



Reglas comunes a todos los estilos

Exámenes Médicos

Antes de cada evento los deportistas están obligados a pasar un examen médico con los médicos de la organización. Los deportistas acudirán al doctor junto con su cartilla, que deberá ser sellada por el doctor para demostrar que el deportista ha pasado el examen médico. El examen médico es gratuito. Los deportistas que no tengan sellada la cartilla o no tengan cartilla serán excluidos del evento.

Puntualidad de los deportistas para los concursos de todos los estilos

Los deportistas están obligados a presentarse a tiempo y pasar al lado que corresponda a su color (rojo o azul). Cuando el primer deportista aparezca, comenzará una cuenta atrás de 30 segundos. Si el oponente no aparece en esos 30 segundos, el primer deportista será declarado ganador.

Puntualidad de los deportistas para todos los estilos de lucha

Al aparecer anunciado el siguiente combate al lado del tatami los deportistas tendrán 1 minuto para presentarse en el tatami con las protecciones puestas. Al deportista que no esté en el Tatami en ese tiempo se le sacará una tarjeta amarilla. Se le sacará una segunda tarjeta amarilla si no se presenta tras el segundo minuto. A los tres minutos el deportista que no esté en el tatami recibirá tarjeta roja y perderá el combate.

Cartilla de Deportista

Cada deportista tiene que enseñar su cartilla a la secretaria antes de cada evento. Se le devolverá la cartilla tras finalizar la rutina con el resultado oficial incluido. Para que la cartilla sea válida deberá llevar una fotografía del deportista pegada, el resultado del examen médico y el sello de la ISDO.

Discrepancias

Solo los entrenadores tienen derecho a objetar. Los entrenadores rellenarán una hoja de objeciones y pagarán por adelantado la tasa de objeciones (50 €). Si la objeción es aceptada se devolverá el dinero.

Entrenadores

Solo se permite la presencia de una persona al lado de cada deportista. El entrenador permanecerá sentado durante toda la actuación o combate.

Descalificación del deportista por mala actitud

Los deportistas que sean descalificados por mala actitud no recibirán la medalla que pudieran haber ganado. La medalla se entregará al siguiente clasificado.

Divisiones oficiales del Campeonato del Mundo

Solo aquellas divisiones que incluyan por lo menos 4 países distintos se considerarán como divisiones oficiales del Campeonato mundial. Los primeros 8 clasificados recibirán medalla. En caso de que no se cumpla el criterio citado, estas divisiones no contarán como divisiones oficiales del Campeonato mundial sino como resultados de un torneo Open. Se les proporcionará medallas diferentes a estos deportistas.

DIVISIONES PARA "SUPER KICKS", RUTINA CON EQUIPAMIENTO (EQUIPMENT TRAINING), LUCHA DE SOMBRAS (SHADOW FIGHT), TÉCNICAS DE DEFENSA PERSONAL, FORMAS (KATA)

CATEGORÍA	EDAD	PESO
Masculina	18-40	Categoría abierta
Femenina	18-40	Categoría abierta
Junior A Masculina	15-17	Categoría abierta
Junior A Femenina	15-17	Categoría abierta
Junior B Masculina	12-14	Categoría abierta
Junior B Femenina	12-14	Categoría abierta
Junior C Masculina	9-11	Categoría abierta
Junior C Femenina	9-11	Categoría abierta
Junior D Masculina	6-8	Categoría abierta
Junior D Femenina	6-8	Categoría abierta
Veteranos	+40	Categoría abierta
Veteranas	+40	Categoría abierta
Fuerzas Especiales Masc.	18-40	Categoría abierta
Fuerzas Especiales Fem.	18-40	Categoría abierta

DIVISIONES PARA LUCHAS A 3 PUNTOS, CONTACTO LIBRE, KOSHIKI

CATEGORÍA	EDAD	PESO				
Masculina	18-40	-60	-70	-80	-90	+90
Femenina	18-40	-60	+60			
Junior A Masculina	15-17	-60	-70	-80	+80	
Junior A Femenina	15-17	-60	+60			
Junior B Masculina	12-14	-40	-50	-60	+60	
Junior B Femenina	12-14	-40	+40			
Junior C Masculina	9-11	-35	-45	+45		
Junior C Femenina	9-11	-35	+35			
Junior D Masculina	6-8	-25	-35	+35		
Junior D Femenina	6-8	-25	+25			
Veteranos	+40	-75	+75			
Veteranas	+40	-60	+60			
Fuerzas Especiales Masc.	18-40	-60	-70	-80	-90	+90
Fuerzas Especiales Fem.	18-40	-60	+60			

1. Concurso de Rutina con equipamiento

- Divisiones del concurso:
a) Con Mitones de enfoque b) Con PAO
- Exigencias del concurso:
Técnicas permitidas en la división “con mitones de enfoque”: Patadas y puñetazos
En la división “con PAO” también se permiten rodillazos y codazos
- Criterios de los jueces
a) Velocidad b) Fuerza c) Realización correcta de la técnica
d) Sincronización deportista-entrenador (ritmo) e) Grado de dificultad
- Duración:
El tiempo máximo de la rutina es de 60 segundos. La rutina también puede terminar antes de cumplirse el tiempo máximo.
- Área de competición:
La actuación se realiza en un tatami de 8 x 8 metros
- Equipación y bártulos:
Cada competidor utilizará un vendaje, guantes de 10 oz y presentará su rutina descalzo, con pantalones largos o cortos y torso desnudo, mientras que las mujeres llevarán camiseta, pantalón largo o corto y también irán descalzas.
- Premios para los entrenadores:
Los entrenadores recibirán también una medalla en la entrega de trofeos ya que también participa en la rutina de su competidor.

2. Concurso de “Super kicks”

- Criterios de los jueces
a) Velocidad b) Fuerza c) Realización correcta de la técnica
d) Equilibrio e) Grado de dificultad
- Duración:
El tiempo máximo de la rutina es de 60 segundos. La rutina también puede terminar antes de cumplirse el tiempo máximo.
- Área de competición:
La actuación se realiza en un tatami de 8 x 8 metros
- Equipación y bártulos
El deportista compite descalzo, con pantalones largos y camiseta o con el traje tradicional y un cinturón.

3. Concurso de “Shadow fight” (Lucha de sombras)

- Exigencias del concurso:
El deportista debería incluir en su rutina combinaciones de patadas y puñetazos.

- Criterios de los jueces
 - a) Velocidad b) Fuerza c) Realización correcta de la técnica
 - d) Equilibrio e) Grado de dificultad
- Duración:
El tiempo máximo de la rutina es de 60 segundos. La rutina también puede terminar antes de cumplirse el tiempo máximo.
- Área de competición:
La actuación se realiza en un tatami de 8 x 8 metros
- Equipación
El deportista compite descalzo, con pantalones largos y camiseta o con el traje tradicional y un cinturón.

4. Concurso de técnicas de Defensa Personal

- Divisiones del concurso:
 - a) Moderna b) Tradicional c) Extrema
- Exigencias del estilo:
 - a) Moderna
El competidor se enfrenta a entre uno y tres oponentes armados o desarmados. El deportista compite desarmado y no puede utilizar ninguna de las armas de sus oponentes.
La simulación de los ataques debe hacerse de tal modo que se vea que los oponentes no tienen conocimientos de Artes Marciales.
 - b) Tradicional
El competidor se enfrenta a entre uno y tres oponentes armados o desarmados. El deportista compite desarmado y no puede utilizar ninguna de las armas de sus oponentes.
La simulación de los ataques debe hacerse de tal modo que se vea que los oponentes poseen conocimientos de Artes Marciales
Todas las técnicas se realizan dos veces, primero a cámara lenta y luego a velocidad normal.
 - c) Extrema
El competidor se enfrenta a entre uno y tres oponentes armados o desarmados. El deportista compite desarmado y no puede utilizar ninguna de las armas de sus oponentes. No hay ninguna limitación para la ejecución de la rutina.
- Criterios de los jueces: Técnicas de Defensa Personal Moderna y Tradicional
 - a) Velocidad b) Fuerza c) Realización correcta de la técnica
 - d) Velocidad de reacción e) Realismo
- Criterios de los jueces: Técnicas de Defensa Personal Extrema
 - a) Velocidad b) Fuerza c) Realización correcta de la técnica
 - d) Velocidad de reacción e) Originalidad
- Duración:
El tiempo máximo de la rutina es de 60 segundos. La rutina también puede terminar antes de cumplirse el tiempo máximo.

- Área de competición:
La actuación se realiza en un tatami de 8 x 8 metros
- Equipación:
 - a) Divisiones “Moderna” y “Extrema”: El deportista compite descalzo o con calzado especial de Artes Marciales. La elección de vestimenta es libre para el deportista y sus oponentes.
 - b) División “tradicional”: El deportista compite descalzo o con calzado especial de Artes Marciales, y con el traje tradicional, al igual que sus oponentes.

5. Concurso de Formas (Kata)

- Divisiones del concurso:
 - a) Japonés
 - b) Chino
 - c) Coreano
 - d) Extremo
- Exigencias del estilo:
Antes del inicio, el deportista informará a los jueces acerca de la “forma” (Kata) que va a realizar. En las finales, la presentación de la rutina puede realizarse con música (opcional). En las “formas” extremas el deportista puede utilizar armas.
- Criterios de los jueces: Formas japonesas, chinas y coreanas.
 - a) Velocidad
 - b) Fuerza
 - c) Realización correcta de la técnica
 - d) Equilibrio
 - e) Nivel de dificultad
- Criterios de los jueces: Técnicas extremas de Defensa Personal.
 - a) Velocidad
 - b) Fuerza
 - c) Realización correcta de la técnica
 - d) Equilibrio
 - e) Originalidad
- Duración:
El tiempo máximo de la rutina es de 90 segundos. La rutina también puede terminar antes de cumplirse el tiempo máximo.
- Área de competición:
La actuación se realiza en un tatami de 8 x 8 metros
- Equipación:
El deportista compite descalzo o con calzado especial de Artes Marciales, y con el traje tradicional.

6. Lucha a tres puntos

- Exigencias del estilo:
El Juez Interrumpe la lucha cuando uno de los deportistas obtiene un punto. El contador de puntos anota el punto la lucha continua. Todas las patadas por encima del cinturón están permitidas, así como los puñetazos realizados con la parte protectora del guante. Se aceptan todos los barridos siempre y cuando se realicen a corta distancia y de un pie a otro. Cada barrido válido obtiene un punto. Un barrido válido es aquel por el cual el oponente termina tocando el suelo con cualquier parte del cuerpo. Golpes que atraviesan la defensa del oponente, independientemente de la fuerza que lleven, obtienen un punto, salvo las patadas a la cabeza que obtienen dos puntos

- **Duración:**
El combate termina cuando uno de los deportistas obtiene 3 puntos. En caso de que ninguno obtenga los tres puntos tras 90 segundos, los jueces declaran vencedor a aquel que tenga mayor puntuación. Si hay empate los jueces deciden el vencedor en base a las impresiones causadas acerca de la agresividad y las capacidades técnicas de los deportistas
 - **Área de competición:**
La actuación se realiza en un tatami de 8 x 8 metros
 - **Equipación:**
El deportista llevará pantalones largos y una camiseta o la chaqueta tradicional y un cinturón.
 - **Equipamiento:**
Casco cerrado con barras de plexiglás, protector bucal, coquilla, espinilleras, botas de seguridad, guantes de 10 oz. y protector de pecho para las mujeres.
 - **Salidas del tatami:**
Si la salida se produce a propósito para evitar el ataque del oponente se penalizará con tarjeta amarilla. La salida se produce cuando el deportista saca un pie del tatami.
 - **Tarjeta amarilla y roja:**
Los jueces penalizan con tarjetas amarillas. La primera tarjeta amarilla le concede un punto al oponente, la segunda concede 2 puntos. La tercera tarjeta es una tarjeta roja y pone fin al combate.
 - **Golpes prohibidos:**
Puñetazo circular hacia atrás, cabezazo, golpes con el codo, puñetazos con la parte interior del guante y golpes a la garganta, la parte trasera de la cabeza, la ingle y las nalgas
- Sistema de mayoría:**
El arbitraje consiste en 2 jueces y un árbitro central, y se utiliza el sistema de mayoría

7. Luchas de Contacto Libre

- **Técnicas permitidas, Exigencias del estilo:**
Un juez detiene la lucha cuando hay una violación de una regla. Todas las patadas por encima del cinturón están permitidas, así como los puñetazos con la parte acolchada del guante. Se permiten todos los barridos siempre y cuando sean desde una distancia corta. Cada barrido válido obtiene un punto. Un barrido válido es aquel por el cual el oponente termina tocando el suelo con cualquier parte del cuerpo. Golpes que atraviesan la defensa del oponente, independientemente de la fuerza que lleven, obtienen un punto, salvo las patadas a la cabeza que obtienen dos puntos

- Duración:
5 asaltos de 30 segundos cada uno, con pausa de 15 segundos entre cada asalto. El combate termina cuando uno de los competidores gana 3 asaltos de los 5 posibles.
- Área de competición:
La actuación se realiza en un tatami de 8 x 8 metros
- Equipación:
El deportista llevará pantalones largos y una camiseta o la chaqueta tradicional.
- Equipamiento:
Casco cerrado con barras de plexiglás, protector bucal, coquilla, espinilleras, botas de seguridad, guantes de 10 oz. y protector de pecho para las mujeres.
- Pausa temporal por lesión o K.O.
En caso de contacto duro o lesión el arbitro concede un tiempo muerto que no excederá de 2 minutos. Tras esto, si el deportista no puede continuar, el arbitro está obligado a nombrar al vencedor tras consultar con los jueces. Deportistas que busquen el K.O. sin intentar conseguir puntos no ganarán en ningún caso.
- Salidas del tatami:
Si la salida se produce a propósito para evitar el ataque del oponente se penalizará con tarjeta amarilla. La salida se produce cuando el deportista saca un pie del tatami.
- Tarjeta amarilla y roja:
Los jueces penalizan con tarjetas amarillas. La primera tarjeta amarilla le concede un punto al oponente, la segunda concede 2 puntos. La tercera tarjeta es una tarjeta roja y pone fin al combate.
- Golpes prohibidos:
Puñetazo circular hacia atrás, cabezazo, golpes con el codo, puñetazos con la parte interior del guante y golpes a la garganta, la parte trasera de la cabeza, la ingle y las nalgas

8. Luchas Koshiki

- Técnicas permitidas, Exigencias del estilo:
Un juez detiene la lucha cuando hay una violación de una regla. Todas las patadas por encima del cinturón están permitidas, así como las patadas bajas al muslo y todos los puñetazos con la parte acolchada del guante. Se permiten los rodillazos y codazos al cuerpo, salvo a la cabeza. Están permitidos todos los barridos siempre y cuando se realicen en distancia corta. Cada barrido válido obtiene un punto. Un barrido válido es aquel por el cual el oponente termina tocando el suelo con cualquier parte del cuerpo. Golpes que atraviesan la defensa del oponente, independientemente de la fuerza que lleven, obtienen un punto, salvo las patadas a la cabeza que obtienen dos puntos

- **Duración:**
5 asaltos de 30 segundos cada uno, con pausa de 15 segundos entre cada asalto. El combate termina cuando uno de los competidores gana 3 asaltos de los 5 posibles.
- **Área de competición:**
La actuación se realiza en un tatami de 8 x 8 metros
- **Equipación:**
El deportista llevará pantalones cortos y una camiseta o pantalones largos y kimono.
- **Equipamiento:**
Casco cerrado con barras de plexiglás, protector bucal, coquilla, espinilleras, botas de seguridad, guantes de 10 oz. y protector de pecho para las mujeres.
- **Salidas del tatami:**
Si la salida se produce a propósito para evitar el ataque del oponente se penalizará con tarjeta amarilla. La salida se produce cuando el deportista saca un pie del tatami.
- **Tarjeta amarilla y roja:**
Los jueces penalizan con tarjetas amarillas. La primera tarjeta amarilla le concede un punto al oponente, la segunda concede 2 puntos. La tercera tarjeta es una tarjeta roja y pone fin al combate.
- **Pausa temporal por contacto duro o K.O.**
En caso de contacto duro o lesión el arbitro concede un tiempo muerto que no excederá de 2 minutos. Tras esto, si el deportista no puede continuar, el árbitro está obligado a nombrar al vencedor tras consultar con los jueces. Deportistas que busquen el K.O. sin intentar conseguir puntos no ganarán en ningún caso.
- **Golpes prohibidos:**
Puñetazo circular hacia atrás, cabezazo, puñetazos con la parte interior del guante y golpes a la garganta, la parte trasera de la cabeza, la ingle, las nalgas, la zona de la rodilla y la zona bajo esta.