a su adversario fuera del ring será penalizado.

Regla 23

Secar los guantes: Antes que un combatiente que ha caído continúe con el combate, el árbitro deberá limpiar sus guantes con fin de que desaparezcan las sustancias extrañas.

Regla 24

Recurso del médico:

- 1) El árbitro puede en todo momento llamar al médico para examinar a un combatiente durante un asalto. Durante todo examen la cuenta se detendrá.
- 2) El médico puede hacer que el árbitro para el combate si cree que uno de los combatientes no es apto para continuar con él.

Regla 25

Cuenta de puntos:

- 1) Los jueces anotarán todos los combates y determinarán quién es el vencedor mediante un sistema de diez puntos. En este sistema, el vencedor de cada asalto recibe diez puntos y su adversario recibe un número de puntos proporcionalmente más débil. Pero en ningún caso un juez puede dar al perdedor de un asalto menos de siete puntos.

Si se juzga que un asalto ha estado igualado cada combatiente recibirá diez puntos.

No se pueden acordar fracciones de puntos.

- 2) Las anotaciones de los jueces serán hechas por la eficacia relativa de cada combatiente. Para un determinado asalto, un knockdown oficial muestra siempre una eficacia superior. Por lo tanto, un combatiente que knockea más por inestabilidad que por el golpe de su adversario, puede ser capaz de dominar el combate por un margen lo suficientemente grande como para ser el vencedor.

La importancia que se da a la anotación de un knockdown para uno de los combatientes debe ser idéntica para su adversario.

- 3) Generalmente un barrido no se anotará de la misma forma que un knockdown. Los jueces evaluarán la eficacia técnica y disminuirán la nota de uno de los combatientes.
- 4) Cuando un combatiente gane un asalto gracias a una técnica excepcional por encima de la cintura, se le atribuirán unos puntos de ventaja si lo comparamos a un combatiente que haya ganado gracias al predominio de

su técnica de puños. La técnica del Low Kick por debajo de la cintura tendrá la misma importancia que la técnica de puños.

- 5) Todo combatiente que haya estado empujando de forma agresiva a su adversario durante todo el asalto lanzándole ataques de pies y puños no será juzgado tan favorablemente como un combatiente que haya aguantado todo un asalto contraatacando de forma eficaz.

- 6) Más específicamente los jueces deciden los puntos de los combatientes basándose en los puntos que obtengan en cada asalto según las siguientes tablas:

- a) 10 a 10 cuando ningún combatiente domina al otro con una superioridad y eficacia evidente.
- b) 10 a 9 cada vez que un combatiente domina un asalto con un margen de eficacia superior y evidente.
- c) 10 a 8 cuando un combatiente domina un asalto con una técnica excepcional de golpes por encima de la cintura o con una eficacia superior que puede estar indicada por los knockdowns.
- d) 10 a 7 cuando un combatiente domine un asalto con una superioridad evidente (ejemplo: cuando realiza varios knockdowns).

- 7) En cada asalto y al final del combate el árbitro hará recuento de las decisiones que hayan tomado los jueces, se lo transmitirá al responsable de los puntos que sumará todos los marcadores. Si no hay una opinión mayoritaria el encuentro se considerará nulo (igualdad).

- 8) Cuando los representantes de la organización terminen las verificaciones y han totalizado los puntos, el resultado se hace público.

Regla 26

Cambio de decisión:

- 1) Toda decisión hecha pública será definitiva y no podrá ser cambiada excepto en los siguientes casos:
 - a) Cuando haya un acuerdo que afecte al resultado del encuentro.
 - b) Si hay un error en el cálculo de las cartas de anotación de los jueces que afecte la decisión de quién es el vencedor.
 - c) Si hay una violación evidente del reglamento de la W.K.A.

2) Si se observa uno de estos casos en un combate, la organización podrá cambiar su decisión.

9.1. REGLAMENTO DE CAMPEONATO, DESAFIO Y COMBATE

Regla 27

Título de Campeón:

- 1) Un título de campeón del Mundo, de Europa, Nacional o Regional será establecido por la organización en función de su sexo y de su categoría de peso.
- 2) Un título de campeón no puede obtenerse más que desde una promoción de la organización.

Un título de campeón puede perderse:

- * por ausencia.
- * por crimen.
- * por exceso de peso.

Regla 28

Campeones:

- 1) Un combatiente será declarado campeón si gana un título en un combate de una categoría en particular, promovida y reconocida por la organización, siempre que esté dispuesto a poner su título en juego contra un adversario cualificado.
- 2) La W.K.A. reconocerá los títulos de campeones solamente si han sido ganados en combates de campeonato con un número de asaltos requeridos por ella y en los casos siguientes:
 - Si un campeón reconocido ha sido vencido mientras defendía su título.
 - Cuando un título está vacante en una división el aspirante más cualificado será declarado campeón.
 - Un título vacante en una división incumbirá en un combate al aspirante más cualificado y al segundo aspirante.
- 3) Si en un combate de campeonato se declara nulo, el título volverá a estar vancante.

Regla 29

Aspirante:

- 1) Un aspirante deberá ser un combatiente cualificado reconocido por la organización para combatir con un campón. Si el aspirante gana, el campeón deberá estar dispuesto a pelear en otro combate en el que el campeón debe poner su título en juego.
- 2) La organización reconocerá al mejor aspirante si éste gana un combate reconocido (con un cierto número de asaltos) de la siguiente manera:
 - a) El aspirante ha sido reconocido como el que está más cualificado de los combatientes de una lista de clasificación aprobada por la organización y reconocido igualmente por las actuaciones que ha tenido en diferentes combates.
- 3) Un campeón Nacional o Continental puede combatir con el campeón del Mundo. Un campeón Regional o Departamental puede combatir con un campeón Nacional.
- 4) Un aspirante reconocido o un campeón de una categoría puede combatir con un aspirante reconocido o un campeón de otra categoría.
- 5) Un aspirante formalmente reconocido o un campeón que vuelva de una reciente retirada (parada) puede combatir con un aspirante en un campeonato.
- 6) Un campeón o un aspirante que venga de otros estilos de boxeo (por ejemplo, el boxeo americano) puede medir sus fuerzas con un campeón o con un aspirante W.K.A. de la estructura legal con aprobación de la organización.

Regla 30

Título de Campeón en juego:

- 1) El título de campeón se pondrá en juego en toda organización que sancione un combate de campeonato en el que el peso oficial muestre que el aspirante debe alcanzar su peso.
- 2) Si el campeón de una organización que sancione un combate de campeonato no consigue llegar al límite de peso máximo de la división, se declarará vacante el título de campeón una hora antes del combate.

Regla 31

Combate sin título: Los campeones pueden comprometerse a pelear sin título pero con autorización escrita de la organización.

Regla 32

Orden de defender el título:

- 1) Todo campeón con título a un nivel nacional debe poner en juego su título en un tiempo máximo de seis meses, un año a nivel internacional.
- 2) Un campeón deberá defender su título contra el número 1 de su categoría que determinará la organización.
- 3) Un campeón puede quedar exento de una orden para defender su título por la organización en los siguientes casos:
 - Problemas personales mayores.
 - Un problema físico.
 - Enfermedad.

Regla 33

Enfermedad: Cuando un combatiente que debe combatir bajo contrato esté enfermo, el representante designado de este combate debe informar por escrito de lo que ha pasado a la organización. No obstante, la organización puede pedir al combatiente que se someta a un examen médico.

Regla 34

Ausencia: Un combatiente que no vaya a un encuentro en el que esté bajo contrato será sometido a una acción disciplinaria, excepto si éste entrega de antemano un certificado médico o una excusa válida a la organización.

Si no se da ninguna explicación, la organización declarará vacante el título de un campeón culpable de tal conducta.

10. ADAPTACION DEL REGLAMENTO AL JUEGO KICK BOXING

Ciertos golpes disponibles en el juego están prohibidos en KICK BOXING pero sí que están autorizados en el BOXEO FRANCES o en el FULL CONTACT.

El árbitro no sanciona estos golpes prohibidos para permitirte cambiar de disciplina.

Los asaltos duran un minuto en lugar de dos minutos en la realidad para una mayor facilidad de juego.

El tiempo de recuperación entre dos asaltos es de treinta segundos en lugar de un minuto por las mismas razones.

11. AVANZADO

11.1 Principales diferencias entre el KICK BOXING, el BOXEO TAILANDES, el FULL CONTACT y el BOXEO FRANCES.

El BOXEO TAILANDES es un boxeo de otro mundo. Los rodillazos, coger al adversario y tirarlo está permitido.

Estas técnicas no se admiten en este juego.

El FULL CONTACT se diferencia principalmente del KICK BOXING por la ausencia de golpes en las piernas.

El BOXEO FRANCES prohíbe las patadas «de bajada o de subida», los puñetazos «vueltos», las patadas «no armadas».

Por ejemplo, para estar autorizada una patada circular debe pasar por una fase de flexión mientras que el KICK BOXING la pierna puede salir y llegar extendida. Las patadas deben darse únicamente con el pie y no con el tobillo como se puede hacer en KICK BOXING.

Los golpes prohibidos en KICK BOXING y presentes en el juego son;

- * las patadas de cara o de lado de nivel bajo.
- * las patadas circulares al interior del muslo.

Las patadas de cara ya se han realizado con un golpe del talón, mientras que el golpe habitual del KICK BOXING se da con la punta del pie, para permitir jugar con las reglas del BOXEO FRANCES utilizando las patadas de cara a todos los niveles.

11.2. Algunos términos de KICK BOXING

ROUND KICK: Patada circular.
LOW KICK: Patada circular baja.
MIDDLE KICK: patada circular media.
BACK KICK: Puñetazo vuelto.

11.3. Algunos consejos para un combate de calidad

- Los golpes no tienen todos la misma potencia.
- Ten cuidado con la distancia del golpe.
- Si te encuentras detrás de tu adversario (en el fondo del ring), no des golpes circulares hacia el fondo del ring porque no tocarán a tu adversario.
- Procede siempre a una selección de golpes polivalente. En efecto, si el ordenador o el adversario se dan cuenta de que no tienes más que golpes parecidos entre sí, se quedarán a una cierta distancia para darte largas patadas.
- Si pegas demasiado a un boxeador inactivo en un entrenamiento, por ejemplo, tu boxeador alzarán los hombros preguntándose qué es lo que hace su adversario. El alzamiento de hombros indica una falta de motivación por parte de tu boxeador. Esta falta de motivación disminuye la fuerza de los golpes y los reflejos durante el asalto.
- No hagas caer demasiado a tu adversario mediante barridos porque le pondrás nervioso. El ordenador tom anota del nerviosismo de los boxeadores. Un boxeador nervioso golpea más fuerte pero para un poco menos bien los ataques. El nerviosismo puede aumentar de golpe la fuerza de pegada de un boxeador.
- El nerviosismo de un boxeador dura todo el combate y anula la falta de motivación que podría tener un boxeador.
- Encadena los golpes cambiando el nivel de golpe. Por ejemplo, una patada alta seguida de una patada baja tiene más oportunidades de tocar a tu adversario que varias patadas al mismo nivel.
- No te dejes encerrar en una esquina del ring. Esto te impedirá ejecutar todas las técnicas de las que dispones.
- Si al final del combate los dos boxeadores están igualados, será declarado vencedor aquel boxeador que haya dado una mayor diversidad de golpes. Piensa en esto.

11.4. Como seleccionar los golpes de tu boxeador para que el ordenador lo maneje bien en el modo de demostración.

Cuando el ordenador dirige a un boxeador (uno de los tuyos o uno de los tuyos en el modo de demostración) necesita conocer la selección.

Tomemos la anotación del menú de selección. Las posiciones del joystick van de la A a la M.

Cuando un ordenador maneja a un boxeador, considera que la posición:

A	corresponde a un golpe que llega muy lejos.
B, C, D	corresponde a un GOLPE DIRECTO dado con el BRAZO DELANTE o la PIERNA DELANTE o un GOLPE CIRCULAR que viene del fondo de la pantalla y llega relativamente lejos.
E, F, G	corresponde a una GOLPE DIRECTO dado con el BRAZO ATRAS o la PIERNA ATRAS o un GOLPE CIRCULAR que viene del fondo de la pantalla y llega relativamente lejos.
H, I, J	corresponde a un GOLPE DIRECTO dado con el BRAZO DELANTE o la PIERNA DELANTE o un GOLPE CIRCULAR que va hacia el fondo de la pantalla y es corto.
K, L, M	corresponde a un GOLPE DIRECTO dado con el BRAZO ATRAS o la PIERNA ATRAS o un GOLPE CIRCULAR que viene del fondo de la pantalla y es corto.

12. ORGANIZACION DE CAMPEONATOS

A algunos clubs, revistas o grupos de amigos les gusta organizar competiciones con varios jugadores. Para ellos hemos previsto algunos detalles.

- 1) En el menú OPTIONS selecciona el modo de salvaguardia «JAMAS».
- 2) En los combates elige el boxeador A contra el boxeador B manejados respectivamente por los joysticks 0 y 1.

Los boxeadores A y B tienen las mismas características y la opción de salvaguardia «JAMIS» garantiza que estas características no cambiarán al final del combate en caso de victoria o derrota.

