

Reglamento de competencia de la Organización Mundial de Karate **World Karate Organization**

-
-

1. Area de competencia

El área de competencia será llamada “ring”
El tamaño del “ring” será de 8x8 metros (25’ x 25’)
El “ring” deberá estar colocado en una plataforma elevada con la superficie acolchada. Si el promotor del evento no puede obtener una plataforma elevada deberá notificar al secretario general de la WKO quien podrá permitir el uso de un gimnasio. Los costos de una plataforma elevada no serán considerados una razón válida para no proveer una plataforma elevada y acolchada.
Las cajas de coach deberán señalarse claramente en los pisos adyacentes al “ring”.

2. Uniformes y equipos

Cada competidor deberá usar un uniforme de karate blanco o negro en buenas condiciones. Los pantalones deberán alcanzar los tobillos del atleta. Los competidores deberán llevar un cinturón reflejando el grado. Los avisos promocionales o logos podrán usarse en el uniforme de la manera siguiente:

En la parte superior: Parte superior de la manga o en el área del hombro, área no mayor a 4x4

Pantalones: Lateralmente entre las rodillas y la cadera.

Si los patrocinantes y el promotor no permiten que los competidores usen otros avisos sino que exigen el uso de los de ellos, entonces se proveerá a cada atleta con montantes iguales a los proveídos a los patrocinantes locales.

Los guantes de protección , (del tipo mano abierta), deberán estar acolchados de manera que la goma no resbale a un lado dejando el puño descubierto durante el contacto. La parte acolchada deberá cubrir los dedos, (incluyendo las uñas), el pulgar y el borde interno de la mano. El guante deberá cubrir los dedos, (incluyendo las uñas), y deberá alcanzar dos pulgadas sobre las muñecas. Los competidores no podrán usar guantes de boxeo.
Los protectores de pies o botas deberán estar acolchados de manera que la goma no resbale fuera de lugar dejando el pie al descubierto durante el contacto. Deberán ser lo suficientemente largos para cubrir los dedos de los pies, (incluyendo las uñas), el talón y estarán extendidos por encima de los tobillos al menos 2 pulgadas.

La planta del pie debajo del talón estará descubierta. Los protectores de tibias no deberán contener ninguna parte dura como el plástico, metal, madera o *bamboo*. El protector bucal deberá usarse obligatoriamente. El protector inguinal deberá ser usado debajo de los pantalones. El vendaje de las manos estará permitido siempre que no exceda dos pies de largo y dos pulgadas de ancho. Los protectores no deberán contener hebillas, correas o cintas plásticas que puedan de alguna manera causar una lesión durante el encuentro.

3. Divisiones de pesos y procedimientos de pesaje.

-

Categorías de pesos

Hombres

-60 Kg.
-65 Kg.
-70 Kg.
-75 Kg.
-80 Kg.
-85 Kg.
-90 Kg.
+90 Kg.

Mujeres

-50 Kg.
-55 Kg.
-60 Kg.
-65 Kg.
-70 Kg.
+70 Kg.

El pesaje de todos los competidores deberá realizarse un día antes de la competencia. La fecha, el horario y el sitio del pesaje deberá ser anunciado por el promotor quien enviará un programa escrito con el horario a cada presidente nacional explicando los detalles del pesaje.

El oficial en jefe de la competencia y el coordinador, más por lo menos uno de los miembros de la comisión técnica estarán presentes en el pesaje. Una lista que incluya nombre, peso y país de cada atleta será colocada visiblemente en el área de la competencia. La lista deberá estar firmada por el competidor y el oficial en jefe. El promotor deberá proveer una “pesa médica” en cada pesaje oficial. La pesa deberá estar disponible para todos los competidores por lo menos 24 horas antes del día del pesaje.

4. Reglas de peleas

El competidor deberá presentarse a sí mismo al juez auxiliar mas cercano para que éste inspeccione el uniforme y los protectores.

Después que el competidor ha sido chequeado, esperará fuera del área de competencia hasta que el referee le indique que entre al área de competencia. Los competidores se saludarán o chocarán guantes y luego asumirán una posición de combate y esperarán la orden del referee “fight” para comenzar el combate.

La duración del encuentro para las eliminatorias será de un “round” de 3 minutos (tiempo continuo). La duración del encuentro para las finales será 3 minutos (stop time).

Durante las eliminatorias, el tiempo será detenido únicamente por el referee. El tiempo no será detenido para otorgar puntos o penalidades a menos que el referee considere que sea necesario. El referee no está autorizado a hablar con los competidores durante el encuentro a menos que él no haya detenido el tiempo.

Los competidores deberán tener un coach en su lado durante el encuentro. No se permitirá al coach hablar durante el desarrollo del encuentro. Sólo el referee puede detener el tiempo.

Los competidores que necesiten detener el tiempo para ajustar los protectores o chequear una herida pueden hacerlo. Sin embargo, el referee decidirá si tiene que detener el tiempo o no, dependiendo si el siente que el atleta quiere tomar ventaja sobre el otro competidor. La detención del tiempo deberá mantenerse al mínimo. Si el referee siente que un peleador está usando el “time stop” para descansar o prevenir al contrincante marcar un punto, una amonestación será dada al competidor o una descalificación por detener el combate o rehusar la pelea.

5. Areas de ataques legales

- a. Cabeza: Cara frontal, lateral, frente y parte posterior
- b. Torso: Pecho, lados y parte posterior
- c. Piernas: A nivel de los tobillos, (barridos)

6. Areas de ataques ilegales

- a. Parte superior de la cabeza
- b. Parte superior de los hombros
- c. Cuello, frente lados, atrás
- d. Debajo de la cintura, excepto para los barridos

7. Técnicas legales

- a. Patadas: frontales, laterales, hacia atrás, circulares, de gancho, de hacha, con saltos y con giros.
- b. Técnicas de manos: Puñetazos directos, golpes de revés, ataques de manos de cuchillos y ganchos.
- c. Barridos: Los barridos están permitidos pero no serán otorgados puntos por barrer. Los atacantes deberán acompañar la técnica de barrido con un puño o patada dentro de un blanco legal.
- d. Ataques al piso: Un competidor puede atacar un oponente que se encuentra en el piso si el ataque se realiza antes que el referee de la orden de alto. Si el atacante ejecuta una patada sobre un atleta caído deberá tener al menos una pierna en el piso durante la ejecución de la patada. Los pisotones a la cabeza de un competidor caído no están permitidos.

Nota especial:

Debido a que es extremadamente peligroso golpear con el talón, el pie deberá extenderse de tal forma que la planta del pie sea usada como área de golpeo al ejecutar las siguientes patadas:
Patada de hacha, de gancho, y de gancho con giro.

8. Técnicas y acciones ilegales

Los ataques con cualquier otra técnica que las mencionadas en la sección 7, arriba.
Evitar o rehusar pelear, correr para atrás o girar la cabeza para evitar un ataque.

Nota especial:

En el caso un atleta a propósito gire la cabeza cuando sea atacado la siguiente regla será aplicada. El competidor será penalizado y un punto será otorgado a su oponente. Ninguna amonestación será dada en este caso.

Dejar el área de competencia de 8 x 8 metros no está permitido. El competidor que incurra en esta falta será amonestado una vez y un punto en contra le será otorgado la segunda vez.

Excepciones:

Ser noqueado, pateado, empujado o forzado físicamente fuera del área por un ataque del contrincante. Si se ataca con mucha inercia y se cruza la línea de salida cuando el oponente esquiva el ataque.

Ataques excesivos o malicioso contacto:

Las conductas antideportivas resultan en una amonestación seguida de una penalización y descalificación. Sin embargo, en el caso de una grave conducta antideportiva, el peleador será descalificado en el primer intento.

Atacar a un oficial dentro o fuera del área de competencia con empujones, agarres, insultos o intentar cualquiera de estas acciones resultará en la inmediata descalificación. En el caso que estas acciones sean llevadas a cabo por el coach o otro miembro del staff o país del atleta, el atleta podría ser penalizado y la persona responsable inmediatamente alejada del área de competencia y el caso enviado al comité disciplinario de la WKO.

9. Puntuaciones

Una técnica legal dirigida a un blanco legal con control será declarada punto. Las técnicas autorizadas de puños o piernas que hagan contacto controlado con la cara o el cuerpo serán tomadas como puntos. Los árbitros deberán asegurarse de ver la técnica hacer contacto con el área permitida. Los árbitros no podrán otorgar puntos basados en el sonido de una técnica. Suficiente fuerza y poder deberá mantenerse en reserva de manera que de haberse usado hubiera producido una lesión. Si un competidor salta en el aire para atacar, deberá aterrizar dentro del área de competencia.

Evaluaciones:

- Puños 1 punto
- Patadas al cuerpo 1 punto
- Patadas a la cabeza 1 punto
- Patadas con saltos al cuerpo 1 punto
- Patadas con saltos a la cabeza 1 punto
- Técnica aplicada inmediatamente después de un barrido 1 punto

Después de cada acción puntuable el comando “stop” será ordenado y una votación inmediata indicará que el atleta ha marcado.

El ganador será el atleta que logre acumular mayor número de puntos al final del combate o el que logre 6 puntos de ventajas primero.

En el caso un competidor gane cuatro puntos de margen de ventaja también será declarado ganador.

Otros métodos para ganar son: Descalificación y abandono.

Cuando un ataque sea efectuado simultáneamente con el silbido del cronometrista, el referee llamará a los árbitros para decidir si el ataque fue realizado antes o después del final del tiempo reglamentario.

10. Penalizaciones

Las amonestaciones serán anotadas durante toda la duración del encuentro. La primera violación del reglamento será castigada con una amonestación al atleta.
La segunda violación será castigada con un “penalty point” en contra.
La tercera violación producirá la descalificación del atleta.

Excepción:

No hay amonestación por abandonar el área de competencia. En la primera violación una amonestación será otorgada, en la segunda un “penalty point” y en la tercera una descalificación.

Serias y peligrosas violaciones del reglamento serán castigadas con un “penalty point” o con descalificación en casos extremos. Cada vez que el referee crea necesario una descalificación, deberá llamar a los árbitros y al director de point karate para tomar una decisión y asegurarse que el procedimiento adecuado sea seguido. Un atleta no puede recibir una amonestación y un punto a la vez.

11. Otorgamiento de puntos

Si el referee ve acciones que él considera puntos válidos, tendrá que detener el combate con el comando “stop” e inmediatamente señalar su punto así como lo mismo harán los jueces auxiliares. El referee contará las banderas y otorgará el punto al atleta correspondiente. Si uno de los jueces ve una acción que él considera como punto válido señalará inmediatamente el punto y el referee detendrá el combate.

Un mínimo de dos banderas del mismo color serán necesarias para otorgar el punto. En el caso en que más de dos banderas del mismo color sean levantadas el punto será otorgado automáticamente por el referee.

12. Detención del encuentro

Time out. Sólo el referee tiene el poder de detener el cronómetro durante el encuentro. Un peleador puede solicitar “tiempo fuera” para chequear su equipo o una herida. El referee no declarará tiempo fuera si siente que el atleta quiere tomar ventajas sobre su oponente. Los tiempos fuera deberán mantenerse al mínimo. Si el referee siente que el peleador está usando el tiempo fuera para descansar o evitar el ataque del contrincante una amonestación será otorgada por retrasar el combate. Sólo el oficial en jefe o el director técnico de *Point Karate* o sus representantes podrán interrumpir un encuentro desde fuera del ring. Ellos deberán llamar la atención del referee quien deberá detener el combate y llamar tiempo fuera.

Si el coach quiere reclamar o protestar, deberá notificar al director técnico de *Point Karate*. El director debe, de ser posible, atender la protesta sin interrumpir el combate.

Razones para el tiempo afuera:

- Heridas (vea reglamento sobre heridas y tratamientos)
- Ajuste del equipo
- Conferencia del referee con otros oficiales
- Conferencia del referee con un competidor o su coach
- Asegurar juego limpio y protección

El tiempo fuera no será generalmente llamado para otorgar puntos o penalizar. El referee deberá proceder con velocidad para permitir a todos los competidores disfrutar del tiempo completo de pelea durante el encuentro. Los jueces que no demuestren competencia y diligencia durante un encuentro podrán ser reemplazados por el director técnico.

13. Lesiones

En caso de lesiones de un competidor, el encuentro será suspendido el tiempo necesario para que el médico decida si el competidor puede o no continuar.

Cuando el médico llegue al área de competencia tendrá solo 2 minutos para decidir si la herida requiere tratamiento. Todo tratamiento deberá realizarse en el ring y deberá durar 2 minutos. Si la lesión es seria y el procedimiento descrito arriba no puede ser aplicado el encuentro se declarará terminado. Si el encuentro es interrumpido por razones de lesiones, los oficiales deberán decidir:

1. Quien causó la lesión
2. Si hubo o no intención en la lesión
3. Si fué o no responsabilidad del atleta lesionado

Si ninguna violación del reglamento es observada entonces el atleta, (no lesionado), es declarado ganador por forfait. Si el atleta no lesionado es responsable de una violación del reglamento entonces el atleta lesionado es declarado ganador por forfait.

Si el atleta lesionado es declarado apto para continuar entonces el combate será reanudado. En los casos señalados en esta regla los oficiales decidirán si el atleta deberá recibir punto, amonestación o penalty point si ninguna otra acción es requerida.

14. Oficiales

El jefe de la comisión técnica actúa como Oficial en jefe durante toda la competencia.

El director técnico de *Point Karate*

Controlará las áreas de competencia donde el campeonato es realizado. Tiene el poder para interrumpir un encuentro para discutir o negociar las protestas. Tiene el poder para interrumpir un encuentro si siente que las reglas no están siendo aplicadas correctamente. Actuará como jefe de arbitros para las áreas de *Point Karate*. Podrá seleccionar un asistente que lo sustituya cuando sea necesario.

El referee

Será seleccionado por el director técnico de *Point Karate*. Tendrá el poder para controlar su área de competencia respectiva y a los atletas. Su primera responsabilidad será velar por la seguridad de los competidores. Podrá detener un encuentro para otorgar puntos o penalidades. Es la única persona con poder para detener un encuentro. Puede amonestar un atleta sin consultar a los jueces auxiliares. Cuando una amonestación o un penalty point sea otorgado por él, ningún punto será otorgado al contrario. El referee tendrá que dar todas las ordenes en inglés. Será responsable de hacer respetar las reglas durante toda la competencia y deberá asegurarse que todos los puntos, penalidades y amonestaciones sean registradas. En el caso donde el referee sienta que una descalificación sea necesaria, excepto en aquellas situaciones donde sea automática, el director técnico deberá ser consultado.

Jueces auxiliares (Dos jueces auxiliares por encuentro incluyendo las finales)

Los jueces auxiliares deberán asistir al referee y asegurar la protección de los atletas. Ellos deberán chequear a los competidores antes de cada encuentro para asegurar que los protectores adecuados sean usados. Cuando un juez auxiliar vea una técnica legal deberá indicarla inmediatamente. Los jueces auxiliares deberán además vigilar constantemente las líneas de salida del área de competencia e informar todas las salidas. Si el juez auxiliar observa una acción que él considera una violación de las reglas, deberá contactar al referee e informarle lo observado.

Cronometrista

El cronometrista estará a cargo de cronómetro y del sistema de sonido. El iniciará y detendrá el cronómetro solo bajo las ordenes del referee. Deberá además activar el sistema de sonido correspondiente para detener el encuentro.

Asistente de ring

El asistente de ring organizará a los competidores de manera que no haya retardos entre peleas.

15. Llamadas que los referees y jueces pueden hacer

Puntos: Las banderas son levantadas para indicar que competidor ha anotado un punto.

Para otorgar un punto al menos dos banderas deberán ser levantadas. En el caso en que 4 jueces se encuentren en el área, el atleta que tenga mayor número de banderas será el que reciba el punto.

Ejemplo:

Dos jueces ven ambos competidores anotar al mismo tiempo. Ellos levantan ambas banderas para indicar una entrada simultánea. Sin embargo, el tercer juez ve sólo uno de los competidores marcar un punto y levanta la bandera correspondiente. Entonces el atleta con las tres banderas a favor recibe el punto.

En situaciones donde el mismo número de banderas sean levantadas ambos competidores será puntuados.

Para determinar cual competidor recibirá un punto el referee deberá contar el número de banderas a favor. Si dos oficiales indican que no vieron la acción, entonces ningún punto podrá ser otorgado. El director técnico de *Point Karate* el referee deberán estar vigilantes y asegurarse de que los jueces auxiliares estén siempre en la mejor posición para ver el encuentro. Si un oficial indica que no vió en un excesivo número de veces, podría ser removido del área.

Sin puntos: (banderas cruzadas delante de los oficiales a nivel del pecho)

Si un competidor no logra obtener un mínimo de dos banderas entonces no podrá obtener un punto. Si un oficial indica punto y los otros dos no están de acuerdo entonces ningún punto será otorgado.

Deberes y responsabilidades de los oficiales de la WKO

1. Promotores

El promotor de los eventos internacionales de la WKO será el presidente del país anfitrión. El presidente del país anfitrión puede, si lo desea, elegir un partner. Pero de ninguna manera esto lo exime de sus responsabilidades. El promotor se comunicará directamente con el secretario general de la WKO en todo lo concerniente a la promoción del evento.

A. Los promotores de eventos internacionales será responsables de:

A1. Gimnasio

El gimnasio deberá contar con una capacidad de 2000 personas.

A2. Trofeos

Un trofeo acorde deberá estar asignado para las siguientes categorías:
1o, 2o y 3er lugar por división

Un premio para el equipo campeón absoluto.

Estas premiaciones se decidirán de la siguiente manera:

Primer lugar 3 puntos

Segundo lugar 2 puntos

Tercer lugar 1 punto

Si dos equipos están empatados con el mismo número de puntos el empate será decidido contando el número de primeros lugares. Si el empate persiste se realizará un conteo de mayor número de segundos lugares y de ser necesarios el mayor número de terceros.

A3. Cuartel general

El promotor seleccionará un hotel que servirá de cuartel general del campeonato.

A4. Pesas médicas

Un mínimo de dos pesas médicas deberán estar disponibles para los atletas por lo menos dos días antes de la competencia.

A5. Refrigerios

Un área de refrigerios deberá estar disponible para todos los árbitros y oficiales durante la competencia. Deberá tener como mínimo café, té y refrescos.

A6. Alojamiento

Para campeonatos Europeos o Mundiales 100\$ U.S. para 15 oficiales y alojamiento en un buen hotel por dos noches. El promotor será responsable de enviar a los presidentes nacionales de la WKO toda la información relevante concerniente los lugares, fechas, hoteles, precios, transporte desde el aeropuerto y el programa completo del evento. El promotor tendrá además un coordinador asignado al aeropuerto de la ciudad de competencia para asistir a los atletas a la llegada. Los presidentes nacionales son responsables de proveer los horarios de los vuelos al promotor. El promotor será responsable de proveer todo el personal y equipos necesarios para conducir y administrar el campeonato.

2. Comisión técnica

La comisión técnica será seleccionada por el directorio internacional. La comisión técnica consistirá de por lo menos tres miembros. Estos miembros serán conocidos como Directores Técnicos. La comisión técnica será responsable de las reglas y disciplina.

2.1. Oficial en jefe

El oficial en jefe será seleccionado por los miembros de la Comisión técnica desde la Comisión misma o alguien fuera de ella. El oficial en jefe será conocido como jefe internacional de arbitros. Será su responsabilidad asegurar que todos los referees de todos los países miembros de la WKO tengan los mas altos niveles posibles.

Será responsabilidad del oficial en jefe calificar y certificar jueces de todos los países miembros de la WKO. Ningún referee o juez será aceptado en competencias internacionales sin la correspondiente certificación firmada por el oficial en jefe y otro miembro del directorio técnico. El oficial en jefe será responsable del desarrollo correcto del proceso de pesaje y el sorteo de las peleas. El oficial en jefe deberá inspeccionar y probar todas las áreas de competencia y los equipos de protección de los competidores suministrados por el promotor.

Todos los oficiales en competencias internacionales están bajo las ordenes del oficial en jefe. Sus ordenes deberán ser acatadas por todo el mundo, incluyendo competidores y coaches.

El oficial en jefe tiene el poder para organizar una junta de reclamos para recibir las quejas. El oficial en jefe tiene el poder para actuar como jefe de arbitros y puede remover cualquier oficial del área de competencia si siente que no se está cumpliendo con los deberes y tareas requeridas.

2.2. Directores técnicos

Los directores técnicos tendrán cada uno una categoría particular donde serán responsables de todos los oficiales de esa área y deberán asegurar que estos sean rotados y tengan el descanso necesario durante todo el evento. El director técnico asegurará su área y como tal será la sola persona junto con el oficial en jefe capaz de interrumpir un encuentro desde fuera del ring.

2.3. Coordinador del evento

El coordinador del evento tendrá la responsabilidad de estar a cargo de todo el papeleo relacionado con los resultados y quejas. Será responsabilidad del director técnico mantener todos los rings funcionando adecuadamente organizando el orden de la competencia. El director técnico deberá atender y supervisar el pesaje.

2.4. Junta de apelación

Si el referee o el coach desean apelar un arbitraje llevado a cabo por el director técnico o el oficial en jefe, tendrá que llevar el caso ante una junta de apelación. Esta junta estará organizada por el oficial en jefe y consistirá de tres miembros de la comisión técnica que no estén involucrados con el arbitraje. La junta escuchará todos los lados de la protesta y tomará decisión por mayoría de votos. La protesta y la decisión serán puestas en un reporte escrito. Este reporte será usado como un precedente para futuras reglas.

2.5. Reglas especiales

Cualquier queja o protesta no cubierta por las reglas presentes será atendida por la junta de apelación. Sus decisiones sobre cualquier cosa no cubierta por este reglamento serán colocadas en la agenda para el meeting de la comisión técnica que podrá decidir si la regla requiere ser enmendada o si una nueva regla debe ser agregada para prevenir futuros problemas.