

Reglas de Defensa Personal

Introducción:

Este reglamento reemplaza a todas las reglas publicadas anteriormente. Además, obedece a las reglas de competencia WKU Amateur oficiales. Las reglas actuales son válidas para todos los miembros. Consideraciones especiales pueden otorgarse para obligaciones y requerimientos locales, de ser necesario. El idioma oficial para IRC es el inglés. Este reglamento puede ser traducido a otros idiomas por el IRC. En caso de alguna discrepancia, deberá predominar la versión en inglés. Este reglamento no deberá ser copiado, publicado o distribuido sin el consentimiento escrito específico de WKU o de IRC. Lo anterior, incluye documentos electrónicos, digitales, físicos o de cualquier otra forma de duplicado.

Este reglamento puede ser ordenado de manera gratuita a través de la página de internet de WKU.

WORLD KICKBOXING AND KARATE UNION

Reglas y regulaciones

Octubre, 2016

Estimado lector,

Estamos muy orgullosos de lanzar las reglas y regulaciones que rigen a la World Kickboxing And Karate Union. Este es definitivamente el Reglamento de Torneos de Artes Marciales Mixtas más completo que se encuentra disponible hasta ahora, y estamos orgullosos de ponerlo a su disposición. Esto solamente fue posible por el trabajo arduo y dedicación de personas de todo el mundo. En particular, queremos agradecer especialmente a aquellas personas que han contribuido de manera especial a este documento:

Gerold BAUER (GER) – Divisiones de Grappling
Peter WETZELSPERGER (GER)- Defensa Personal
Alberto TEDOLDI (SUI) – Kickboxing Ring Sport
Harold FALLADORI (AUT) – Pelea a puntos y continuo
Yves ENGEL (GER) – Formas
Ralf SCHULZ (GER) – Karate
Georg MÜLLER (GER) – No Contact

Todas las reglas y regulaciones contenidas en este documento están destinadas para su uso en los eventos sancionados por WKU. En este caso, no deben ser desviadas, excepto en circunstancias extraordinarias y con el permiso escrito del IRC o del Referee en Jefe (supervisor) del torneo. La interpretación de las reglas del Referee en Jefe será la única interpretación aceptada en caso de presentarse una querrela/queja para el aseguramiento de la correcta implementación de cualquier regla (IRC).

Las Reglas y Regulaciones de WKU (World Kickboxing and Karate Union) también podrán usarse para eventos no sancionados. En esta situación, pedimos al promotor o al usuario de las Reglas y Regulaciones que incluya esta leyenda en su publicidad “Este torneo estará gobernado por las Reglas y Regulaciones vigentes de World Karate and Kickboxing Union”.

La Liga WKU (World Kickboxing and Karate Union) está en constante evolución. En tanto continuemos creciendo el número de membresías y expandiendo nuestros eventos, continuará nuestra necesidad de revisar las Reglas y Regulaciones. Por favor revisa periódicamente nuestra página para asegurarte que tienes la copia más actual de las Reglas y Regulaciones de Torneos.

Contenido

DEFENSA PERSONAL CREATIVA.....	4
Descripción	4
Divisiones de edad	4
Divisiones de Grado	4
Uniforme	4
Ejecución	4
Orden y rango de técnicas	5
Compañeros.....	5
Accesorios	5
Área de Ejecución	5
Número de Jueces.....	5
Entrada y salida del área de ejecución.....	5
Puntuación	6
Deducción de puntaje	6
Empate	6
TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL REAL.....	6
Divisiones de edad	6
Divisiones de Grado	7
Uniforme	7
Ejecución	7
Procedimiento.....	7
Área de Ejecución	8
Número de Jueces.....	8
Entrada y salida del área de ejecución.....	8
Puntuación	8
Efectividad	8
Protección de los atletas	9

Defensa Personal

DEFENSA PERSONAL CREATIVA

Descripción – las Divisiones de Defensa Personal son una demostración de la aplicación de las Técnicas de Artes Marciales en un encuentro violento. El objetivo de la División de Defensa Personal no es resaltar la violencia, o dejar implícito que es la primera respuesta de un Artista Marcial ante una situación peligrosa, sino para demostrar la habilidad del Artista Marcial entrenado para una situación que necesite el uso de la fuerza para repeler a un atacante (s).

Divisiones de edad

Descripción	Grupo de Edad
Niños	7 a 11 = U12
Juniors	12 a 15 = U16
Cadetes	16 a 17 = U18
Adultos	-35
Veteranos	+35
Maestros	+45

Para Niños en la categoría U12 está prohibido el uso de cuchillos o pistolas para el ataque.

Divisiones de Grado

Descripción	Años en las Artes Marciales	Cinta en WKU
Intermedio	1 a 3 años	Amarilla – Azul
Avanzado	Más de 3 años	Roja-Café
Cinta Negra	Varía	Negra

Uniforme – Todos los uniformes deben ser representativos de su país y estilo. El País deberá decidir el uniforme que será permitido usar. El nombre del País deberá estar bordado o impreso en la espalda. El apellido del atleta deberá estar bordado o impreso en el brazo derecho.

Los competidores no tienen permitido el uso de disfraces, máscaras, u otros elementos incluido joyería que no se usado en la practicas de las Artes Marciales Tradicionales. Los competidores con cabello largo tienen permitido recogerse el cabello. Los lentes de prescripción están permitidos.

En el caso del uso de armas, es considerada como parte del uniforme y debe estar libre de defectos o de ejes filosos.

Ejecución – Cada competidor ejecutará 4 Técnicas de Defensa Personal. El competidor es libre de escoger el orden de los ataques, mismo que no será anunciado por el Referee.

Cada Técnica deberá marcarse en primera instancia (cámara lenta – opcional) y posteriormente deberá ser ejecutada en velocidad real.

Orden y rango de técnicas –

- a) Abrazo de oso desde atrás
- b) Agarre al cuello des de la espalda, costado o de frente.
- c) Candado a la cabeza
- d) Golpe de puño
- e) Patada
- f) Ataque con bastón
- g) Ataque con cuchillo
- h) Ataque con pistola

Compañeros – cada competidor podrá presentarse con la ayuda de uno o más compañeros. El compañero no deberá lesionarse o estar herido después de la ejecución.

Accesorios – los competidores tienen permitido el uso de accesorios durante la demostración, p.e. navajas de goma, bastones, etc. Todos los accesorios deberán ser presentados al panel de jueces para su inspección antes que la división comience. El panel de jueces puede solicitar el cambio de cualquier accesorio que intuyan pueda ocasionar daño a los participantes o los espectadores.

Área de Ejecución – El área de ejecución deberá ser congruente con el Reality Based Self Defense enlistado en el artículo 3.3, con las sillas para jueces dispuestas, ya sea todas en un lado o en cada esquina del área.

1. En hilera al costado del área
2. El Juez Principal al costado y los jueces restantes acomodados en cada esquina del área.

Cuando los jueces estén ordenados de la 2 manera, el competidor solamente se dirigirá al Juez Principal.

Número de Jueces – Debe haber un mínimo de 3 y un máximo de 5 jueces. Los jueces otorgarán puntos de 8 a 10 (pueden usar decimales p.e. 8.2)

Entrada y salida del área de ejecución – a los competidores se les indicará el punto de entrada al área de ejecución, deberán entrar y salir del área únicamente por el punto señalado.

Se les requiere a los competidores hacer dos reverencias o saludos, uno para el competidor antes y otro para el área de competencia antes de hacer la entrada. En caso de que el competidor sea el primero de la división únicamente hará reverencia para el área de competencia.

Al momento de entrar al área, los competidores deberán encaminarse al centro del ring y anunciar al juez central/jueces lo siguiente:

1. Nombre del competidor
2. País al que representan

3. Permiso para comenzar

Inmediatamente después, deberán presentar al jurado sus armas para inspección, en caso de que el jurado no esté satisfecho con la seguridad de la ejecución con el arma, requerirá el cambio de la misma. Se le realizará una disminución de 1 punto de la puntuación final si es necesario cambiar de arma. Antes de que el competidor empiece la forma, el Referee Principal del área revisará que todos los Jueces y los apuntadores estén listos y que el área esté libre de obstrucciones. Cuando se verifique que todo esté en orden, el/la Referee levantará la mano para indicar al competidor que puede empezar su ejecución. En este punto, el competidor deberá encaminarse a su posición para comenzar la ejecución.

Puntuación – los competidores deberán ser evaluados de la siguiente manera:

1. Calidad técnica de las técnicas de defensa personal ejecutadas
2. Dificultad del ataque (realismo, número de atacantes, ataques combinados, dificultad del ataque)
3. Efectividad de la técnica de defensa personal ejecutada
4. Ejecución

Deducción de puntaje – se deberá deducir 1 punto en caso de que ocurra cualquiera de los siguientes casos:

1. La ejecución exceda el tiempo límite (menos de 60 segundos) o mayor a 3 mins.
2. El competidor o el ayudante salga del área de competencia
3. Algún compañero sea herido durante la ejecución
4. Que la ejecución no sea realista (fantasiosa)
5. Que el competidor vuelva a comenzar

Empate – en caso de empate, el competidor deberá presentar dos técnicas más. El jurado dará su decisión levantando la mano hacia el competidor ganador.

TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL REAL

Estas reglas fueron creadas para crear un escenario de defensa personal lo más realista posible. El competidor tendrá la oportunidad de escoger un ayudante, pero ninguno de los dos tendrá oportunidad de prepararse para los ataques y técnicas.

Divisiones de edad

Descripción	Grupo de Edad
Niños	7 a 11 = U12
Juniors	12 a 15 = U16
Cadetes	16 a 17 = U18
Adultos	-35
Veteranos	+35

Para Niños en la categoría U12 está prohibido el uso de cuchillos o pistolas para el ataque.

Maestros	+45
----------	-----

Divisiones de Grado

Descripción	Años en las Artes Marciales	Cinta en WKU
Intermedio	1 a 3 años	Amarilla – Azul
Avanzado	Más de 3 años	Roja-Café
Cinta Negra	Varía	Negra

Uniforme – Todos los uniformes deben ser representativos de su país y estilo. El País deberá decidir el uniforme que será permitido usar. Las siglas del nombre del País deberán estar bordadas o impresas en la espalda. El apellido del atleta deberá estar bordado o impreso en el brazo derecho

Los competidores no tienen permitido el uso de disfraces, máscaras, u otros elementos incluido joyería que no se usado en la practicas de las Artes Marciales Tradicionales.

Ejecución – Antes de comenzar, el Referee mostrará al atacante una tarjeta con imágenes de las variaciones de ataques. El competidor no tendrá oportunidad de preparar sus Técnicas de Defensa ya que se encontrará espalda-espalda con el atacante. Deberá mostrar 4 ataques (las armas que podrán usarse serán cuchillo, bastón y pistola) para las técnicas de defensa personal libre.

Procedimiento

El juez central en el tatami invitará al atleta y al oponente a entrar al tatami. Ambos participantes deberán hacer la reverencia o saludo en el siguiente orden:

1. Juez central
2. Jueces
3. Competidor/Atacante

Después de haber hecho la reverencia/saludo deberán regresar y posicionarse espalda-espalda. La distancia máxima es de .2m – para que tengan algo de tiempo para preparar su reacción. Después los ataques serán dibujados por el Referee y mostrados en el siguiente orden:

1. Atacante
2. Jueces

Después de la orden “REI” (atención) que será indicada por el referee líder, ambos atletas deberán voltearse cara a cara. Cualquier comunicación entre ellos y/o con la audiencia y el defensor está estrictamente prohibida.

En cuanto los atletas se encuentren cara a cara (máximo 200 cm), el referee líder deberá indicar inmediatamente “HAIJME” (comienzo). El atacante debe comenzar su ataque con la técnica relevante.

En caso de una técnica contra armas, el organizador es responsable del arma que deberá encontrarse a un costado del área “al borde del tatami”. Nota: el arma deberá encontrarse cubierta hasta el último momento (justo antes de la indicación oficial de comenzar).

Área de Ejecución – El área de ejecución deberá ser congruente con el artículo 3.3, con las sillas para jueces dispuestas, ya sea todas en un lado o en cada esquina del área (8 x 8 metros):

1. En hilera al costado del área, o
2. El Juez Principal al costado y los jueces restantes acomodados en cada esquina del área.

Cuando los jueces estén ordenados de la 2 manera, el competidor solamente se dirigirá al Juez Principal.

Número de Jueces – Para las técnicas de defensa personal real, debe haber un mínimo de 3 y un máximo de 5 jueces. Los jueces otorgarán puntos de 8 a 10 (pueden usar decimales p.e. 8.2)

Entrada y salida del área de ejecución – a los competidores se les indicará el punto de entrada al área de ejecución, deberán entrar y salir del área únicamente por el punto señalado.

Se les requiere a los competidores hacer dos reverencias o saludos, uno para el competidor antes y otro para el área de competencia antes de hacer la entrada. En caso de que el competidor sea el primero de la división únicamente hará reverencia para el área de competencia.

Al momento de entrar al área, los competidores deberán encaminarse al centro del ring y anunciar al juez central/jueces lo siguiente:

1. Nombre del competidor
2. País al que representan
3. Pedir permiso para comenzar

Antes de que el competidor empiece la forma, el Referee Principal del área revisará que todos los Jueces y los apuntadores estén listos y que el área esté libre de obstrucciones. Cuando se verifique que todo esté en orden, el/la Referee levantará la mano para indicar al competidor que puede empezar su ejecución. En este punto, el competidor deberá encaminarse a su posición para comenzar la ejecución.

Puntuación – Los Referees otorgarán una puntuación de 8 a 10 puntos (deberán incluir decimales p.e. 8,3) en caso de empate – después de la ejecución el jurado dará su decisión levantando la mano hacia el competidor ganador. No habrá puntos para otorgar.

Criterios para encontrar las técnicas de defensa personal mejor ejecutadas:

Efectividad

1. Realismo de la ejecución
2. Velocidad de los ataques

3. Velocidad y dinamismo de la defensa
4. Variedad y conocimiento de las técnicas ejecutadas/usadas

Protección de los atletas – el atacante deberá usar bucal de protección, concha y casco. El competidor deberá usar leve protección para los nudillos (dedos libres) y coderas.

Contacto: la prioridad es la seguridad de los atletas. El equipo de protección es para mejorar la seguridad. Para los golpes y patadas reales deberán realizarse con “SEMI CONTACTO”. Deberán evitarse golpes y patadas a la cabeza. Candados y agarres. Los rompimientos no deberán finalizarse (solamente serán marcados). No se permiten planchas (caer encima de alguien que esté en el suelo).

Forma: Las técnicas a muerte están prohibidas (visitantes). Deberá usarse un uniforme tradicional de karate, defensa personal o tae kwon do. No se permite ropa común. Después de desarmar al atacante (solución de la situación de peligro) se deberá tener control total sobre el arma (mostrarla a los referees).