

Todas las Divisiones: Un competidor debe presentarse adecuadamente vestido para competir. Si un competidor no está adecuadamente vestido, puede recibir una advertencia automática. Si un competidor no puede encontrar uniforme adecuado (equipo, etc.) después de tres minutos será descalificado. (Consulte a continuación una descripción completa de la vestimenta adecuada bajo Uniforme).

Regla de Rango: Todos los competidores deben competir en el nivel de cinturón más alto que hayan obtenido en cualquier arte marcial. Por ejemplo; si tienes un Cinturón Negro en otro Arte Marcial y un Cinturón Naranja en Kenpo, debes competir como Cinturón Negro. Los competidores solo pueden competir en divisiones apropiadas para su rango: lo que significa que los cinturones naranjas compiten en las divisiones de cinturones naranjas o novatos, etc.

Regla de Prueba de Edad: Todos los competidores deben tener prueba de edad. Si hay una razón legítima para cuestionar la edad de un competidor, él / ella debe presentar un certificado de nacimiento, licencia de conducir u otros documentos aceptables para demostrar su edad.

División Incorrecta: Si algún competidor compite en una división para la que no está calificado, por edad, peso o estilo, será descalificado de la división y se perderán todos los premios.

Competidor: Todos los competidores deben presentarse adecuadamente vestidos y listos para competir. Pueden ser divididos en divisiones separadas por estilo, tamaño, género, rango, origen de la forma o edad. Para ingresar a una división de adultos, un competidor debe tener 18 años o más. Un competidor debe ingresar a la división correspondiente a su edad, género y color de cinturón.

Uniforme: Todos los competidores deben usar un uniforme de karate / artes marciales adecuado en buen estado. Si un competidor usa un uniforme con palabras o arte ofensivas ese competidor puede ser denegado el privilegio de participar. El cinturón o faja de color apropiado debe usarse en la competencia. No se permiten zapatillas en la división de combates.

Uniformes de Forma/Kata: Se permiten camisetas, camisetas de tirantes y sudaderas en la forma si son parte de la escuela oficial de un competidor o si enumeran el nombre o logotipo de la escuela en la parte superior del uniforme. Se permiten más libertades en los uniformes de las divisiones de formas porque la forma no es una competencia uno a uno donde el uniforme podría causar una desventaja o ventaja decisiva para un competidor. Se pueden usar zapatos en la competencia de formas si no dañan ni marcan el piso de la competencia.

Equipo de Combate: Es obligatorio para todas las divisiones de combate. Todos los competidores son responsables de proporcionar su propio equipo. (A continuación se incluye una descripción más completa del equipo aceptable) Es sugerido a todos los competidores de combate que tengan 17 años o menos usar un protector facial.

Responsabilidades: Es responsabilidad del competidor conocer las reglas y estar listo para competir cuando se los llame para hacerlo. Debe estar adecuadamente vestido, pesado (si es necesario) y en el ring apropiado cuando comience la competencia. Si el competidor no está en su ring para competir cuando comienza la competencia, no se le permitirá competir. Si un competidor abandona un ring después de que comienza la competencia y no está presente cuando se llama su nombre para competir, su nombre se llamará tres (3) veces. Si todavía no está presente para competir en la tercera llamada, el competidor será descalificado.

Entradas tardías y orden de presentación

Es responsabilidad del competidor estar registrado, pesarse y en su ring antes de que comience su división de combates. Una vez que ha comenzado el primer combate de combates en su división, ningún otro competidor puede entrar en esa división. (Se puede mostrar indulgencia a los competidores principiantes, especialmente a los niños)

Duración del combate y determinación del ganador

1. Todos los combates de eliminación única tendrán una duración de 2:00 minutos o el primer competidor que anote siete (7) puntos. En caso de empate, quien anote primero gana.
2. Todos los combates en equipo durarán 90 segundos o 1 minuto y 30 segundos por competidor. El equipo que acumule más puntos gana. En caso de empate, cada equipo selecciona a una persona para pelear. Quien anote primero gana.
3. La ronda final del Gran Campeón de Combates consistirá de dos (2) rondas de noventa (90) segundos. El competidor que acumule más puntos totales en ambas rondas es el ganador.

Valores de puntos

1. Todas las técnicas de mano legales que anoten se les otorgará un punto (1).
2. Todas las técnicas de patada legales que anoten se les otorgará dos puntos (2).
3. Todas las técnicas de patada con salto que anoten se les otorgará tres puntos (3)
4. Todos los puntos de penalización otorgados tendrán un valor de un punto (1).

Cómo se otorgan los puntos

Los puntos son otorgados por votación mayoritaria de los oficiales. La mayoría de los oficiales no tienen que estar de acuerdo en la misma técnica que se anotó, solo que se otorgó un punto. El único acuerdo a hacer es que el punto que se anotó fue una patada o una técnica de mano. Los oficiales reconocen esto levantando dos o tres dedos para una patada y un dedo para una técnica de mano. La mayoría de los oficiales que otorgan un punto deben estar de acuerdo en que se anotó una patada para otorgar dos o tres puntos. De lo contrario, solo se otorgará un punto.

1. Zonas legales: los lados de la cabeza, la parte superior de la cabeza y la cara, las costillas, el pecho, el abdomen y los riñones. Se permitirá el contacto ligero en la cara en todas las divisiones.
2. Zonas ilegales: la columna vertebral, la parte posterior del cuello y la cabeza, la garganta, los lados del cuello, la ingle, las piernas, las rodillas y la espalda son todas áreas de blanco ilegales. Cualquier ataque a estas áreas podría resultar en una advertencia y / o puntos de penalización.
3. Zona no validas: articulaciones, caderas, parte posterior de la cabeza y cuello, hombros, glúteos, brazos y pies son todas áreas no validas. Los puntos no se pueden anotar en una zona

que no es válida. Si se considera que un competidor está atacando realmente estas áreas, se pueden otorgar una advertencia y / o puntos de penalización.

4. Técnicas legales: todas las técnicas controladas de karate deportivo, excepto aquellas enumeradas como ilegales. Al determinar la legalidad de una técnica, el oficial considera si la técnica es una técnica legítima y controlada de karate deportivo que cumple con todas las reglas que rigen el karate deportivo de puntos.

5. Técnicas ilegales: cabezazos, jalones de cabello, mordeduras, arañazos, codos, rodillas, ataques a los ojos de cualquier tipo, derribos, combate en el suelo, cualquier pisotón o patada a la cabeza de un oponente derribado, técnicas con la mano abierta, bofetadas, agarres durante más de un segundo, técnicas incontroladas o ciegas, cualquier técnica peligrosa no controlada que se considere insegura en el karate deportivo.

6. Barridos, no se permiten barridos ni derribos. Cualquier violación de esta regla resultará en una advertencia / penalización.

7. Agarrar, no se permite agarrar el uniforme, el equipo o cualquier parte del cuerpo. Cualquier violación de esta regla resultará en una advertencia.

8. Combate en el suelo, no se permite el combate en el suelo, dejar caer deliberadamente al suelo para evitar o evadir la pelea no es legal. Se puede dar una advertencia a un competidor.

Un luchador está abajo cuando cualquier parte del cuerpo, que no sean los pies, toque el suelo.

Contacto táctil definido

1. Contacto ligero Significa que no hay penetración ni movimiento visible del oponente como resultado de la técnica. Se puede hacer un ligero toque a todas las áreas de legales.

2. Contacto moderado Significa una penetración ligera o un ligero movimiento del objetivo. El toque moderado se puede hacer a todas las áreas legales, excepto la cabeza y la cara.

3. Contacto excesivo se produce cuando un oponente golpea con más fuerza de la necesaria para anotar un punto (definido en contacto ligero o moderado). Se puede descalificar a un competidor dependiendo de la gravedad del contacto. Esta es una decisión a juicio. Algunas indicaciones de que el contacto ha sido excesivo pueden evaluarse por las siguientes reacciones:

o Un golpe visible en la cabeza a otro competidor con fuerza excesiva.

o Una caída de un oponente (no cargando imprudentemente en una técnica o ocurriendo en instancias donde la parte caída se cayó, resbaló o estaba fuera de equilibrio).

o La aparición de hinchazón severa o sangrado. (La sangre u otra lesión externa obvia puede en sí misma ser motivo de contacto excesivo si se considera culpa de un competidor) (La sangre, sin embargo, no necesariamente implica contacto excesivo).

4. Contacto malicioso Cuando un oponente deliberadamente daña o lesiona a su oponente. Esto es motivo de descalificación inmediata.

● Un nocaut de un oponente.

● La aparición de hinchazón o sangrado severos. (La sangre u otra lesión externa obvia puede en sí misma ser motivo de contacto malicioso si se considera culpa de un competidor) (La sangre, sin embargo, no necesariamente implica contacto malicioso).

● La distorsión o lesión del cuerpo por la fuerza de un golpe al cuerpo.

Empates

1. Si el marcador está empatado cuando se llama al tiempo durante un combate de eliminación única, los competidores continuarán luchando hasta que el próximo punto gane (muerte súbita).
2. Si el marcador está empatado cuando se llama al tiempo durante un combate de equipo, cada equipo seleccionará a un competidor para luchar en un desempate de 30 segundos. Si todavía está empatado después de 30 segundos, los competidores continuarán luchando hasta que el próximo punto gane (muerte súbita).

Advertencias

1. El árbitro puede emitir una advertencia al competidor con o sin otorgar un punto al oponente. La concesión de puntos al oponente está a discreción del árbitro. Consulte la sección de "Tipos de advertencias".
2. En la mayoría de los casos de contacto excesivo, el competidor recibirá una advertencia y el oponente recibirá un punto. La segunda infracción de contacto excesivo resultará en la descalificación.
3. En caso de contacto excesivo severo, flagrante, malicioso o voluntario, ya sea la primera o sucesivas infracciones, el competidor será descalificado inmediatamente.
4. Para la primera infracción de regla que no sea por contacto excesivo, el competidor recibe una advertencia.
5. Después de que se haya dado la primera advertencia, un punto se otorga al oponente en cada advertencia posterior. Si un competidor recibe tres (3) advertencias en cualquier combate, se descalificará automáticamente y su oponente será declarado el ganador.
6. Un competidor puede recibir un punto porque su oponente ha cometido una falta y durante el mismo intercambio recibe un punto (s) por anotar.
7. Cuando un competidor se lesiona y debe abandonar la lucha, y la lesión NO es resultado de las acciones del oponente, el oponente será declarado el ganador, sin importar el marcador en el momento del retiro.
8. Cuando un competidor se lesiona y debe abandonar la lucha, y la lesión es resultado de las acciones del oponente, el oponente será descalificado, incluso si el competidor abandona la lucha.
9. Un competidor no puede recibir un punto y una advertencia en el mismo intercambio. Una penalización siempre tiene prioridad sobre un punto. Un competidor no puede anotar un punto y recibir una advertencia durante el mismo intercambio. Además, si un competidor anota un punto y luego procede inmediatamente a violar las reglas, aunque haya sido después de anotar el punto primero, la advertencia por violar las reglas anula el punto.
10. Advertencia de Fuera de lugar: Un competidor está fuera de lugar tan pronto como no tenga al menos un pie tocando dentro o en la línea de límites. Salir de los límites no detiene inmediatamente la lucha. Un competidor fuera de límites puede ser puntuado por su oponente siempre y cuando el competidor dentro de los límites tenga al menos un pie en los límites y el árbitro no haya indicado detener la lucha. En caso de una técnica de salto, el competidor atacante debe aterrizar con un pie dentro de los límites para anotar.
11. Advertencia de No Competir: Si la mayoría de los jueces y el árbitro central consideran que uno o ambos competidores no están haciendo intentos obvios de luchar en el verdadero espíritu de la competencia, ambos competidores pueden ser advertidos.

Tipos de Advertencias

A continuación se presenta una lista de infracciones que pueden resultar en un punto otorgado:

1. Contacto excesivo.
2. Atacar áreas ilegales y non-target.
3. Uso de técnicas ilegales.
4. Salirse del ring (no combatir fuera) o caer para evitar la lucha.
5. Continuar después de ser ordenado a detenerse (luchar después de la pausa).
6. Estancamiento excesivo.
7. Ataques ciegos, negligentes o imprudentes.
8. Cualquier comportamiento antideportivo por parte del competidor o sus entrenadores, amigos, etc.
9. Cualquier comportamiento abusivo por parte del competidor o su entrenador, compañeros de equipo, familia, amigos, etc., de manera que el árbitro sienta que afecta el resultado de la lucha o el desempeño de los oficiales u otros competidores.

Descalificación

1. La descalificación de un competidor requiere una votación mayoritaria de todos los oficiales.
2. Cuando un competidor es descalificado, puede ser necesario consultar con el árbitro de las reglas del torneo para confirmación.

Entrenamiento

Nunca, en ningún momento, puede un entrenador, amigo, miembro del equipo, etc., entrar al ring sin permiso del árbitro (solo los oficiales, competidores y personal médico tienen permitido estar en el ring). No se permite un entrenamiento abusivo, violento, antideportivo o excesivamente entusiasta. Un entrenador no puede pedir un tiempo muerto (solo un competidor puede solicitar un tiempo muerto). Las penalizaciones por cualquiera de las infracciones de entrenamiento mencionadas son otorgadas por el árbitro central. El entrenador/coach no puede pedir descanso.

Formas y Armas

Participaciones Tardías y Orden de Presentación

Es responsabilidad del competidor estar en el ring antes de que comience la división. Una vez que la división esté organizada y el primer competidor comience, no se permitirán entradas adicionales. Si un competidor llega tarde pero el primer competidor no ha comenzado, se le puede permitir competir. El orden de presentación será seleccionado al azar por el sistema informático. El orden de presentación de las rondas del Gran Campeonato será determinado en persona por sorteo al azar. Si el competidor no está presente en el momento designado para sacar los números, automáticamente irá antes que los que estén presentes.

Juzgando Formas, Armas y DEFENSA PERSONAL

Hay algunos componentes comunes cuando se juzgan formas creativas, armas o defensa personal. Sin embargo, hay algunos componentes específicos para juzgar la Defensa Personal y las Armas que se explicarán más adelante.

Límite de Tiempo

Un competidor debe estar listo para competir cuando se le llame. Todos los competidores de formas tienen un máximo de tres (3) minutos para presentar y realizar su forma o rutina. Si el juez siente que el competidor está demorando antes de entrar al ring, puede pedir al cronometrador que comience el reloj. Un competidor cuyas formas excedan el límite de tiempo de 3 minutos será descalificado. Los competidores en la final del Gran Campeón recibirán cuatro (4) minutos para presentar y realizar su rutina. El tiempo comienza tan pronto como el competidor entra en el ring.

Puntuación de Formas, Armas y Defensa Personal

Al juzgar las formas, armas y defensa personal, utilice el siguiente rango de puntuación:

o Cinturones Blanco – Verde 7-8

o Cinturones Rojo/Marrón – 8-9

o Cinturón Negro 9-10

Los primeros tres (3) competidores realizarán sin puntuación. Los jueces luego volverán a llamar a los primeros tres (3) competidores en el mismo orden en el que se presentaron y les otorgarán sus puntuaciones. Cada uno de los siguientes competidores será puntuado inmediatamente después de su actuación. Durante las rondas del Gran Campeonato, las formas se puntuarán inmediatamente después de la actuación de cada competidor. En el caso de cuatro (4) o menos competidores, los jueces deben puntuar a cada competidor inmediatamente después de su actuación. Los jueces pueden realizar un seguimiento de sus puntuaciones y tomar notas para referencia sobre cada competidor.

Empezar de Nuevo

1. Formas y Armas Puede comenzar de nuevo una vez. Se restará 0.5 de su puntuación DESPUÉS de que los jueces hayan dado sus puntuaciones. Si no puede terminar su forma después de un segundo intento, el competidor será descalificado. (El árbitro central puede usar su discreción para las divisiones de niños muy jóvenes y permitirles reiniciar una segunda vez).

2. Si un competidor de Cinturón Negro reinicia su forma o arma, no puede clasificar en 1-4 o, en el caso de solo 4 o menos competidores, no puede obtener el primer lugar.

3. Defensa Personal Todos los competidores Principiante, Intermedio y Avanzado realizarán su rutina en tiempo real. Una actuación solamente.

4. Todos los Competidores de Cinturón Negro de Defensa Personal (Adultos y Jóvenes) deben realizar su rutina primero en cámara lenta y luego en tiempo real. El competidor no puede reiniciar su rutina. Tiene una oportunidad para realizarla.

Empates

1. Cuando hay 5 jueces:

o Las puntuaciones más alta y más baja siempre se eliminarán y el total de las puntuaciones de los tres jueces restantes determinará la puntuación del competidor.

o En caso de empate, las puntuaciones más alta y más baja se sumarán de nuevo para romper el empate.

o Si todavía hay un empate, esos competidores repetirán su forma. Los jueces luego votarán por mayoría a mano alzada. El competidor que reciba la mayoría de votos gana el desempate.

2. Cuando hay 3 jueces:

o El total de las tres puntuaciones de los jueces se sumará para determinar la puntuación del competidor.

o En caso de empate, la puntuación más baja se eliminará y determinará al ganador del desempate.

o Si todavía hay un empate, esos competidores repetirán su forma. Los jueces luego votarán por mayoría a mano alzada. El competidor que reciba la mayoría de votos gana el desempate.

Juzgando Formas abiertas, Formas de Armas y Rutina de Defensa Personal

Tres Criterios Principales (deben ser entendidos)

1. Ejecución: El competidor debe demostrar equilibrio, poder, velocidad, estabilidad, formación adecuada de la técnica, coordinación, flexibilidad, resistencia, timing, habilidad técnica, etc. La ejecución adecuada es el criterio más importante y debe tener más peso en la puntuación final del juez.

2. Presentación: El competidor debe demostrar confianza, competencia y compostura al realizar su Forma/Rutina. La presentación adecuada es el segundo criterio más importante y debe tener peso en la puntuación final del juez en consecuencia.

3. Dificultad: El competidor debe demostrar un nivel de complejidad e intrincación apropiado para su rango de cinturón al realizar su forma o rutina. Los elementos de dificultad pueden incluir complejidad y versatilidad de técnicas, flexibilidad, equilibrio, resistencia, ambidestrez, etc. La dificultad es el criterio menos importante de los tres. Los elementos de dificultad deben realizarse habilidosamente. Los elementos mal realizados pueden afectar negativamente la puntuación del competidor.

Música

1. La música solo está permitida durante las Formas de Gran Campeonato de Cinturón Negro. Los competidores deben proporcionar su propia música y dispositivo musical.

Movimientos Gimnásticos

Las formas y la rutina de defensa personal deben mostrar contenido y competencia de artes marciales. Los elementos gimnásticos pueden o no agregar un valor marcial a una forma o rutina. Un juez debe determinar si tales gimnasia mejoró el aspecto marcial de la actuación. Los competidores que realizan gimnasia de bajo nivel pueden afectar negativamente sus puntuaciones. Todas las habilidades, incluyendo la gimnasia, deben realizarse habilidosamente.

Divisiones de Armas - No se permiten armas en vivo como cuchillos afilados o espadas.

- Los jueces inspeccionarán todas las armas que se utilizarán en la competencia por seguridad. El uso de armas inseguras o en vivo está prohibido.
- El árbitro central debe asegurarse de que todos estén a una distancia segura del competidor que se presenta.
- El competidor debe mantener el control de su arma en todo momento. Si un competidor de Cinturón Negro (adulto o joven) deja caer su arma, será descalificado automáticamente.
- Los cinturones inferiores pueden reiniciar su forma si dejan caer un arma con la misma deducción que cuando se reinicia una forma por cualquier otra razón.
- Un competidor que utilice su arma de manera imprudente o descuidada está sujeto a deducciones en la puntuación. En el caso de un comportamiento atroz y perjudicial, el competidor será detenido en medio del rendimiento y descalificado.

Divisiones de Defensa Personal

No se permiten armas en vivo en la defensa personal, como un arma cargada o descargada, solo se permitirán armas de entrenamiento. Además, no se permiten cuchillos o espadas afilados.

- Las actuaciones de defensa personal consisten en un (1) competidor y al menos un (1) atacante. Los cinturones Blanco a Marón/Avanzado pueden utilizar hasta 2 atacantes. Los cinturones Negros pueden tener un máximo de cuatro (4) atacantes.
- Los ataques pueden ser a discreción del competidor; sin embargo, se sugiere que incluyan un puñetazo, una patada, un agarre y un empujón.
- Las defensas de armas están permitidas en todas las divisiones, sin embargo, solo los Cinturones Negros Adultos pueden usar el arma desarmada como parte de su defensa.
- Todas las rutinas de defensa personal se realizarán una sola vez en tiempo real. Las rutinas de defensa personal de Cinturón Negro Adulto deben mostrar sus técnicas tanto en cámara lenta como en tiempo real.

Los jueces evaluarán al competidor de defensa personal en los siguientes criterios:

1. Realismo: Todas las técnicas serán evaluadas en función de la realidad de su ejecución.
2. Velocidad de ejecución debe coincidir con la presentación de los objetivos. Los competidores no deben moverse tan rápido que se pierdan los objetivos.

Rondas del Gran Campeonato de Formas y Armas

Habrán (8) rondas de Gran Campeonato de formas.

- Formas Tradicionales Femeninas (Kenpo, Japonesas, Coreanas, Chinas)
- Formas Tradicionales Masculinas (Kenpo, Japonesas, Coreanas, Chinas)
- Formas de Armas Tradicionales de Adultos y Forma de Armas Abierta
- Formas de Cinturón Negro Juvenil, Tradicionales y Creativas
- Forma de Armas de Cinturón Negro Juvenil, Tradicionales y Creativas
- Defensa Personal (todas las edades)

- Combate de Puntos Femenino Adulto
- Combate de Puntos Masculino Adulto

Habr  una Super Gran final entre los 3 Grandes Campeones Adultos

El orden de presentaci n ser  seleccionado al azar en el momento del evento.

Regla de Equidad

Si surge una pregunta que no est  cubierta por este reglamento, el  rbitro y/o promotor puede tomar una decisi n a su discreci n.