



**XXXIV**  
**OLIMPIANEIC**  
*ITSON • CD. OBREGÓN • 2018*

**BEISBOL**



# Karate

## **Regla #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”.

## **Regla #2.-Uniformes y equipos**

Cada competidor deberá usar un uniforme de karate blanco 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.

### **Regla #3.- Divisiones de pesos y procedimientos de pesaje.**

#### **Categorías de pesos.**

<b>Hombres</b>	<b>Mujeres</b>
-60 Kg.	-50 Kg.
-65 Kg.	-55 Kg.
-70 Kg.	-60 Kg.
-75 Kg.	-65 Kg.
-80 Kg.	-70 Kg.
-85 Kg.	+70 Kg.
-90 Kg.	
+90 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 organizador del evento.

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 organizador del evento 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.



#### **Regla #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.

#### **Areas de ataques legales**

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

#### **Areas de ataques ilegales**

- Parte superior de la cabeza
- Parte superior de los hombros
- Cuello, frente lados, atrás
- Debajo de la cintura, excepto para los barridos



## **Técnicas legales**

- Patadas: frontales, laterales, hacia atrás, circulares, de gancho, de hacha, con saltos y con giros.
- Técnicas de manos: Puñetazos directos, golpes de revés, ataques de manos de cuchillos y ganchos.
- 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.
- 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: 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.**

### **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: 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.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA  
Educar para Trascender



XXXIV  
OLIMPIANEC  
ITSON • C.D. OBREGÓN • 2018



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.

### **Regla #5.- 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.



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA  
Educar para Trascender



XXXIV  
OLIMPIANEC  
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018



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 metodos para ganar son: Descalificación y abandono.

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

### **Penalidades**

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 refere crea necesario una descalificación, deberá llamar a los arbitros 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.

### **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 el 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.



## **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.

- **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 deberá decidir:

- Quien causó la lesión
- Si hubo o no intención en la lesión
- 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.

- **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.

### **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



INSTITUTO TECNOLÓGICO DE SONORA  
Educar para Trascender



XXXIV  
OLIMPIANEC  
ITSON • CD. OBREGÓN • 2018



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* y 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.