

THE CHAMP

LAS REGLAS DEL BOXEO

REGLAS DEL CONSEJO MUNDIAL DE BOXEO

EL ARBITRO

En revistas deportivas no lees a menudo nada acerca del árbitro, pero él es, después de todo, una de las personas más importantes en el boxeo. Está envuelto directamente en la pelea, controlando a los boxeadores y asegurándose que siguen las reglas. ¡Pero también hay reglas para él!

Su uniforme y aspecto:

1. Camisa verde claro, manga corta o larga.
2. Traje negro.
3. Pajarita negra.
4. Cinturón negro, sin hevilla.
5. Zapatos negros de boxeo.
6. No artículos de metal, joyería, anillos, reloj, etc.
7. Los árbitros estarán limpios y arreglados y tienen las uñas de los dedos cortas para seguridad.

El árbitro debe tener un entendimiento completo del lenguaje del boxeo y de las señas, para permitirle mantener control completo de la pelea con la intervención verbal mínima. Los boxeadores son instruidos en los vestuarios en relación con las órdenes del árbitro, aceptándose que las entienden y respetan.

1. BOX: Orden del árbitro para que los púgiles vayan a su rincón.
2. STOP: Orden para que los boxeadores paren inmediatamente sus acciones.
3. BREAK: Orden para ambos boxeadores para romper su cuerpo a cuerpo y/o acciones y dar un paso atrás con sus guardas arriba.
4. TIME: Para indicar el fin de un asalto o para ordenar al controlador de tiempo.

FALTAS

1. Pegando debajo del cinturón (el ombligo es la línea de falta).
2. Uso de los codos, hombros o antebrazos.
3. Topar con la cabeza.
4. Golpear sobre la parte de atrás de la cabeza.
5. Golpear con la parte de atrás del guante.
6. Coger las cuerdas para ayudarse mientras se golpea con la otra mano.
7. Pisar sobre el contrario.
8. Golpear después del fin de la campanada del asalto.
9. Los hombres de los rincones chillando durante el combate.

EL JUEZ

Indudablemente, la tarea más difícil para un estudioso del boxeo es intentar poner por escrito cómo marcar los puntos en un torneo.

La integridad, limpieza y honestidad de este deporte está en manos del juez. Un perfecto conocimiento técnico del boxeo; un criterio único y específico, y un profundo respeto por el boxeo y la institución son necesarios para lograr una postura imparcial.

Es, sin duda, la posición más difícil y controvertida en el boxeo. Está en manos de los jueces que al menos 35% de todos los combates para el título del mundo terminen en una decisión por un juez. Las estadísticas de la W.B.C. muestran que 359 combates han terminado en K.O., mientras que 266 combates "llegan a la distancia" y terminan en una decisión. Por ejemplo, 43% de los combates llegaron a la decisión de los jueces, sobre 626 títulos mundiales de la W.B.C. disputados hasta la fecha.

Falta de concentración, inexperiencia, influencias ambientales, la subjetividad de marcar los puntos y, sobre todo, la absoluta carencia de uniformidad y orientación, han jugado un papel importante en la controversia en el juicio de los concursos de boxeo.

La W.B.C. intenta al menos dentro de su organización, establecer un criterio específico y factores objetivos para evaluar la puntuación, incluso dentro de la subjetividad del deporte.

Los jueces debe concentrarse totalmente en el combate. El público, los rincones o cualquier otra distracción no deben limitar nunca la concentración de los jueces.

La W.B.C. recomienda con firmeza un programa de ejercicios de concentración, incluso poniendo asistencia profesional para su absolutamente necesario propósito.

ZONA DE PUNTOS

Es necesario definir una zona, que será considerara como una zona de puntuación.

DEFINICION DE LA ZONA

Haciendo separación con una línea imaginaria, desde los oídos bajando por los hombros y a los lados del tronco (ver diagrama), la zona está dividida en dos partes, la cabeza y el cuerpo.

1. Cabeza: Desde arriba de la cabeza dividiendo los oídos. La descripción de la cabeza es bastante simple, con una sola complicación. Si un púgil vuelve la cabeza, el golpe es dado detrás de el oído o en la parte superior de la cabeza. Aquí es donde la consideración del juez entra en efecto.

2. Cuerpo: Para el cuerpo, gítar mentalmente los brazos y trazar una línea imaginaria desde los hombros, bajando por los lados del tronco, siendo el ombligo el límite de golpe legal. Cualquier golpe dade dentro de esa zona debe considerarse legal y puntuar.

Otro factor de juicio que debe tomarse en consideración es que, si el púgil se vuelve del puñetazo y el golpe cae sobre el lado hacia atrás, la consideración debe darse al púgil que da el golpe (éste es un factor de juicio).

HISTORIA DEL SISTEMA DE PUNTUACION

1. El 5 puntos must.
2. El sistema 2 puntos (utilizado en el origen en California).
3. El sistema round con puntos suplementarios (N.Y.).
4. El punto 1/4 (Inglaterra).
5. El 20 puntos (amateurs).
6. El 10 puntos must, introducido por la W.B.C. en 1968.

EL SISTEMA 10 PUNTOS

En términos generales, el sistema 10 puntos must fue adoptado con el objeto de eliminar las otras series de sistemas utilizados en el pasado, que solían hacer juicios cautelosos para seleccionar un ganador de un round por el número más pequeño.

El sistema 10 puntos must es el sistema oficial de puntuación de la W.B.C., pero no se ha utilizado como se planeó originalmente, ya que hay jueces que dan todavía puntos para rounds iguales o no dan más que un punto de diferencia.

El sistema 10 puntos significa que el ganador de un round obtiene siempre 10 puntos, mientras que el perdedor no puede ganar más que 6 puntos en un round.

UNA DEFINICION DE GOLPES DE CALIDAD

Golpes mayor y sólido

1. Golpe "sólido directo limpio" con la parte de los nudillos del guante cerrado de cualquier mano.
2. Golpes "sólidos" como cruzados, ganchos, uppercuts, golpes fuertes lanzados al estilo clásico.
3. "Stiff jabs" (Golpe seco duro).
4. Golpes marcados limpiamente en la zona de la cabeza, mandíbula, hígado, estómago, plexo solar y zona del corazón, que son los mayores objetivos en el cuerpo del oponente.

Golpes menores y ligeros

1. Golpes idénticos a los anteriores marcados con menos fuerza tras ellos.
2. Golpes que caen sobre cualquier parte del cuerpo considerada legal, pero fuera de los objetivos del cuerpo más importantes.

Knock Downs

UN "Knock Downs" limpio (caída en el tapiz) es el golpe perfecto que cada boxeador busca en un combate y que no llega muy a menudo. Es como la canasta de baloncesto, el gol en fútbol y está a un segundo del "Knockout". Durante años, la W.B.C. ha avisado a los jueces para que den, en el caso de un golpe con caída a la lona, 1 punto si el boxeador caído se levanta antes de la cuenta de 3 segundos y 2 puntos si se levanta después del tercer segundo.

Si llega un segundo o tercer "Knock Down" (caída a la lona) en el mismo round con el mismo boxeador y el árbitro no para el combate, la segunda y tercera puesta en la lona valdrá 1 punto cada vez. De cualquier forma, un round no debe ser puntuado nunca más bajo que 10-6.

Si el ganador es castigado con un punto de deducción, es añadido al perdedor, luego el asalto es 10-10 y no 9-9.

Aunque los jueces están sentados en los diferentes lados del ring, observan el mismo combate. Si cada juez sigue las reglas básicas del juicio, las tarjetas de puntuación de cada juez deberían ser iguales poco más o menos. Esto no quiere decir que los jueces estén de acuerdo uniformemente en cada asalto del combate, pero, siempre que se concentren (otra vez siguiendo las reglas básicas del enjuiciamiento), deberían y deben tomar una decisión justa en un combate del Campeonato del Mundo.

ATENCIÓN: ESTE JUEGO SOLO FUNCIONA EN AMIGA PAL EL JUEGO

Inserta el disco de juego y el programa cargará automáticamente. Con un Amiga 1000 tienes que insertar primero Kickstart 1.2.

Presiona el botón de fuego para entrar en el menú principal. Utiliza el joystick para mover el cursor arriba y abajo en la lista de opciones y presiona el botón de fuego para seleccionar una opción.

UN JUGADOR

Presiona el botón de fuego para elegir entre uno o dos jugadores.

ENTRENAMIENTO

Presiona el botón de fuego para entrenar antes de cada pelea en el gimnasio (GYM) o en el ring (ARENA).

VER MAXIMAS PUNTUACIONES

Presiona el botón de fuego para ver las máximas puntuaciones y de nuevo para volver al menú principal.

VER RANKING MUNDIAL

Presiona el botón de fuego para ver la clasificación mundial. Esto permite ver cuántos combates ha tenido un boxeador (máximo 60), cuántos ganados por K.O. y cuántos ganados en total.

CREA TU DISCO DE DATOS

Presiona el botón de fuego y mueve el joystick para elegir el boxeador que quieres poner en el disco de datos. Inserta ahora un disco de datos en el DF0 (no tiene que estar formateado) y presiona el botón de fuego.

RESETEA LA LISTA DE RANKING MUNDIAL

Con esta opción, la lista del Ranking Mundial volverá a ser la misma que cuando compraste el juego. ¡CUIDADO! Todos los boxeadores entrenados serán anulados.

SPARRING

Tienes un asalto en el que practicar todos los movimientos. Los golpes no cuentan durante este asalto.

EMPEZAR EL JUEGO

Presiona el botón de fuego y entrarás en un nuevo menú. En la primera línea puedes elegir un nombre de la Lista del Ranking Mundial si hay ya uno. Empezarás entonces desde la posición registrada en el Ranking. En la siguiente línea tienes la opción de introducir un nuevo nombre para empezar tu camino hacia el último título en boxeo. Con "NAME FROM DATADISK" puedes elegir un nombre del disco de datos. En el siguiente menú puedes elegir "CONTINUE" (CONTINUAR) para seleccionar tu contrario o "INSERT NAME" (INSERTA NOMBRE) para insertar un nombre en la Lista del Ranking Mundial del disco de datos.

EL JUEGO - LA SIMULACION DE DEPORTE

Para hacer de este juego una de las simulaciones más realísticas de deporte hemos incluido también MORAL y CONDICION como factores que tienes que atender. Estos factores

estarán influidos durante el entrenamiento y el combate. Si la condición y la moral se hundan, tu poder de golpear sufrirá también y no recobrarás la normalidad más que entre asaltos.

MORAL

Tu moral aumenta si realizas combinaciones de pegadas de éxito, pero desciende si tu contrario te golpea con demasiada frecuencia. Tu moral asciende también si ganas una pelea.

CONDICION

la condición puede aumentar o disminuir con el entrenamiento o cuando ganas o pierdes una pelea.

TRAINING (ENTRENAMIENTO)

Cuando un manager ha concentrado a tu boxeador, lo lleva al gimnasio donde tú lo entrenas. Si entrenas bien a tu boxeador, quizá tengas la oportunidad de entrar en el Ranking Mundial.

SALTANDO LA CUERDA (SKIPPING)

Debes saltar tan a menudo como sea posible. Mueve el joystick arriba para saltar, pero coordina los saltos con el movimiento de la cuerda. Tienes que estar coordinados o... bueno, ¡verás lo que pasa!

SACO DE ARENA (SANDSACK)

Aquí debe practicar las combinaciones de golpeo. Haz los mismos golpes que te muestra el entrenador. La luz en la pared te indicará si los golpes son correctos (azul) o incorrectos (rojo).

BOLSA DE GOLPEO (PUNCHBAG)

Ahora tienes que coordinar tus movimientos y concentrarte mucho para no errar golpes. Trata de golpear la bolsa cuantas veces puedas en el tiempo dado moviendo el joystick a izquierda y derecha a tiempo con los brazos del boxeador.

EL RANKING MUNDIAL

Sólo puedes entrar en el Ranking del mundo cuando tu luchador ha tenido éxito durante varios combates. Una vez que lo has colocado en la lista, puedes CARGARLO cada vez que empieces el juego y continuar con su carrera. Sólo puedes calificar a tu púgil en el modo de jugador, con el modo entrenamiento (training) funcionando.

AHORA SOLO PODEMOS DESEARTE MUCHA SUERTE EN TU CAMINO HACIA TITULO FINAL. ¡ELCAMPEON!

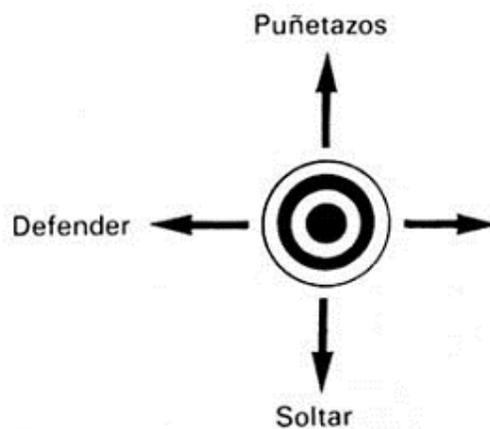
**DIRECCIONES DE JOYSTICK
SIN BOTON DE FUEGO PRESIONADO**

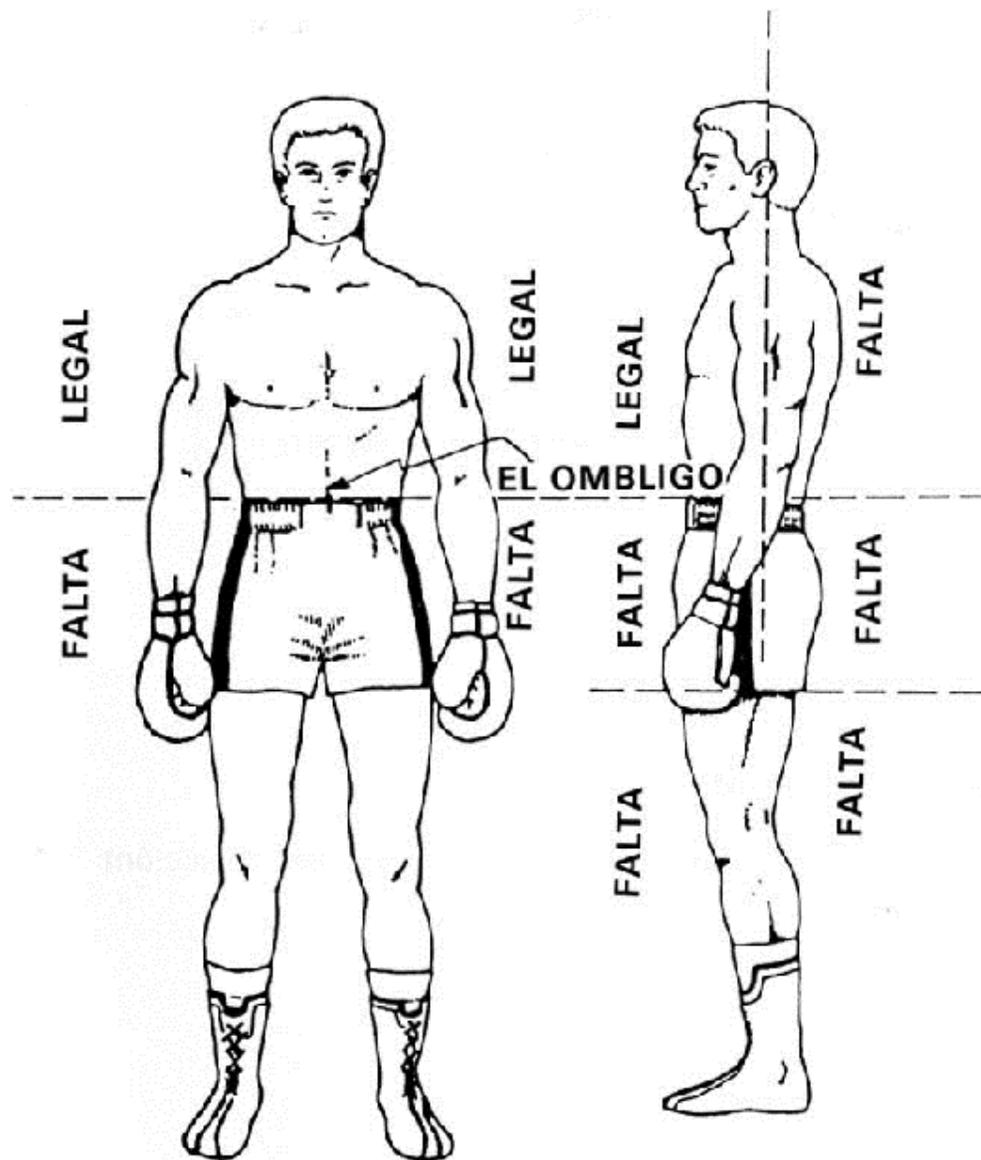


**DIRECCIONES DE JOYSTICK
CON BOTON DE FUEGO PRESIONADO**



**DIRECCIONES DE JOYSTICK
DURANTE EL CUERPO A CUERPO (CLINCH)**





THE CHAMP SPECTRUM

Las teclas DEFAULT son (si no se hace otra selección):

6: Abajo.

7: Arriba.

5: Izquierda.

8: Derecha.

0: Fuego.

H: Conectar pausa.

BREAK: Salir del juego.

CARGA DISCO: Inserta disco y selecciona LOADER.

CARGA CASSETTE: Teclea LOAD"" y ENTER.

THE CHAMP AMSTRAD

Las teclas por defecto son (si no se hace otra selección):

A: Abajo.

Q: Arriba.

O: Izquierda.

P: Derecha.

M: Fuego.

H: Conecta pausa.

ESC: Salir del juego.

CARGA DISCO: Inserta el disco y tecla RUN"disc" (ENTER).

CARGA CASSETTE: Presiona CONTROL y ENTER y sigue instrucciones.

THE CHAMP COMMODORE 64

CARGA CASSETTE: Rebobina la cinta cara A. Presiona (SHIFT) y (RUN STOP) y Play en el magnetofón.

Después de cargar los menús rebobina la cinta cara B.

THE CHAMP ATARI ST

Inserta el disco en el drive y arranca la máquina.

© LINEL SWITZERLAND PRODUCIDO POR MERIMPEX GA.

SYSTEM 4 de España, S.A.

Plaza de los Mártires, 10

28034 - MADRID

Tel.: 735 01 02 Fax: 735 06 95