

# Manual de escenarios deportivos

Módulo III



**El deporte  
es de todos**

**Mindeporte**

Deportes de combate





**El deporte  
es de todos**

**Mindeporte**



# **MANUAL DE ESCENARIOS DEPORTIVOS DE COLOMBIA**

Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre  
COLDEPORTES

GIT Infraestructura  
Coautores:

**Cita sugerida:**

Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre  
COLDEPORTES, Lineamientos de Política Pública en Infraestructura Deportiva.

**Año de publicación:** 2018

**Lugar:** Bogotá, D.C.  
Tiraje de 1 a xxxxxx

**Todos los Derechos Reservados**

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, la recopilación en un sistema informático, ni la reproducción por cualquier medio o procedimiento, sin el permiso previo y por escrito de COLDEPORTES.



## ERNESTO LUCENA BARRERO

MINISTRO DEL DEPORTE

Ser una potencia mundial deportiva no solo significa corresponder en las metodologías, entrenamientos, estrategias entre entrenadores, atletas y dirigencia deportiva. También significa brindar las herramientas locativas necesarias para que los deportistas tengan entrenamientos de calidad, y esto se logra teniendo escenarios deportivos que estén a la vanguardia, que cumplan los requerimientos técnicos de las federaciones internacionales.

El Manual de Escenarios Deportivos se convierte en una obra importante para Colombia y para la región en cuanto a especificaciones técnicas, de todo lo referente a escenarios deportivos.

Esas características permiten que la región y el país se vean beneficiados con una infraestructura de óptima calidad, que nos propiciará competir y obtener resultados en los certámenes internacionales más importantes del mundo deportivo.

El MED es un regalo que quiere hacerle Coldeportes al país, a las futuras generaciones y a todos aquellos que ven en el deporte una herramienta para construir país.

El Manual de Escenarios Deportivos, que contiene los lineamientos de política pública en infraestructura deportiva, fue creado por Mindeporte en el período  
2016 - 2019



FOTO: Coldeportes - Unidad Deportiva de Burecha, Santa Marta.

Las fotografías y material gráfico incluidos en este Manual de Escenarios Deportivos cuentan con la autorización de las entidades que lo proporcionaron, en atención a la ley de derechos de autor:

Mindeporte  
Comité Olímpico Colombiano  
Federación Colombiana de Esgrima  
Federación Colombiana de Baloncesto  
Federación Colombiana de Judo  
Federación Colombiana de Boxeo  
Liga del Valle de Lucha  
Federación Colombiana de Squash  
Federación Colombiana de Levantamiento de Pesas  
Federación Colombiana de Natación  
Federación Colombiana de Racquetball  
Federación Colombiana de Gimnasia  
Federación Colombiana de Rugby  
José Ricardo Torres Hernández - Fotografía Barranquilla  
Inderville

El presente Manual de Escenarios Deportivos para el campo de la infraestructura deportiva contempla, agrupa y busca dar a conocer las actualizaciones correspondientes a las áreas de juego de 26 deportes y sus modalidades a nivel técnico. Mindeporte como entidad encargada de liderar los procesos deportivos en Colombia ha tomado como referencia la reglamentación y documentación técnica estandarizada y publicada por cada uno de los organismos deportivos internacionales, los cuales se encuentran referenciados al final de esta publicación.

## CONTENIDO

**INTRODUCCIÓN**

**OBJETIVO**

**GLOSARIO**

**DEPORTES DE COMBATE**

## Boxeo

**ESCENARIOS DEPORTIVO**

**ZONIFICACIÓN DEL ESCENARIO**

ÁREA DE JUEGO

SALAS O SALONES DEPORTIVOS

ÁREA DE SEGURIDAD EN RING

ÁREA DE SEGURIDAD EN SUELTO

ÁREA AUXILIAR

ÁREA DE CIRCULACIÓN

CUERDAS

**IMPLANTACIÓN**

**SUPERFICIE DE COMPETENCIA**

**ZONIFICACIÓN DE JUECES Y ÁRBITROS**

**SISTEMA DE ILUMINACIÓN**

## Esgrima

**ESCENARIOS DEPORTIVO**

ORIENTACIÓN

**ZONIFICACIÓN DEL ESCENARIO**

ZONA DE COMPETENCIA

ZONAS DEL ÁREA DE JUEGO

ZONA A

ZONA B

ZONA C

ZONA D

ZONA DE JUEZ

ÁREA DE SEGURIDAD

ÁREA TÉCNICA

ÁREA DE CIRCULACIÓN

**SUPERFICIE DE COMPETENCIA**

SUPERFICIE DE JUEGO

**ZONIFICACIÓN DE JUECES Y ÁRBITROS**

JUEZ

MARCADORES

CÁMARA DE VIDEO

MESA PERSONAL

## Judo

### ESCENARIOS DEPORTIVO

#### ZONIFICACIÓN DEL ESCENARIO

ÁREA DE JUEGO

ÁREA DE SEGURIDAD

#### IMPLANTACIÓN

MARCADORES

CRONÓMETROS

BANDERINES

#### SUPERFICIE DE COMPETENCIA

#### DISTRIBUCIÓN ZONA DE COMPETENCIA

#### SISTEMA DE ILUMINACIÓN

## Karate

### ESCENARIOS DEPORTIVO

#### ZONIFICACIÓN DEL ESCENARIO

ÁREA DE JUEGO

ÁREA DE SEGURIDAD

ÁREA AUXILIAR

ÁREA DE CIRCULACIÓN

#### SUPERFICIE DE COMPETENCIA

#### ZONIFICACIÓN DE JUECES Y ÁRBITROS

EL ÁRBITRO (SHISHIN)

LOS JUECES (FUKUSHIN)

SUPERVISOR (KANSA)

MESA PERSONAL

#### DISTRIBUCIÓN EN COMPETENCIA

#### SISTEMA DE ILUMINACIÓN

## Lucha

### ESCENARIOS DEPORTIVO

#### ZONIFICACIÓN DEL ESCENARIO

ÁREA CENTRAL

ZONA DE PASIVIDAD

ÁREA DE SEGURIDAD

ÁREA DE CIRCULACIÓN

#### IMPLEMENTACIÓN

#### SUPERFICIE DE COMPETENCIA

COLCHÓN

ÁREA AUXILIAR

ÁREA DE CIRCULACIÓN

#### DISTRIBUCIÓN EN COMPETENCIA

#### SISTEMA DE ILUMINACIÓN

## Taekwondo

### ESCENARIOS DEPORTIVO

#### ZONIFICACIÓN DEL ESCENARIO

ÁREA DE JUEGO

ÁREA DE SEGURIDAD

ÁREA AUXILIAR

ÁREA DE CIRCULACIÓN

#### SUPERFICIE DE COMPETENCIA

#### ZONIFICACIÓN DE JUECES Y ÁRBITROS

UBICACIÓN DEL ÁRBITRO

POSICIONES DE JUECES

#### DISTRIBUCIÓN EN COMPETENCIA

#### SISTEMA DE ILUMINACIÓN

#### ÍNDICE DE DIAGRAMAS

#### BIBLIOGRAFÍA

## Introducción

Coldeportes, en un esfuerzo por promover la práctica deportiva y la actividad física, ha diseñado y recopilado la ficha técnica de xx escenarios deportivos, con las que se busca orientar y asegurar la construcción de infraestructura deportiva de calidad en Colombia, entendiendo que estos espacios aportarán a la formación de deportistas y de manera paralela a la construcción de un mejor país.

Con el fin de brindar herramientas técnicas y locativas para que Colombia se consolide como una potencia deportiva, las fichas técnicas se implementarán como guías para la aprobación de escenarios en todas las regiones del país. Esto permitirá que el deporte se mantenga dentro de la categoría industrias que dinamizan la economía naranja.

Economía que destaca la importancia del talento la propiedad intelectual, la conectividad y la herencia cultural del territorio colombiano y que hoy ve el deporte como insumo para el crecimiento, la generación de ánimo, unión y además, tiene el poder de cambiar positivamente las prácticas sociales, unifica criterios, activa el trabajo en equipo. El deporte no es solo concebido como entretenimiento, es un generador de país, de identidad.

El trabajo mancomunado de Coldeportes a través de los últimos 12 años en los que Colombia ha ocupado sitios de trascendencia internacional como lo fue ocupó el puesto 23 en el ranking de los pasados Juegos Olímpicos, lo que ha posicionado el Sistema Nacional del Deporte y consolidarlo hoy en día como hoy es uno de los

líderes regionales en el ámbito del deporte, y esto se da gracias al trabajo articulado entre organismos público y privados, quienes han entendido que, la planeación, el trabajo en equipo, la solidaridad y la confianza, son los factores claves para hacer crecer el capital deportivo de Colombia y así proyectar el talento nacional en los diferentes eventos deportivos del ciclo olímpico.

El compromiso de los departamentos en la formación deportiva, el esfuerzo, la inversión del programa Supérate Intercolegiados, la continuidad de los procesos deportivos, la coherencia y el diálogo entre el Comité Olímpico, Federaciones Deportivas, Coldeportes e Institutos locales, han generado la sinergia precisa para que todos los colombianos nos sintamos cada día más orgullosos de los resultados que nuestros deportistas obtienen en el exterior.

Para consolidar estos logros, el Departamento Administrativo del Deporte, la Recreación, la Actividad Física y el Aprovechamiento del Tiempo Libre ha trabajado para fortalecer el deporte desde su base, utilizando la responsabilidad social deportiva como herramienta transversal que planifica, diseña y ejecuta propuestas y programas en los 32 departamentos de Colombia incluyendo tanto los entes departamentales como los municipales y partiendo de la base del deporte que son ligas y clubes deportivos.

Nuestros atletas de hoy han mostrado un crecimiento significativo, ciclo tras ciclo han ido superando el número de medallas obtenidas, tres en Pekín 2008, ocho en Londres 2012 y ocho en Río 2016, siendo este último, el primero en donde

la delegación colombiana obtuvo tres preseas doradas.

El reto es grande para Tokio 2020 y París 2024, es por ello que la administración de Coldeportes ha asumido el reto de trabajar en diferentes frentes, uno de ellos es la infraestructura, con la que se les asegurará a los deportistas colombianos herramientas locativas de calidad, que cumplan los requerimientos de las federaciones internacionales y así lograr tener escenarios deportivos capaces de albergar Mundiales, Panamericanos, Centroamericanos, Bolivarianos y los Juegos Deportivos Nacionales.

Para ello se ha creado el Manual de Escenarios Deportivos, una guía que reúne recomendaciones generales y normas particulares de escenarios para 26 deportes, y 52 disciplinas deportivas, que le aportarán al objetivo de crecimiento deportivo que tiene Colombia.

El MED está estructurado bajo la clasificación metodológica expuesta en los lineamientos de política pública en ciencias del deporte, de Coldeportes.

Las agrupaciones deportivas están expuestas en cinco (5) módulos:

Generalidades

Deportes de arte competitivo y precisión

Deportes de combate

Deportes de pelota

Deportes de tiempo y marca



FOTO: Coldeportes - Estadio Romelio Martínez, Barranquilla.



## Objetivos

- Establecer criterios técnicos y su aplicación a los procesos de construcción de escenarios deportivos que permitan la generación de nuevos espacios para la práctica de la actividad física, el aprovechamiento del tiempo libre, la formación de deportistas y entrenamientos de atletas de alto rendimiento, en los 32 departamentos de Colombia, de manera que se permita una mayor articulación por parte de los actores interesados, entes departamentales, municipales y nacionales.
- Brindar herramientas para focalizar los recursos humanos y financieros del Sistema Nacional de Deporte y así, simplificar y mejorar los procesos para la cofinanciación de obras de infraestructura deportiva en Colombia.

# Glosario

**Agrupación deportiva.** Sistema de organizaciones del deporte, utilizado para clasificarlos según sus características, preparación, ejecución y competencia, con el fin de mejorar el desarrollo, control y seguimiento de los procesos de rendimiento y alto rendimiento (Coldeportes, 2015).

**Alto logro deportivo.** Actividad sistemática, altamente intensiva y científicamente argumentada de entrenamiento y competición, para alcanzar máximos resultados deportivos (Zhelyazkov, 2005).

**Área de Juego.** Área conformada por el campo de juego o zona de competencia y la franja o zona de seguridad.

**Área auxiliar.** Zona localizada inmediatamente después de la zona de seguridad, y hacia el exterior del escenario en todo el perímetro. En algunos deportes sobre esta franja se ubicarán las áreas técnicas (bancos de los equipos, equipo médico, cuarto árbitro, áreas de calentamiento, etc.)

**Área técnica.** Se extenderá únicamente 1 metro a cada lado del área de asientos y hacia adelante hasta 1 metro de distancia de la línea de banda.

**Área de Circulación.** Espacios perimetrales ubicados luego de la franja de seguridad, destinados a la movilidad interna, las cuales serán libres de obstáculos y deberán ser construidas con las condiciones mínimas necesarias para garantizar la seguridad de los usuarios, así como la accesibilidad universal. Su ancho mínimo se recomienda de 1,50 metros y su ubicación deberá tener en cuenta los sistemas de captación de aguas superficiales del escenario.

**Campo de Juego.** Espacio en el cual se desarrolla la competencia o actividad deportiva, compuesta por diferentes zonas, formas y demarcaciones, según la disciplina deportiva que en ella se desarrolle.

**Deporte.** “Es la específica conducta humana caracterizada por una actitud lúdica y de afán competitivo de comprobación o desafío, expresada mediante el ejercicio corporal y mental, dentro de disciplinas y normas preestablecidas orientadas a generar valores morales, cívicos y sociales” (Ley 181, 2010).

**Deporte de alto rendimiento.** “Practica deportiva de organización y nivel superior. Comprende procesos integrales orientados hacia el perfeccionamiento de las cualidades y condiciones físico-técnicas de deportistas, mediante el aprovechamiento de adelantos tecnológicos y científicos” (Ley 181, 2010).

**Entrenamiento deportivo.** Representa un proceso pedagógico de enseñanzas y desarrollo integral, educación, perfeccionamiento de las posibilidades del individuo para el alcance de los altos resultados deportivos en una actividad determinada. El entrenamiento deportivo es una parte fundamental de la preparación deportiva y representa un proceso de educación física especializada, basada sobre el aprovechamiento del ejercicio físico con objetivo del desarrollo y perfeccionamiento de las cualidades y las capacidades, condicionando la disposición del deportista hacia el alcance de indicadores más altos en determinado deporte o en una disciplina concreta. Por lo tanto, el entrenamiento es un proceso pedagógico, el cual busca la maximización de los resultados deportivos del atleta y una profundización de las especificación lograda a través de la práctica continua y sistemática de actividades orientadas a la adquisición y el desarrollo de alguna habilidad o actitud o grupo de estos a través de una preparación especial (Yelyaskov, 1981).

**Entidad deportiva.** Instituciones del orden municipal, departamental y nacional en el sector

público, creadas para organizar la actividad deportiva a nivel competitivo en el sector olímpico convencional y paralímpico, entre otras actividades (Coldeportes, 2015).

**Escenarios para competencia.** Son aquellos espacios físicos donde se desarrollan competiciones en una ó más disciplinas deportivas. Generalmente tienen graderías, cerramientos, zonas de parqueo y servicios complementarios tales como baños, vestieres, enfermería, cafetería etc. Tienen un nombre y características específicas de acuerdo con la disciplina o disciplinas deportivas para las que fue diseñado. También son utilizados habitualmente para la presentación de espectáculos de carácter artístico, cultural o cívico.

**Escenarios para práctica.** Son aquellos concebidos específicamente para la práctica dirigida o no de un deporte, de tal manera que se desarrollen las características técnicas del deportista. Habitualmente no disponen de graderías, pero pueden o no tener cerramientos o zonas de parqueo y servicios complementarios. Tienen un nombre y características específicas de acuerdo con la disciplina o disciplinas deportivas para las que fueron diseñados.

**Franja o zona de seguridad.** Corresponde al área o franja adyacente y generalmente perimetral ubicada a partir del borde externo de las líneas de demarcación del campo de juego. En algunos escenarios, esta sección conserva el material de la superficie de competencia, dado que para muchos deportes es una zona de desaceleración de la carrera que trae el competidor.

**Infraestructura de apoyo al deportes y la recreación.** Esta infraestructura comprende aquellas instalaciones físicas que sin ser directamente

escenarios para la práctica deportiva permiten desarrollar actividades de tipo administrativo, médico, científico, docente o de servicios que por su naturaleza sirven de apoyo para el desarrollo del deporte y la recreación, su tecnificación y capacitación de directivos, técnicos y deportistas y de control tanto a su desempeño como al consumo de sustancias prohibidas.

**Instalaciones administrativas para el deporte y la recreación.** Instalaciones físicas de carácter administrativo necesarias para el funcionamiento de las Federaciones, Ligas, Clubes Deportivos e Institutos de Deporte de carácter Nacional, Departamental y Municipal y cuentan con espacios como oficinas para técnicos, asistencia a deportistas, aulas para capacitación, espacios para reunión.

**Instalaciones de servicios complementarios.** instalaciones físicas donde se ofrecen servicios anexos y complementarios a la práctica deportiva. Su carácter puede ser médico, pedagógico o de control al consumo de sustancias prohibidas y de acuerdo con su vocación cuentan con consultorios médicos de traumatología, ortopedia, trabajo social, nutrición, cromatografía.

**Organismo deportivo.** Instituciones del orden municipal, departamental y nacional en el sector privado, creadas para organizar la actividad deportiva a nivel nacional, competitivo en el sector olímpico convencional y paralímpico (Coldeportes, 2015).

**Rendimiento deportivo.** Aquel que implica una práctica sistemática y de alta exigencia en la respectiva especialidad deportiva, con resultados en el contexto local, nacional o internacional, que no corresponden al más alto nivel de competición mundial (Coldeportes, 2015).

**Sistema Nacional del Deporte.** Conjunto de organismos articulados entre sí, para permitir el acceso de la comunidad al deporte, a la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física, teniendo como objetivo generar y brindar a la comunidad oportunidades de participación en el proceso de iniciación, formación, fomento y práctica del deporte, la recreación, y el aprovechamiento del tiempo libre, como contribución al desarrollo integral del individuo y a la creación de una cultura física, para el mejoramiento de calidad de vida de los colombianos (Plan Decenal del Deporte, la Recreación, la Educación Física y la Actividad Física para el desarrollo humano, la Convivencia y la Paz a partir de la ley de 1995).

**Superficie de competencia.** Hace referencia al plano horizontal construido y con líneas de demarcación sobre el cual se desarrolla el juego, actividad o competencia. Su material de acabado dependerá del carácter del escenario y la disciplina deportiva, garantizando el confort y seguridad a los deportistas.



FOTO: Coldeportes - Complejo de Raquetas, Santa Marta.





Manual  
de escenarios  
deportivos

# Fichas Técnicas





## Deporte de combate

Son los deportes competitivos de contacto donde sus adversarios luchan uno contra el otro usando ciertas reglas según el deporte.

Las técnicas usadas pueden ser clasificadas en tres dominios: golpear, agarre, y uso de arma.

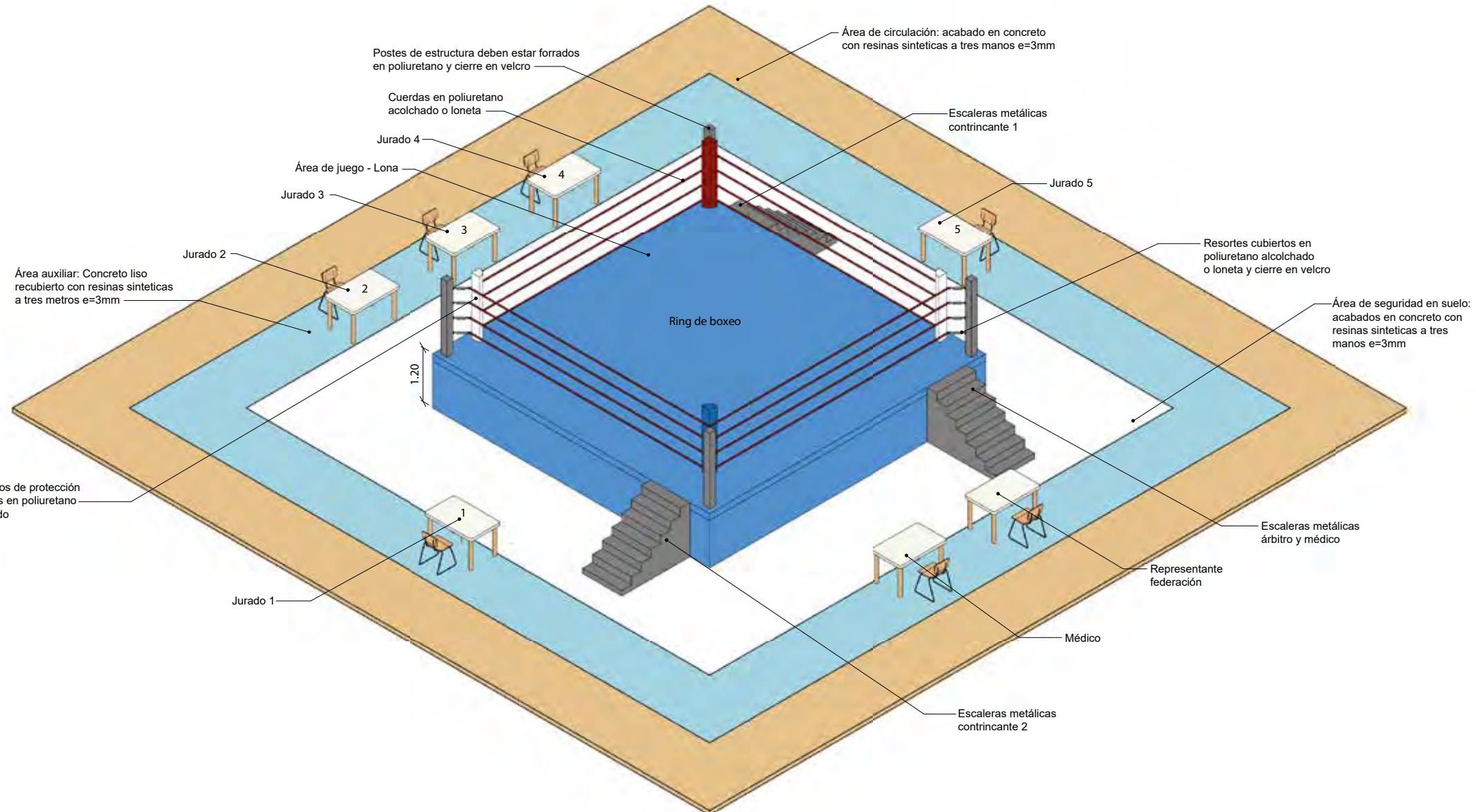
Algunas reglas del encuentro se especializan en un área, mientras otros permiten la superposición.

- Boxeo
- Esgrima
- Judo
- Karate
- Lucha
- Taekwondo



# BOXEO

DIAGRAMA 1 AXONOMETRÍA BOXEO



## ESCENARIO DEPORTIVO.

Salón deportivo con superficie en concreto o sintético donde se instala área de competencia, y graderías portátiles; o puede competirse en coliseos múltiples.

Deporte de combate en el que dos personas de la misma categoría de peso luchan entre sí golpeándose con los puños, empleando para ello unos guantes especiales y siguiendo unas reglas específicas; se practica sobre un ring o cuadrilátero durante un número determinado de asaltos, generalmente de tres minutos de duración; gana el boxeador que consigue noquear al adversario o, si esto no ocurre, aquel que deciden los jueces.

La administración de las reglas está a cargo de la World Boxing Council (WBC).

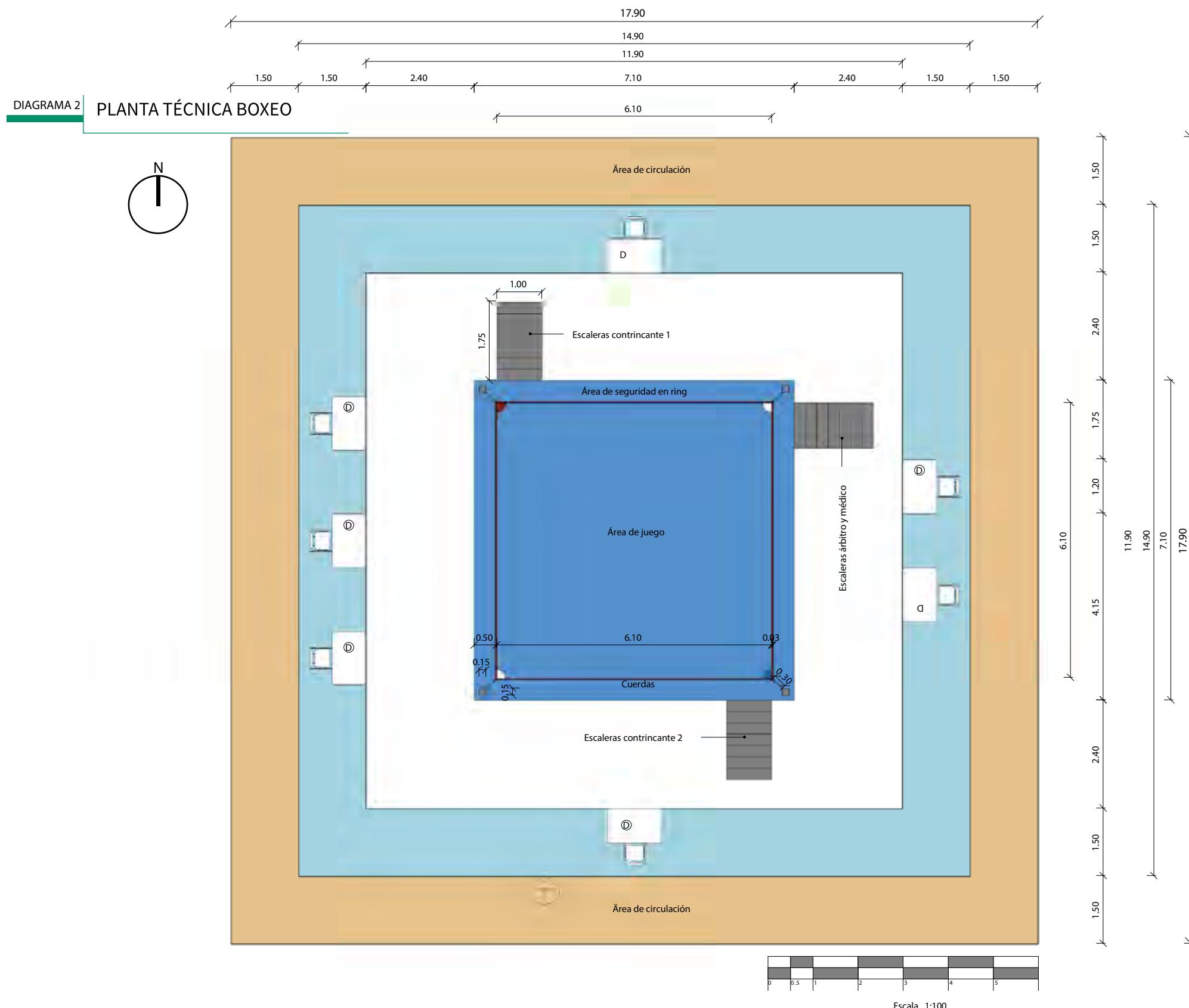
## Zonificación del escenario deportivo

**Área de juego.** Será una estructura cuadrada de un tamaño mínimo de 5,00 metros x 5,00 metros y de 7,30 metros x 7,30 metros máximo. Estas medidas serán tomadas en el interior del cuadrilátero formado por las cuerdas, tomado desde el interior de las mismas. Para los encuentros internacionales el ring tendrá 6,10 metros. La superficie del piso de lona sobre la que combaten los boxeadores no estará situada a menos de 0,91 metros ni a más de 1,20 metros con respecto al piso firme del local. (Ver diagrama 2. Planta Técnica boxeo)

**Plataforma de protección de las esquinas.** La plataforma deberá estar construida sólidamente, a nivel, sin irregularidades en su superficie y deberá tener un margen mínimo de 0,50 metros entre la vertical de las cuerdas en su parte interna y el borde del ring. Estará equipada en cada uno de los vértices del cuadrilátero con cuatro postes forrados o construidos de tal manera que los boxeadores no puedan herirse contra ellos.

La zona interior del ángulo formado por las cuerdas en cada esquina estará protegida con una colchoneta estrecha vertical, que cubra al mismo tiempo los ángulos formados por las cuatro cuerdas, impidiendo que los competidores puedan golpearse con los mecanismos tensores o sistemas de amarre de las mismas. Dos de ellas serán una de color rojo y otra azul, cada uno de los rincones de los púgiles y las otras dos, blancas, rincones neutrales.

Las protecciones de las esquinas estarán colocadas de la siguiente forma: de color azul en el



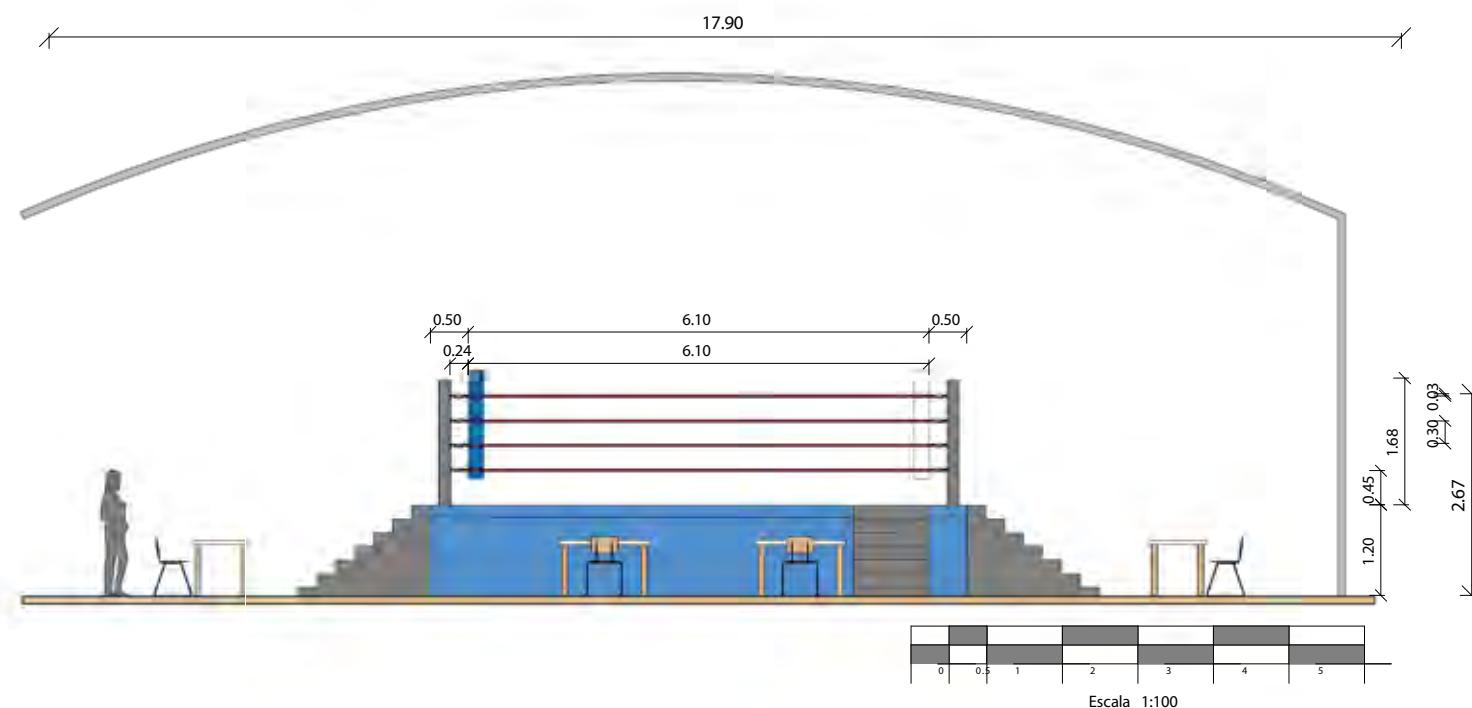


rincón izquierdo más cercano a la mesa de oficiales federativos, de blanco en el rincón izquierdo más alejado de esta, de rojo en el rincón derecho más alejado de la misma y de blanco en el rincón derecho más cercano. Por lo tanto, la mesa de oficiales, situada en un lateral del ring, tendrá a su izquierda un rincón azul y a su derecha uno blanco. (Ver diagrama 3. Alzado boxeo)

**Área de seguridad en ring.** Corresponde a la franja comprendida entre el borde externo de la plataforma y al borde interno de las cuerdas. (Ver diagrama 2. Planta técnica boxeo)

**Área de seguridad en suelo.** En esta área se encuentran las escaleras que conducen a la entrada del ring.

DIAGRAMA 3 ALZADO BOXEO



Deberá tener mínimo 2,40 metros perimetrales, medidos desde el borde externo de la plataforma. (Ver diagrama 1. Planta técnica boxeo)

**Área auxiliar.** Esta área será destinada para la ubicación del jurado, árbitros y cuerpo técnico. Contará con un ancho mínimo de 1,50 metros de ancho y deberá estar ubicada seguido del área de seguridad en suelo. (Ver diagrama 2. Planta técnica boxeo)

**Área de circulación.** Se recomienda un área de circulación que tenga como mínimo 1,50 metros. (Ver diagrama 1. Planta técnica boxeo)



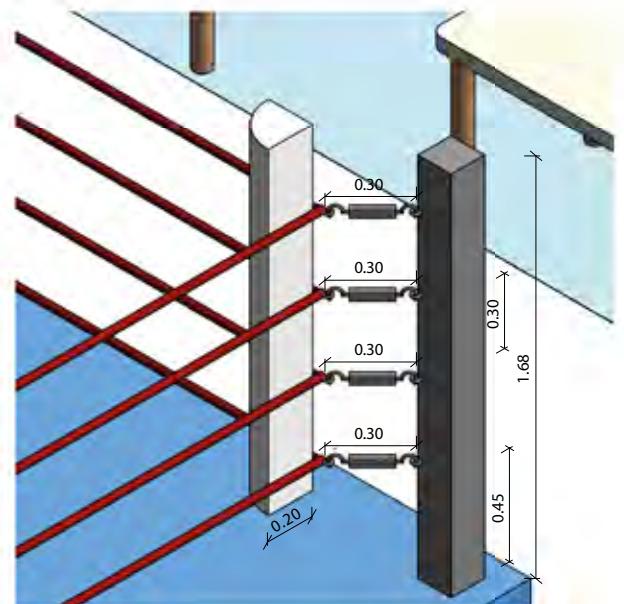
FOTO: COC

**Cuerdas.** Tendrá cuatro cuerdas, bien estiradas y tensas, con un diámetro de 3,00 centímetros como mínimo y de 5,00 centímetros como máximo.

La primera, medida desde la plataforma y ubicada más cerca de esta, deberá estar a una altura libre entre 0,40 metros y 0,45 metros; las demás cuerdas tendrán un espacio libre entre cada una de 0,30 metros.

Las cuerdas estarán unidas entre sí en cada lateral y con dos cintas de tela fina o loneta de 3,00 a 4,00 centímetros de ancho. (Ver diagramas 3. Alzado boxeo y diagram 4. Detalle de cuerdas)

DIAGRAMA 4 DETALLE DE CUERDAS



## Zonificación del escenarios

El escenario deberá disponer del siguiente equipo:

- Dos recipientes de escasa profundidad que contengan resina en polvo.
- Dos asientos giratorios o banquetas para el uso de los boxeadores.
- Dos botellas plásticas de agua, como mínimo, precintadas; varios vasos de plástico desechables para beber y enjuagar la boca. No serán toleradas otras clases de botellas o vasos cerca del ring para ser usados por los boxeadores o preparadores, así como dos botellas con atomizador. Ambas esquinas deberán contar con un embudo cada una, conectado a un tubo flexible con desagüe a un depósito bajo el ring o en su defecto, dos recipientes con aserrín y dos baldes de agua.
- Mesas con sus correspondientes sillas para los oficiales, jueces y médicos, un gong con martillo, una campana o un sistema electrónico-coacústico que señalice los asaltos y descansos.
- Uno o dos cronómetros conectado a un sistema de megafonía que sea audible en todo el salón.
- Un equipo de primeros auxilios, una camilla que se situará debajo del ring y un espacio para enfermería.
- Dos pequeñas bolsas de plástico que se colocarán en las esquinas neutrales. En las esquinas neutrales y fuera del encordado, se atará una bolsa de plástico, dentro de la cual el árbitro depositará algodón o compresas de gasa que utilizarán para limpiar pequeñas hemorragias. Deberá haber otra bolsa para depositar dichos apósticos una vez utilizados.

- No podrá dar comienzo la reunión de boxeo sin la presencia de: uno o dos médicos según categoría de la pelea, una ambulancia y una camilla situada debajo del ring

## Superficie de competencia

El recubrimiento del suelo del ring deberá ser en fielro o caucho con un grosor de 1,30 centímetros mínimo y máximo de 1,90 centímetros encima del cual se colocará una lona gruesa firmemente estirada. El fielro o caucho debe cubrir toda la superficie de la plataforma.

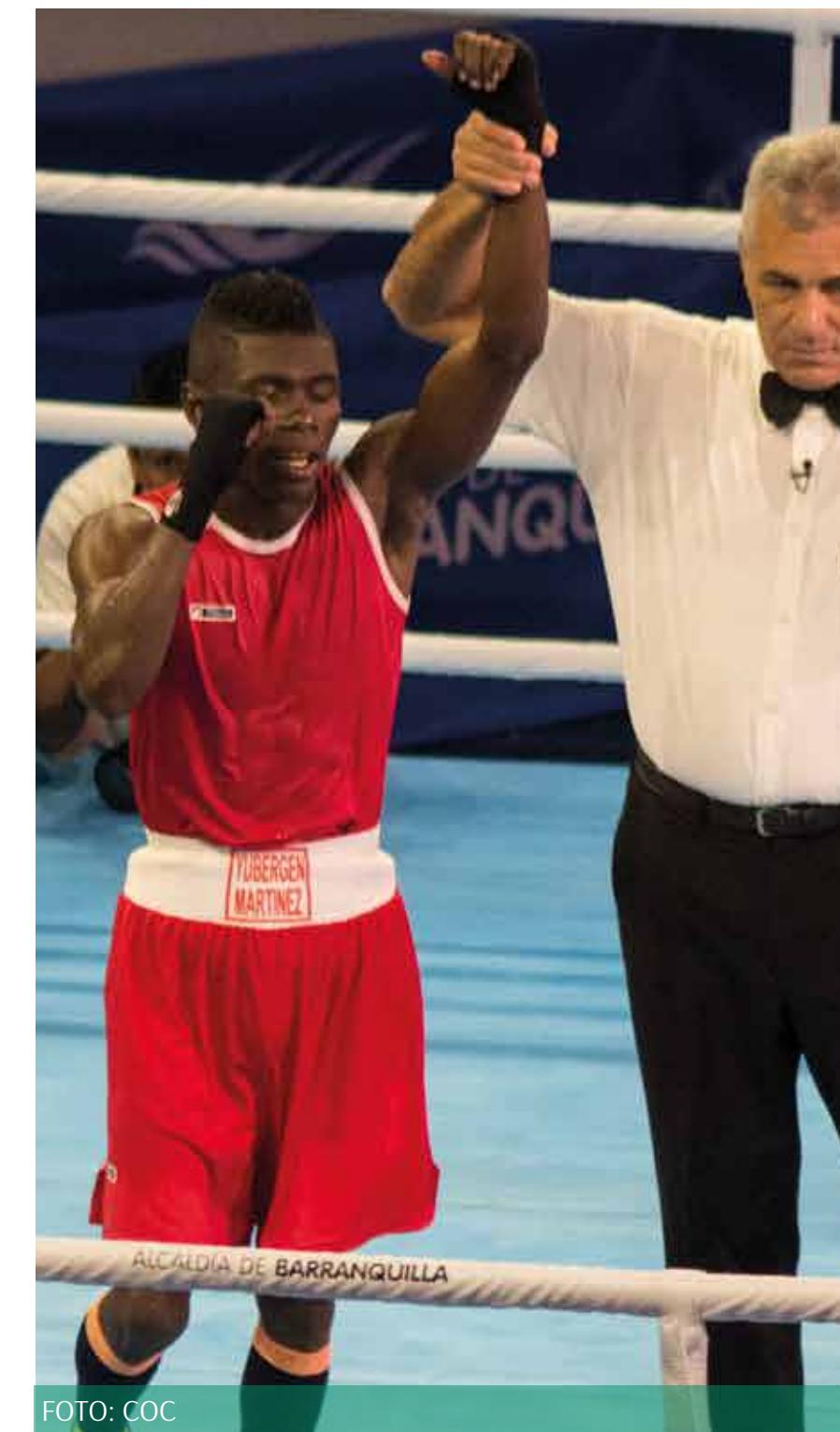


FOTO: COC



## Zonificación jueces y árbitros

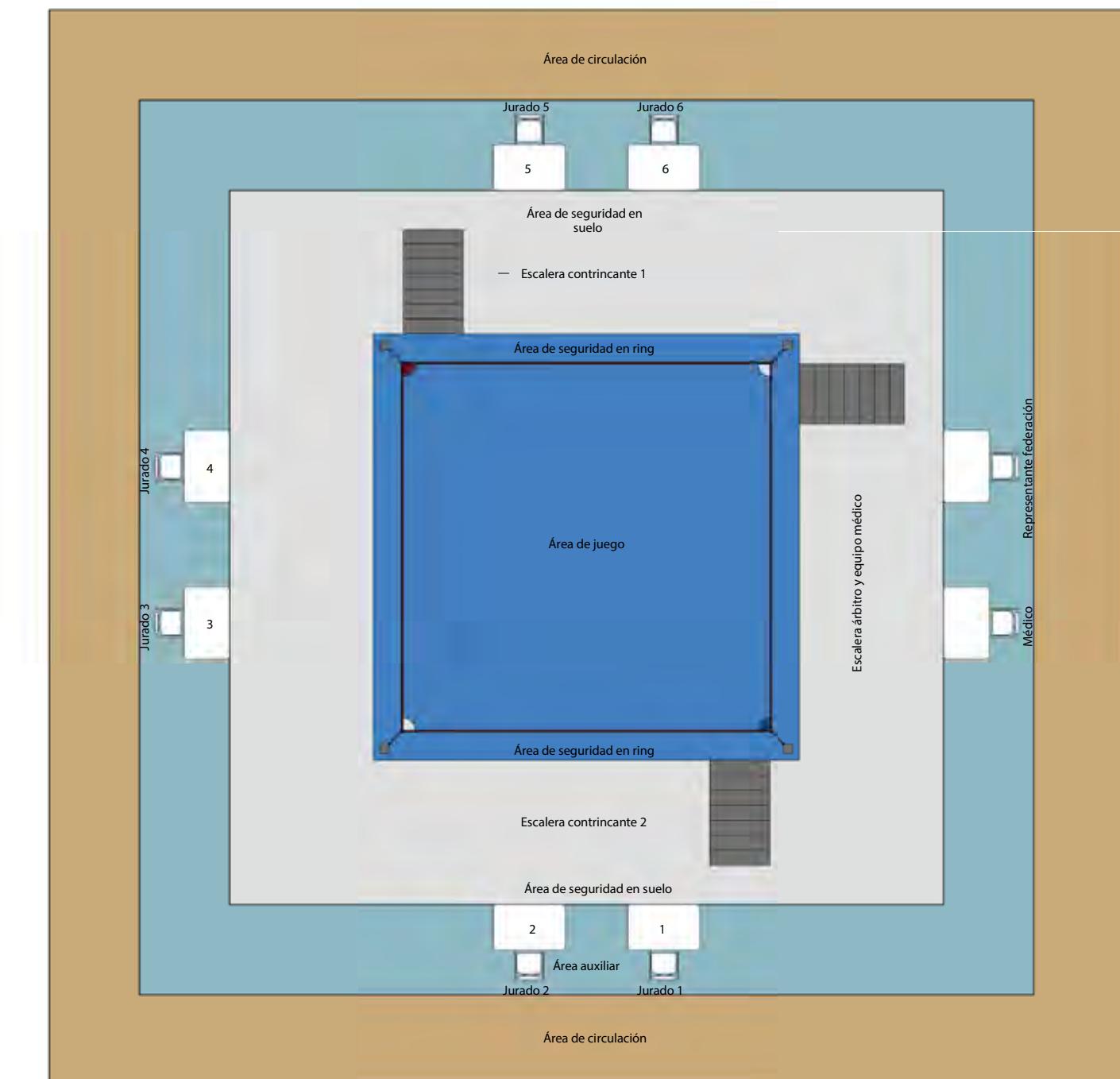
La competencia contará con un árbitro, quien se encontrará en el ring junto con los competidores y seis jurados, quienes se ubicarán en parejas en cada lateral del ring. Los jueces número 1,3 y 5 estarán evaluando al boxeador de un color (rojo) y los jueces número 2,4 y 6 harán el mismo ejercicio con el otro boxeador (azul).

La distancia de ubicación de las mesas será de mínimo 2,40 metros, medidos desde el borde del ring hasta el borde frontal de las mesas de cada uno de los jueces. (Ver diagrama 5. Zonificación jueces y árbitros)

**Escaleras.** El ring deberá disponer de tres escaleras, dos en las esquinas roja y azul, opuestas, para los participantes y los entrenadores, y otra en la esquina neutral a laderecha de la mesa de oficiales para los árbitros y médicos. (Ver diagrama 2. Planta técnica boxeo)

DIAGRAMA 5

## ZONIFICACIÓN JUECES Y ÁRBITROS



## Sistema de iluminación

Nivel de iluminancia recreativa: 200 luxes a 300 luxes.

Nivel de iluminancia competencia: 600 luxes a 800 luxes.

El sistema de iluminación cuenta con dos zonas de equipos de iluminación, uno ubicado sobre las líneas del ring y el otro ubicado sobre el área de circulación y acceso al ring, el objetivo es utilizar solo la iluminación del cuadrado sobre el ring cuando se esté desarrollando la competencia.

Se contemplan salidas de tomacorrientes dobles para la energización de dispositivos en la mesa de jueces, como: consolas, estadísticas, anotadores, entre otros. Las salidas eléctricas deben ser Reguladas (Alimentadas desde UPS).

Se contemplan salidas de datos, de audio, de video, para la transmisión de información, de sonido y de gráficos. Se ubican en la mesa de jueces.

DIAGRAMA 6 ESQUEMA DE ILUMINACIÓN BOXEO

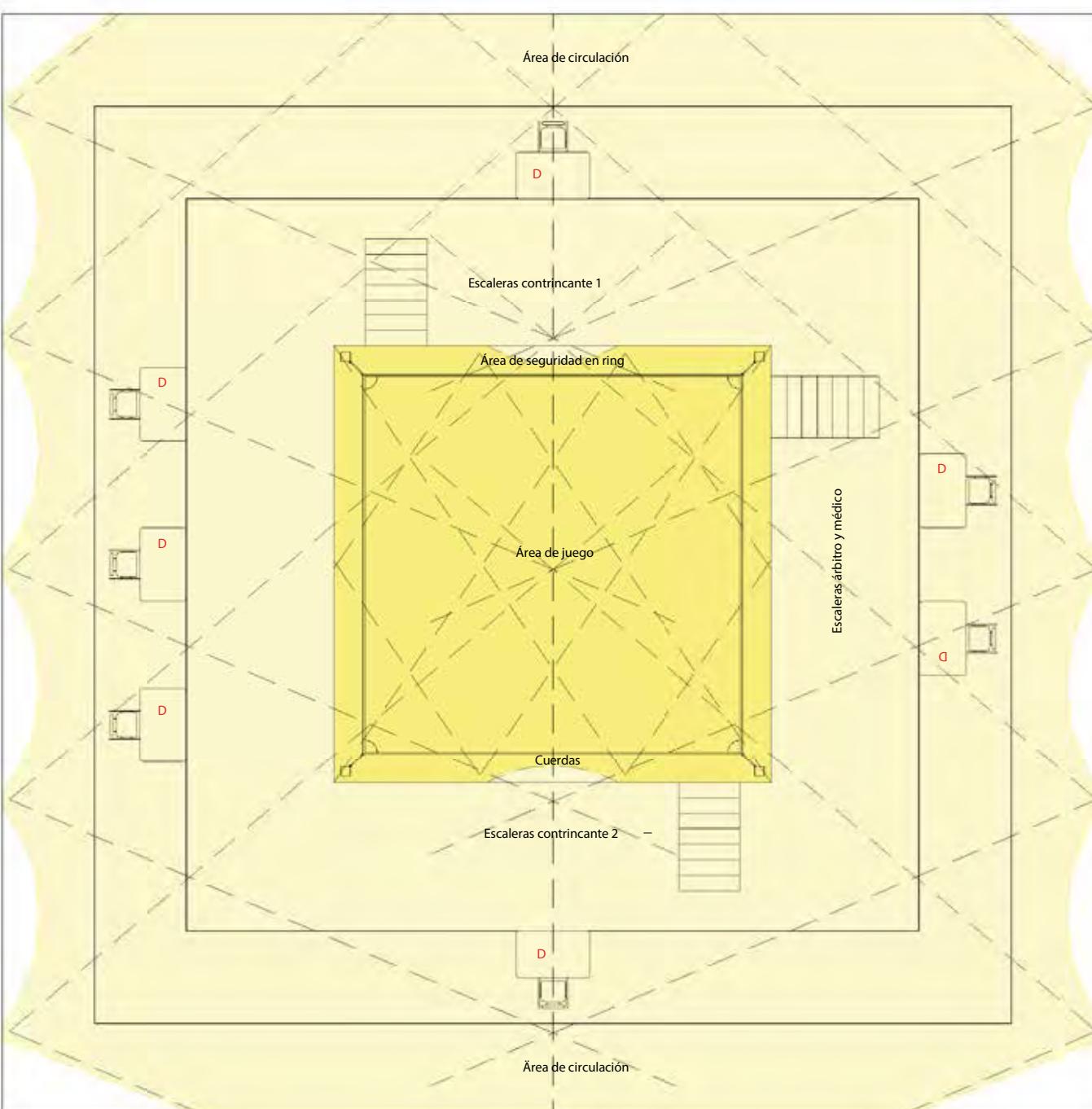


FOTO: COC



BURBUILLA 2019

JUEGOS NACIONALES  
BUCARAMANGA - CUNDINAMARCA

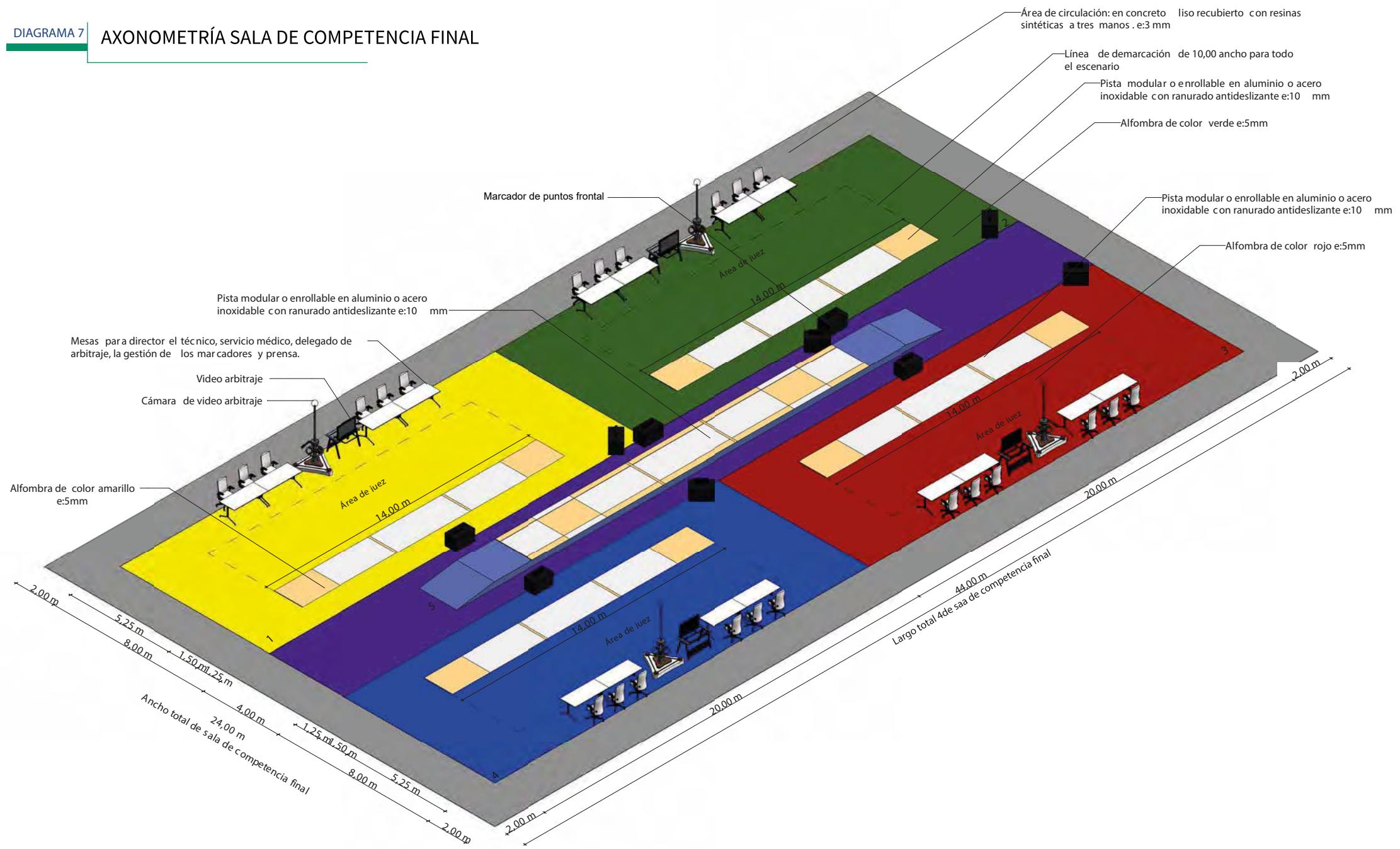
FLORETE MASCULINO

SEMI FINAL



# ESGRIMA

DIAGRAMA 7 AXONOMETRÍA SALA DE COMPETENCIA FINAL



## ESCENARIO DEPORTIVO.

Salón deportivo con superficie en concreto o sintético donde se instala el área de competencia, y graderías portátiles; o puede competirse en coliseos múltiples.

Deporte en el que dos personas protegidas con una careta y un traje especiales se enfrentan manejando la espada, el sable o el florete; gana quien antes consigue tocar con el arma al adversario un número determinado de veces.

La administración de las reglas está a cargo de la Federación Internacional de Esgrima (FIE).

**DIAGRAMA 8 ASEOLEACIÓN ESGRIMA**



**ORIENTACIÓN.** La práctica de la esgrima se realiza en zonas cubiertas y cerradas, se debe considerar un control de ingreso de luz sobre las salas de las diferentes pistas, para evitar deslumbramientos directos sobre algún competidor.

## Zonificación del escenario deportivo

Son salas de pistas de competencia definidas en tres clases:

1. Sala de competencia final
2. Sala de cuatro pistas de colores
3. Sala de cuatro pistas anexas cuyas dimensiones

Son  $44,00 \times 24,00$  metros,  $44,00 \times 20,00$  metros y  $44,00 \times 20,00$  metros respectivamente, las cuales forman las configuraciones A y B para competencias de diferentes números de participantes. (Ver diagrama 9. Salas para competición).

**Área de juego.** Está conformada por dos clases de pistas, de eliminación y final, con medidas de  $1.50 \times 14.00$  metros y  $2.00 \times 18,00$  metros respectivamente. (Ver diagrama 10. Pista final y diagrama 11. Pista eliminación)

### Zonas del área de juego.

**Zona A.** Está delimitada por la línea central y la línea de guardia, en esta zona no se puede ingresar hasta que el árbitro dé la orden de inicio. (Ver diagrama 10. Pista final y diagrama 11. Pista eliminación)

**Zona B.** Está delimitada por la línea de guardia y la línea de advertencia, es la zona donde el competidor se pone en guardia al inicio del combate o después de tocar al oponente, generalmente pegado a la línea de guardia, pero sin rebasarla.

**Zona C.** Está delimitada por la línea de advertencia y la línea final de pista, esta zona debe ser destacada con otro color o de otra forma para que se diferencie fácilmente y permita al competidor advertir que está cerca de la línea final de pista. (Ver diagrama 10. Pista final y diagrama 11. Pista eliminación)

### Zona D.

Opcionalmente, y cuando la pista es principal, se puede prolongar una tercera zona D de entre  $1,50$  y  $2,00$  metros más, para evitar caídas al final de la pista, dicha prolongación no afecta a las medidas válidas de la pista. (Ver diagrama 10. Pista final y diagrama 11. Pista eliminación)

**Zona juez.** En las pistas de eliminación es un rectángulo demarcado con una línea ancha de  $e:10,00$  metros, el cual está centrado respecto a la pista y sus medidas son  $14,00 \times 3,50$  metros. En la pista final es un rectángulo demarcado con una línea ancha de  $e: 10,00$  metros, el cual es centrado respecto a la pista y sus medidas son  $14,00 \times 4,50$  metros. (Ver diagrama 10. Pista final y diagrama 11. Pista eliminación)

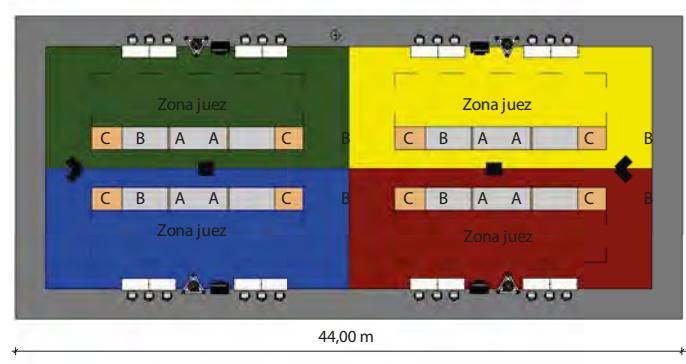
Configuración A. Esquema para competencias internacionales



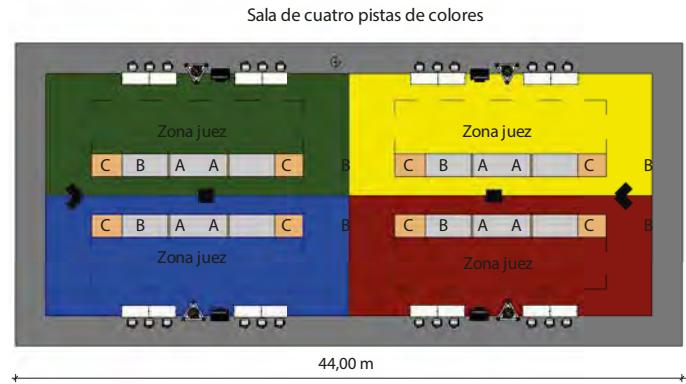
Configuración B. Esquema de juegos nacionales



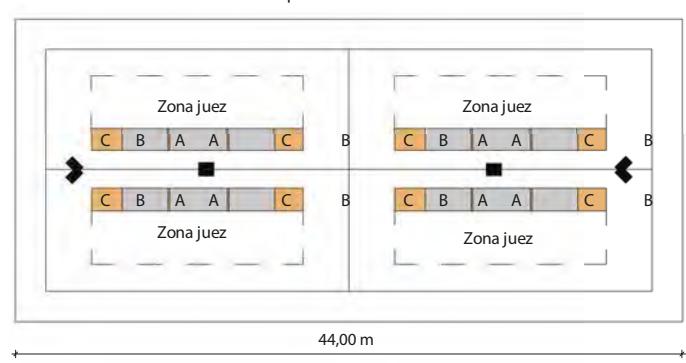
Sala de cuatro pistas de colores



Sala de cuatro pistas anexas o calentamiento



Sala de cuatro pistas anexas o calentamiento



**DIAGRAMA 9 SALAS PARA COMPETICIÓN**

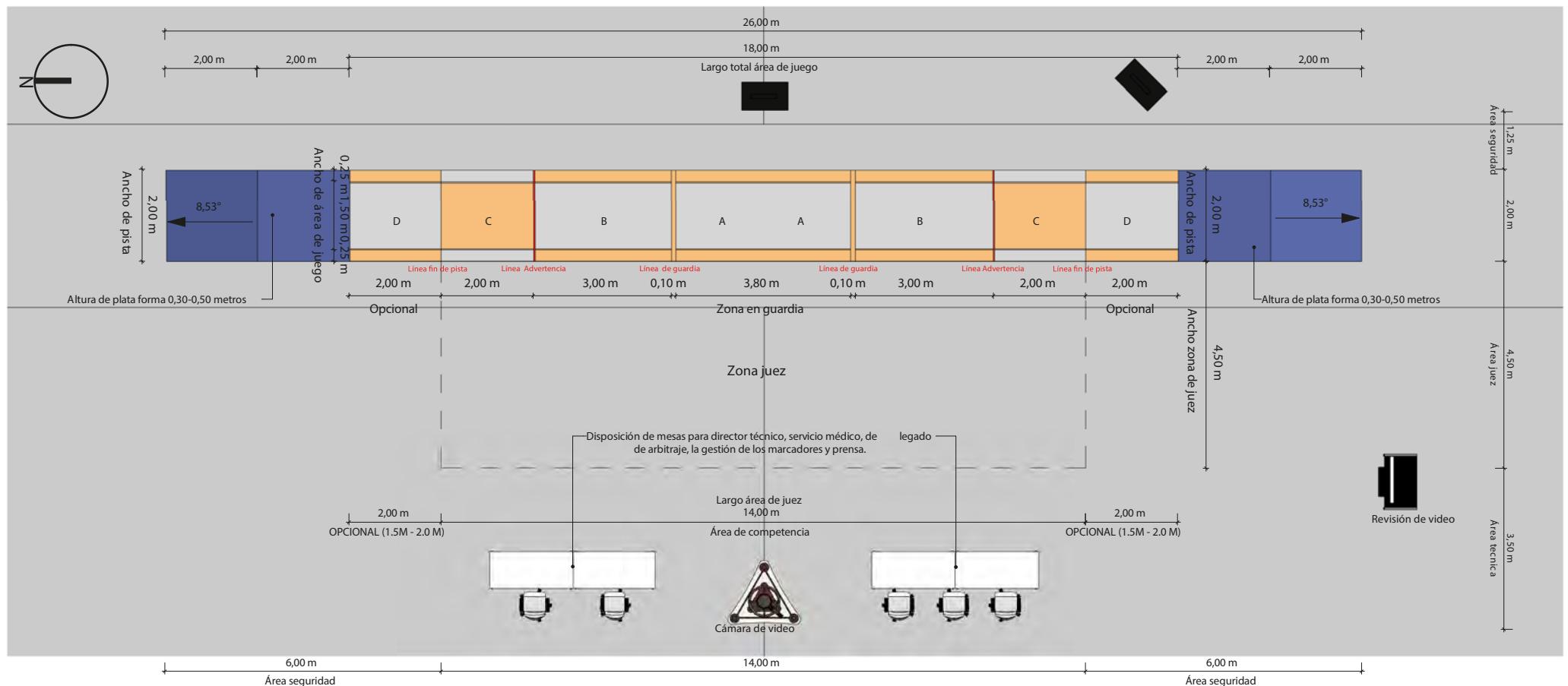
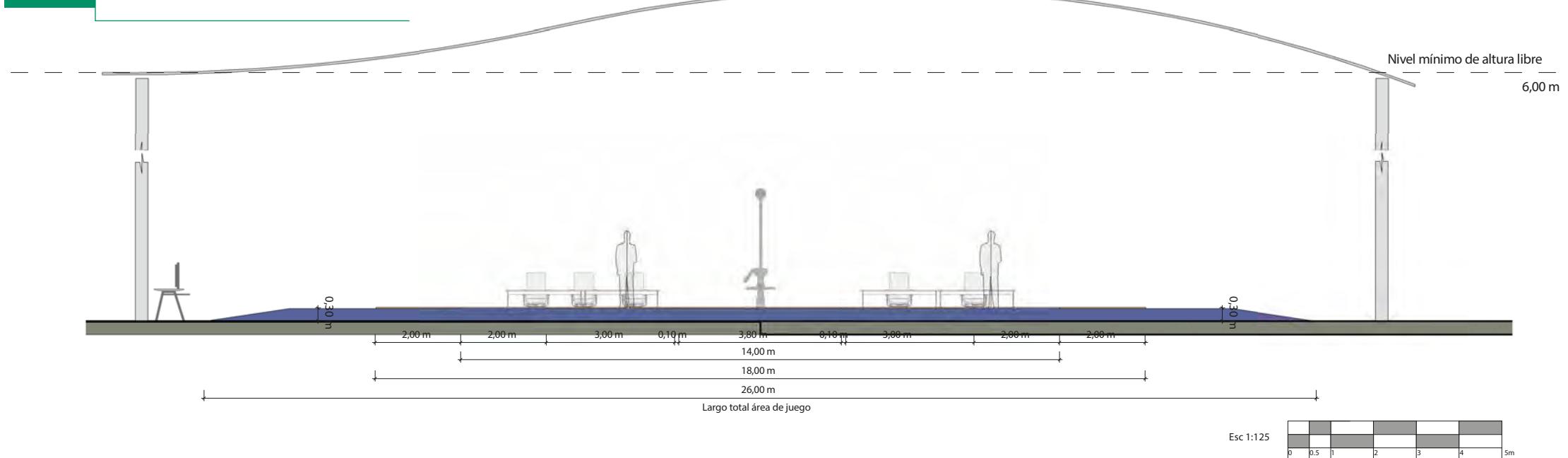
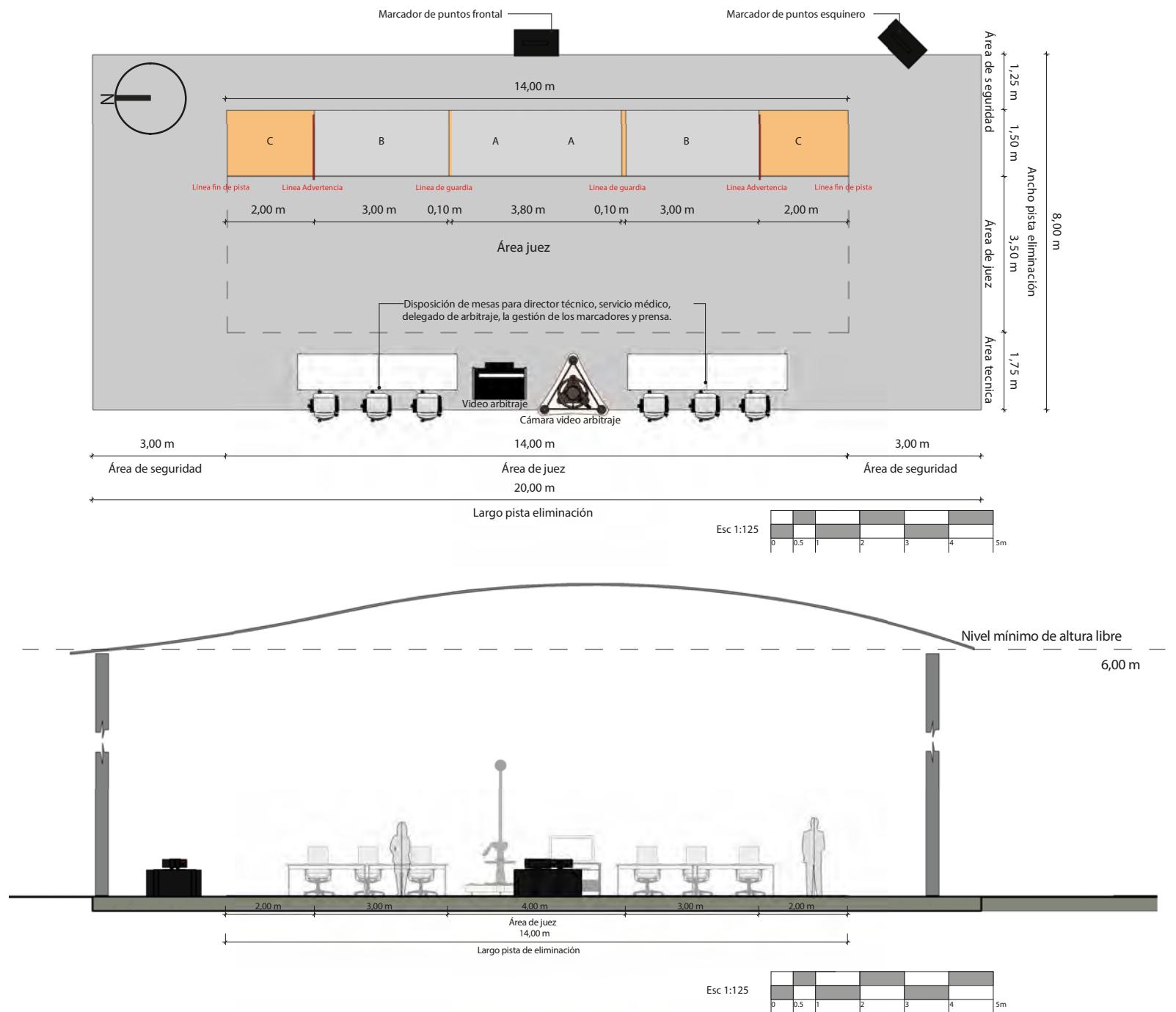


DIAGRAMA 10 PISTA FINAL ESGRIMA



**DIAGRAMA 11 PISTA ELIMINACIÓN ESGRIMA**

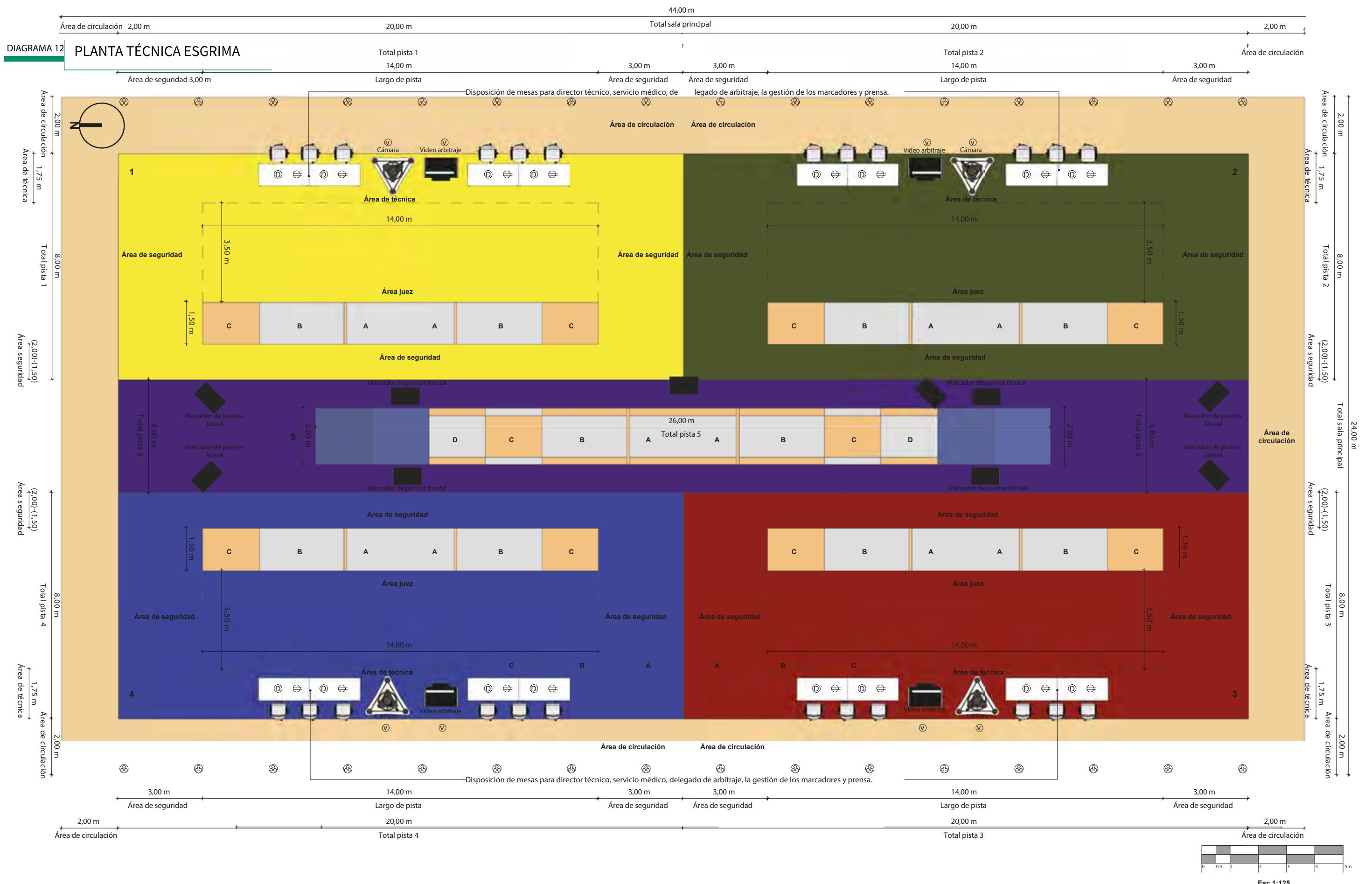


**Área de seguridad.** Para pistas de eliminación y final se encuentran ubicadas en ambos laterales con un ancho de 3,00 metros y en la parte posterior de las pistas con un ancho de 1,25 metros formando una “C”. Para la pista final igualmente, se encuentra ubicada en ambos laterales con un ancho de 6,00 metros y en la parte posterior con un ancho de 1,25 metros. (Ver diagrama. 10 Pista final, Diagrama 11. Pista eliminación y diagrama 12. Planta técnica)

**Área técnica.** Para pistas de eliminación, está ubicada en la parte anterior con un ancho de 1,75 metros a lo largo de la pista, para pista final, está ubicada en la parte anterior con un ancho de 1,75 metros a lo largo de la pista. (Ver diagrama. 10 Pista final, Diagrama 11. Pista eliminación y diagrama 12. Planta técnica)

**Área de circulación.** Estará en el contorno de las pistas y tendrá un ancho mínimo de 2,00 metros. (Ver diagrama 12. Planta técnica)

## DIAGRAMA 12 PLANTA TÉCNICA ESGRIMA



## Superficie de competencia

**Superficie de juego.** Para pistas de eliminación y final se instalan las alfombras de colores asignados sobre superficies planas, losas de concreto pulido, pisos con acabado antideslizante, las cuales soportan las pistas modulares o enrollables hechas a base de aluminio o acero inoxidable con ranuras antideslizantes, sobre las cuales se desarrolla la competencia.

Para la pista final se retiran las pistas uno, dos, tres y cuatro y sobre las alfombras de colores se instala el pódium con una altura dentro del rango de 0,30 a 0,50 metros, el cual hace el soporte para la pista modular de 2,00 x 18,00 metros. (Ver diagrama Detalles pisos de pistas)

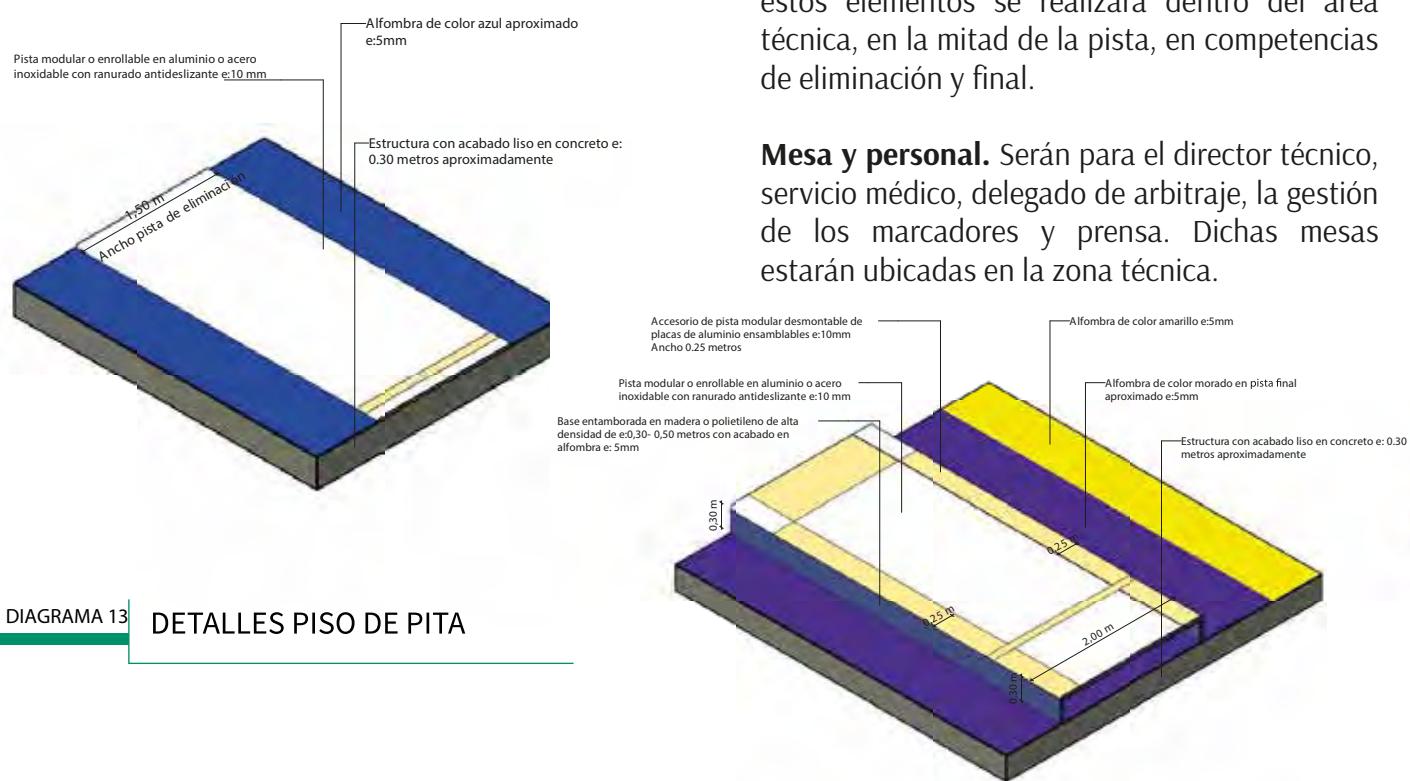


DIAGRAMA 13 DETALLES PISO DE PITA

## Zonificación jueces y árbitros

**Juez.** Debe disponerse un espacio para el juez, desde el cual sea posible divisar todas las superficies y líneas de competencia, el espacio destinado para esto se llama zona de juez ya anteriormente especificado en cada tipo de pista. (Ver diagrama. 10 Pista final, Diagrama 11. Pista eliminación y diagrama 12. Planta técnica)

**Marcadores.** Para competencia de eliminación se debe disponer de un marcador a la altura del observador a 1,60 metros en posición frontal a la zona de juez y para la pista final, se debe disponer de un marcador frontal y otro diagonal ubicado al final de la pista.

**Cámara de video arbitraje.** La ubicación de estos elementos se realizará dentro del área técnica, en la mitad de la pista, en competencias de eliminación y final.

**Mesa y personal.** Serán para el director técnico, servicio médico, delegado de arbitraje, la gestión de los marcadores y prensa. Dichas mesas estarán ubicadas en la zona técnica.

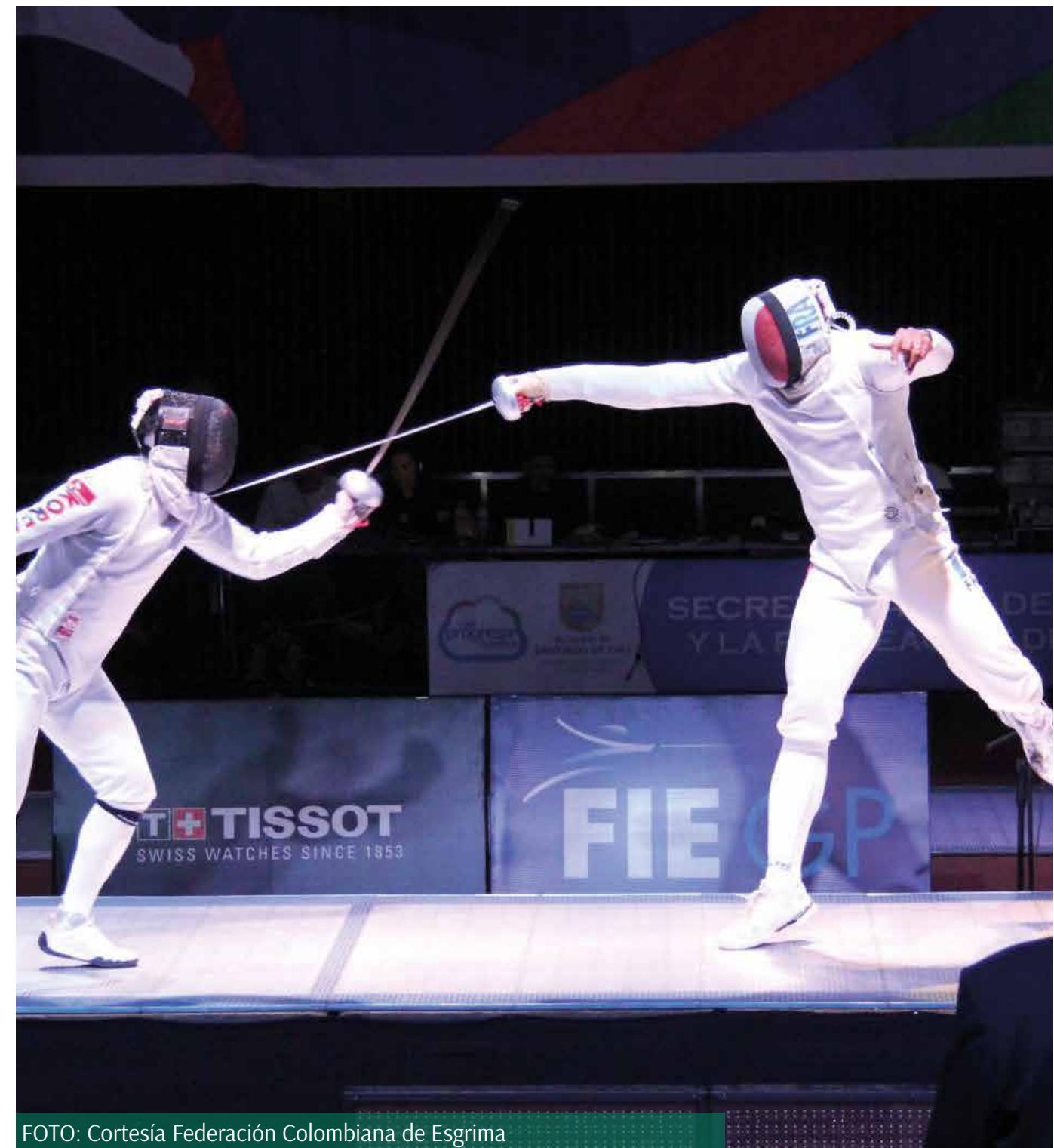


FOTO: Cortesía Federación Colombiana de Esgrima



## Sistema de Iluminación

Se recomienda que se emplee una iluminación de 600-800 luxes para escenarios donde se practique la esgrima de alta competencia y para entrenamiento 200-300 luxes desde una altura mínima de 6.00 metros medidos desde el nivel del suelo.

El escenario deberá garantizar el porcentaje mínimo de uniformidad de la iluminación, con el fin de que sea homogénea sobre el área de juego. Se debe cumplir con el parámetro del nivel de deslumbramiento, con el objetivo de evitar molestias con la iluminación a los deportistas durante el desarrollo de la competencia o entrenamiento.

Los equipos proyectados y posteriormente instalados deben ser equipos de iluminación profesional para escenarios deportivos, tener "Certificado de Conformidad de Producto", pertenecer a una tecnología de iluminación reciente, tener garantía mínima de 5 años y tener representación en el mercado colombiano.

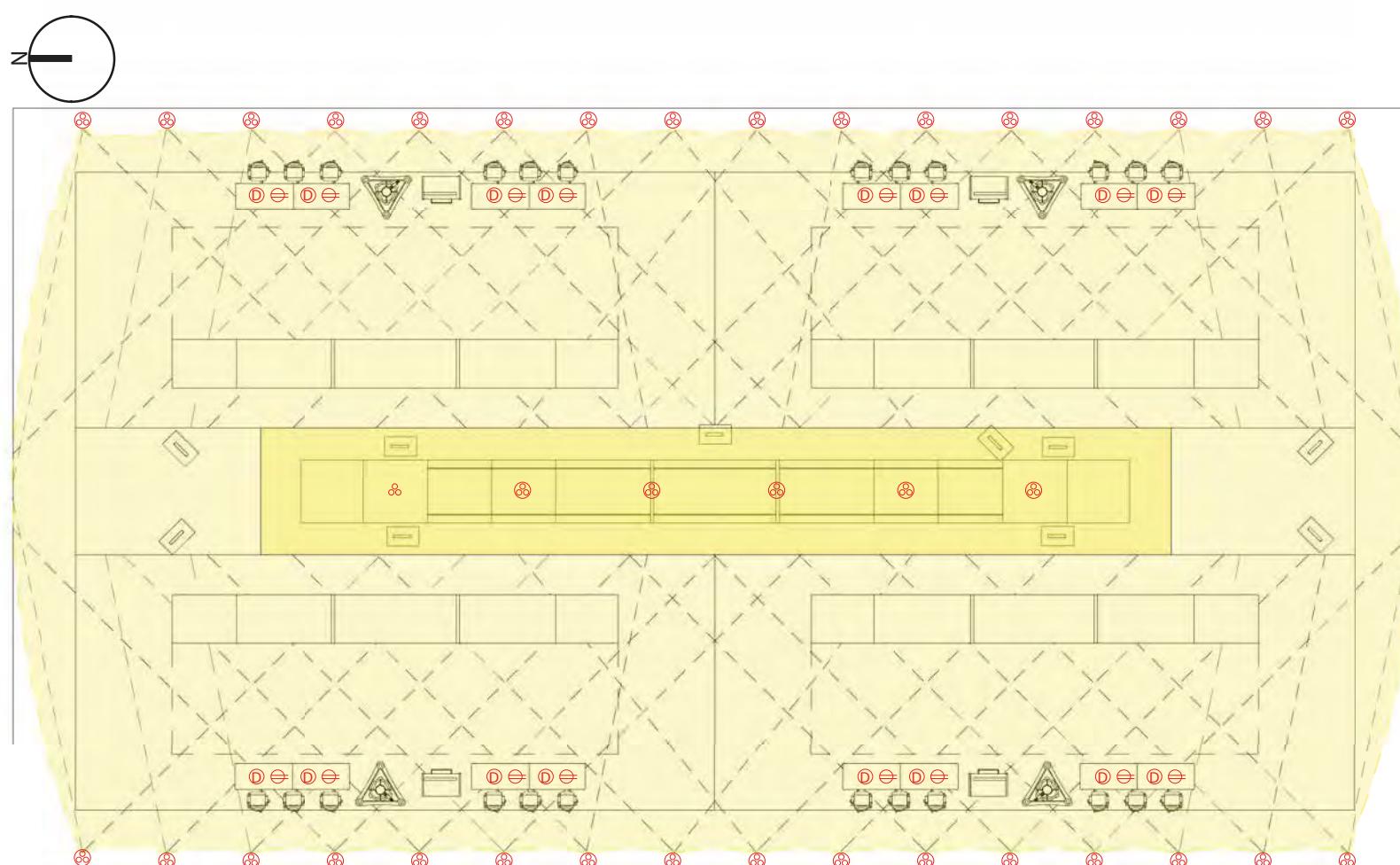
Los equipos de iluminación están ubicados en dos filas, una en cada costado de la zona de competencia buscando evitar el deslumbramiento (Iluminación indirecta). Aun así los equipos de iluminación deben ser diseñados de tal forma que no se produzca ninguna incomodidad visual a los jugadores dentro de la zona de competencia.

Se contemplan salidas de tomacorrientes dobles para la energización de dispositivos en la mesa de

jueces, como: consolas, estadísticas, anotadores, entre otros. Las salidas eléctricas deben ser Reguladas (Alimentadas desde UPS)

Se contemplan salidas de datos, de audio, de video, para la transmisión de información, de sonido y de gráficos. Se ubican en la mesa de jueces

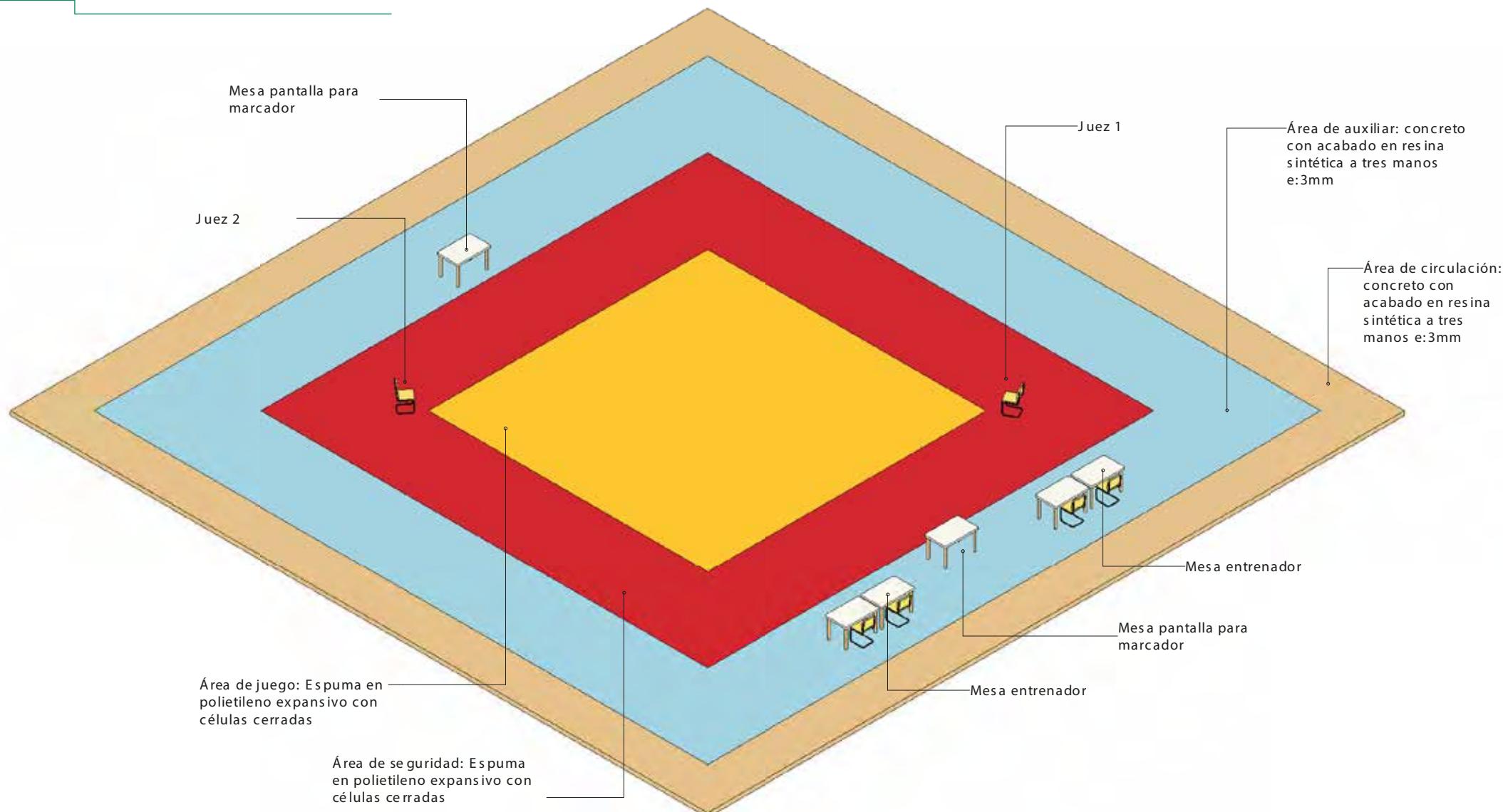
DIAGRAMA 14 | ESQUEMA DE ILUMINACIÓN DE ESGRIMA





# JUDO

DIAGRAMA 15 AXONOMETRÍA JUDO



## ESCENARIO DEPORTIVO.

Salón deportivo con superficie en concreto o sintético donde se instala el área de competencia, y graderías portátiles; o puede competirse en coliseos múltiples.

Sistema de combate sin armas, de origen japonés, hoy principalmente practicado como deporte, en que dos contendientes luchan cuerpo a cuerpo con el objetivo de derribar e inmovilizar en el suelo al adversario aprovechando la fuerza y el impulso de este.

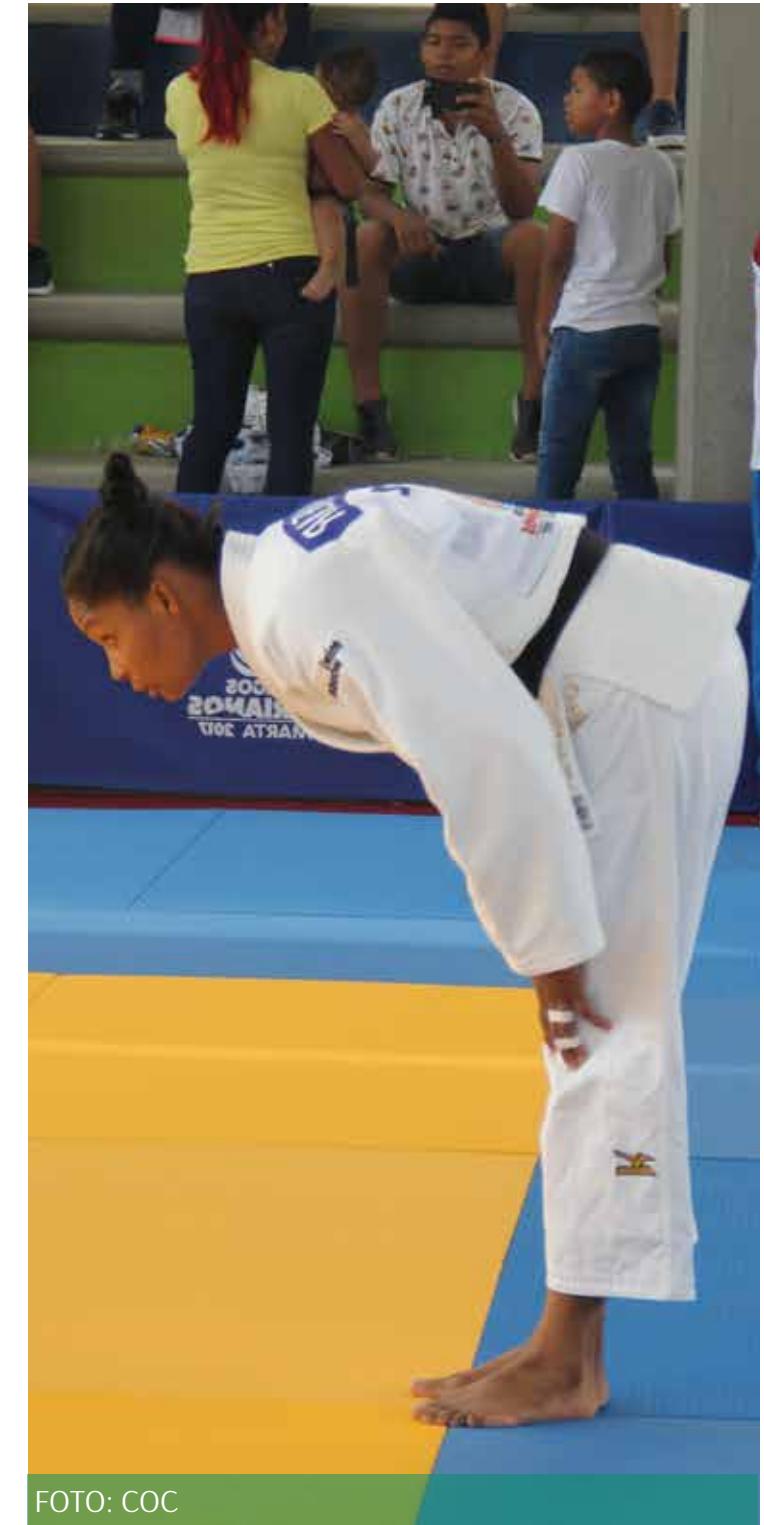
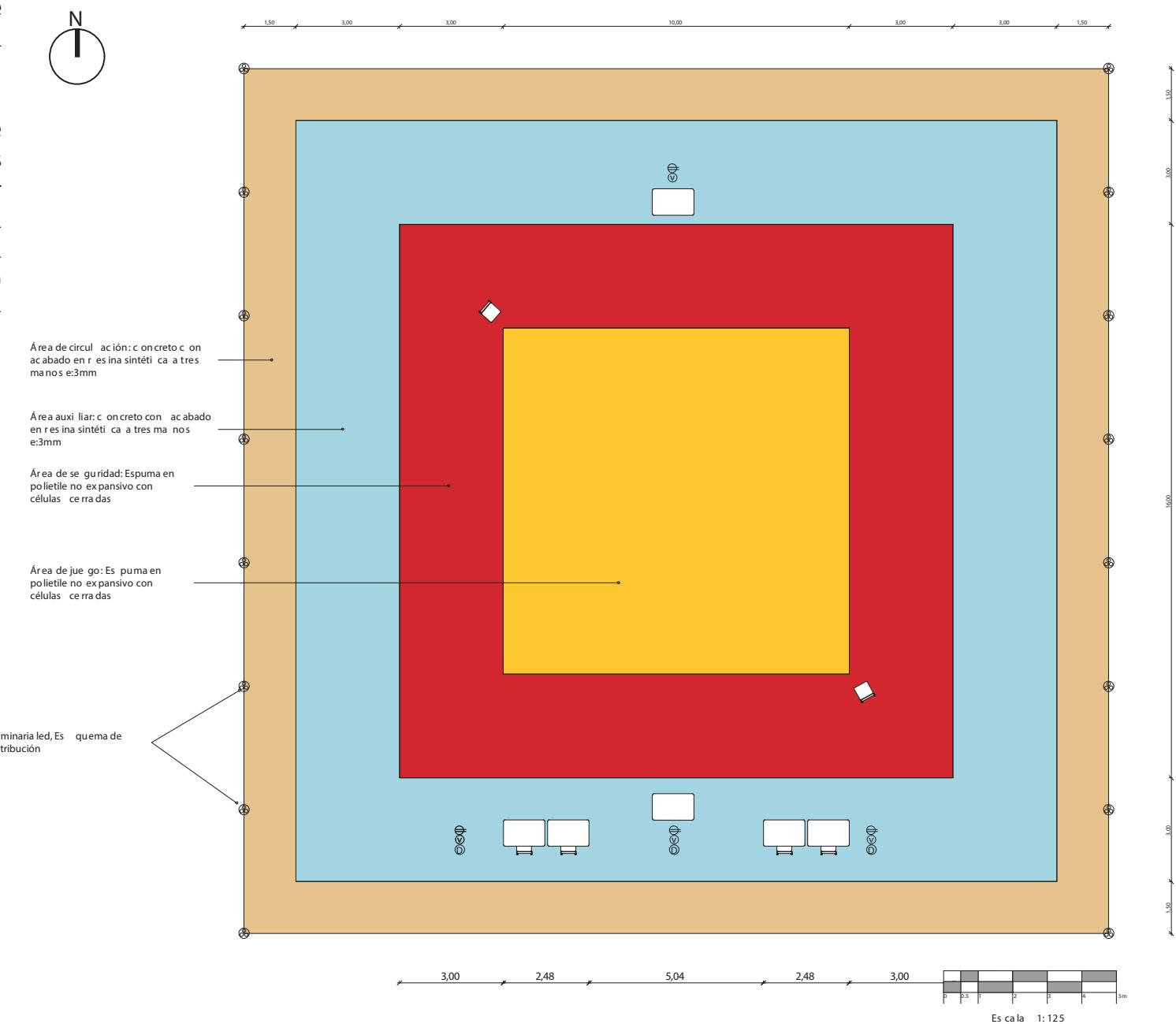
La administración de las reglas está a cargo de la International Judo Federation (IJF).

## Zonificación del escenario deportivo

**Área de juego.** Será un cuadrado con un mínimo de 8,00 x 8,00 metros y un máximo de 10,00 x 10,00 metros. Debe ser de color amarillo Pantone 123C (RGB 255 199 44). (Ver diagrama 16. Planta técnica Judo)

**Área de seguridad.** Deben tener un mínimo de 3,00 metros. Cuando se usan dos o más áreas contiguas en una competencia, se puede usar una zona de seguridad común para satisfacer la distancia mínima de 4,00 metros entre ellas. Esta debe ser de color rojo pantone 1795C (RGB 210 38 48) (ver diagrama 17. Distribución en competencia)

DIAGRAMA 16 PLANTA TÉCNICA JUDO



## Implementación

**Marcadores.** En cada área de juego haber 2 marcadores que indiquen la puntuación, situados fuera del área de juego, estos deben estar ubicados donde puedan ser vistos fácilmente por los árbitros, miembros de la comisión oficial, cuerpo técnico y espectadores.

**Cronómetros.** Debe haber cronómetros dispuestos de la siguiente manera:

- Duración del combate: Uno (1)
- Osaekomi: Dos (2)
- Reserva: Uno (1)

**Banderines.** Los cronometradores deberán usar banderines de color amarillo durante el tiempo muerto y verde para duración del osaekomi.

## Superficie de competencia

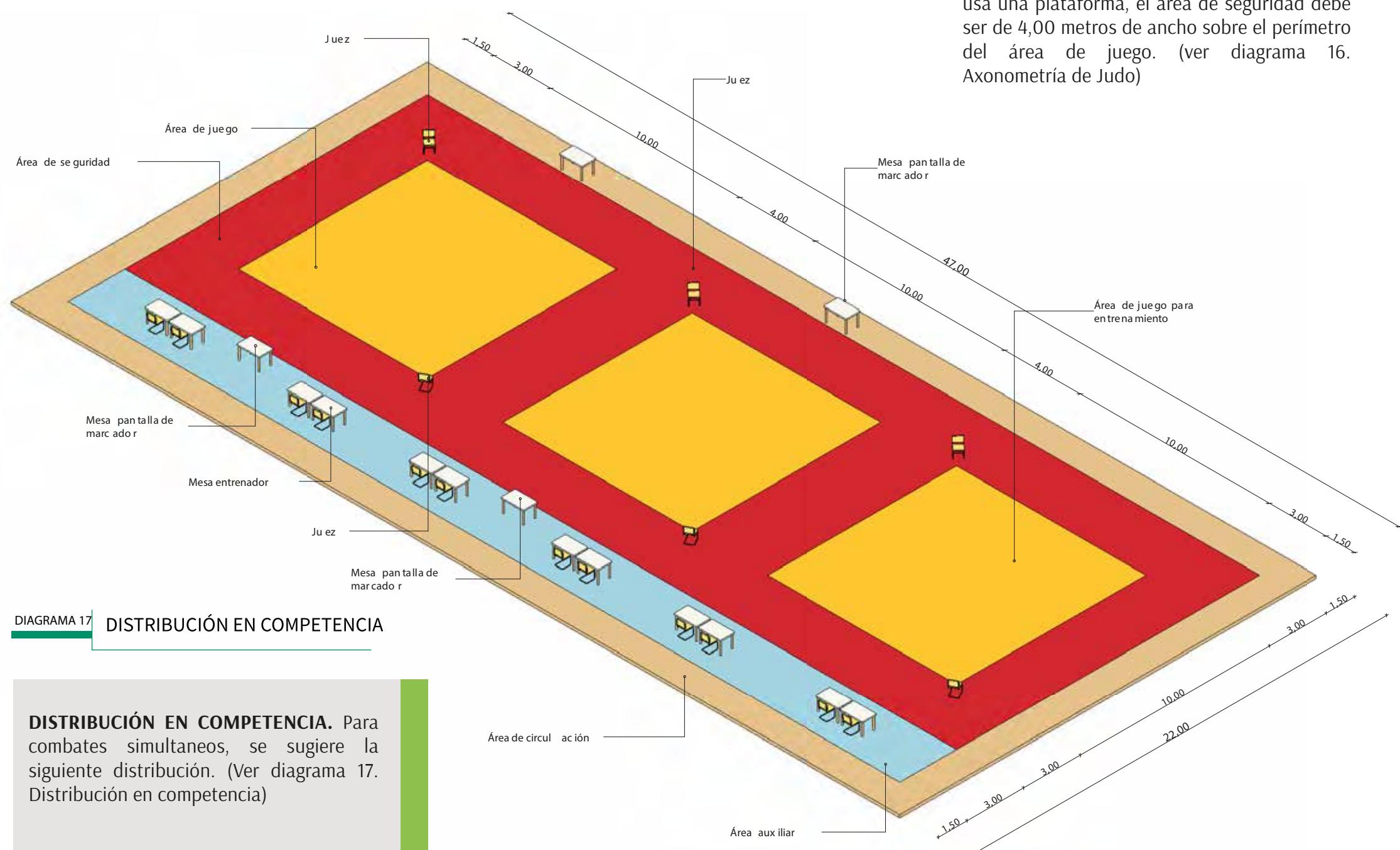
Los elementos que conforman la superficie deben ser en espuma forrada en vinilo de alta resistencia e higiénica de base antideslizante, debe colocarse en un piso flexible a nivel del suelo.

Los elementos que forman la superficie deben estar alineados, sin espacio entre ellos, esta debe ser lisa y estar fijada de tal manera que los elementos no puedan ser desplazados.

Si el piso es de concreto, se debe instalar taraflex, o similar, debajo de los elementos de la superficie.

La altura mínima por encima de la superficie debe ser de 12,00 m y dependiendo de las líneas de visión del escenario, sobre una plataforma sólida también se puede ubicar el tatami.

La plataforma debe estar hecha de madera o en un material similar, debe ser 1,00 metro más larga que las dimensiones del tatami no debe tener más de 1,00 metro de altura. Cuando se usa una plataforma, el área de seguridad debe ser de 4,00 metros de ancho sobre el perímetro del área de juego. (ver diagrama 16. Axonometría de Judo)



## Sistema de iluminación

Nivel de iluminancia recreativa: 200 luxes a 300 luxes  
Nivel de iluminancia competencia: 600 luxes a 800 luxes.

Los equipos de iluminación están ubicados en dos filas, una en cada costado de la zona de competencia buscando evitar el deslumbramiento (Iluminación indirecta).

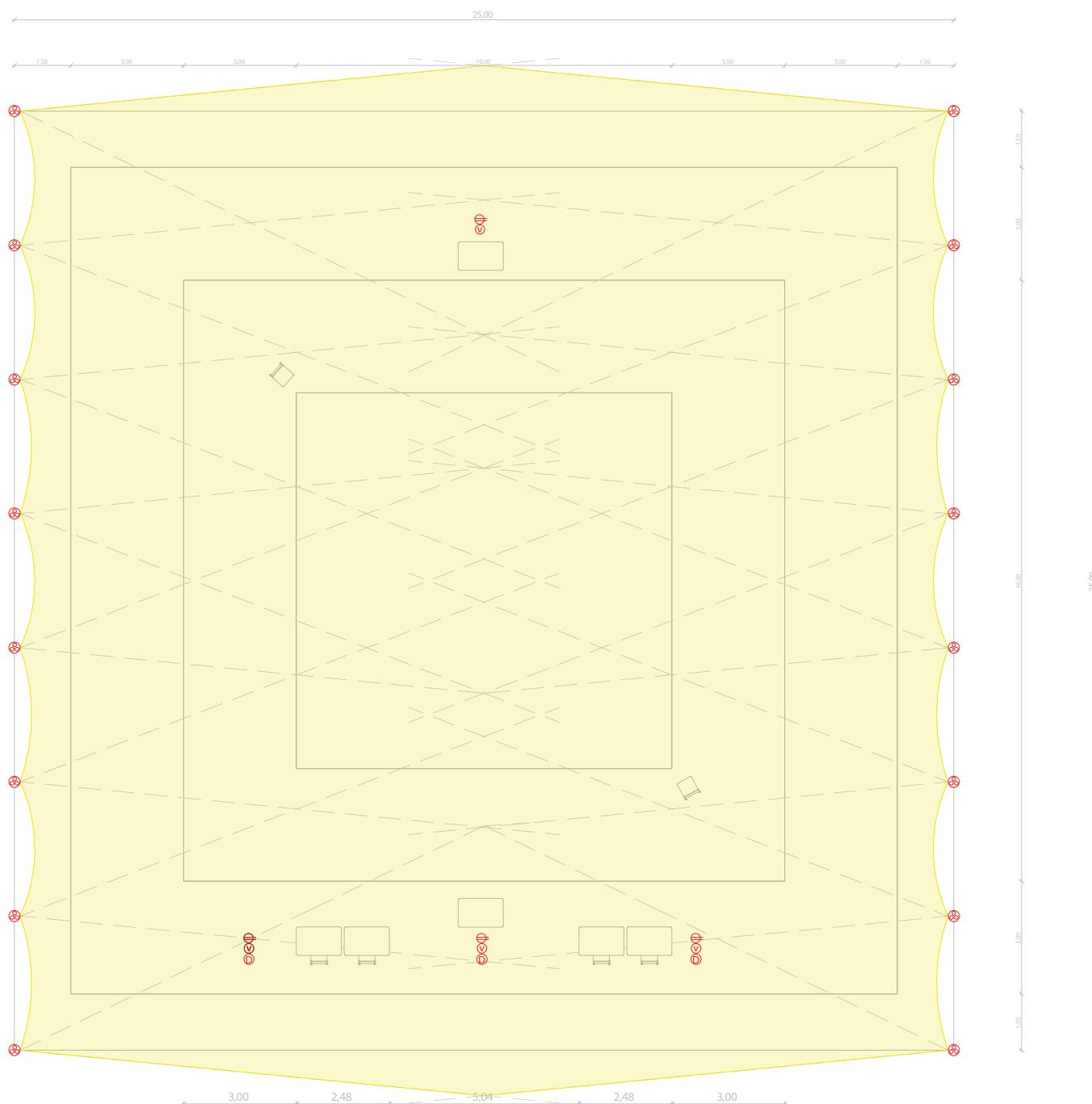
Aun así los equipos de iluminación deben ser direccionados de tal forma que no se produzca ninguna incomodidad visual a los jugadores dentro de la zona de competencia.

Se contemplan salidas de tomacorrientes dobles para la energización de dispositivos en la mesa de jueces, como: consolas, estadísticas, anotadores, entre otros. Las salidas eléctricas deben ser Reguladas (Alimentadas desde UPS).

Se contemplan salidas de datos, de audio, de video, para la transmisión de información, de sonido y de gráficos. Se ubican en la mesa de jueces.

Los equipos proyectados y posteriormente instalados deben ser equipos de iluminación profesional para escenarios deportivos, tener “Certificado de Conformidad de Producto”, pertenecer a una tecnología de iluminación reciente, tener garantía mínima de 5 años y tener representación en el mercado nacional.

DIAGRAMA 18 | ESQUEMA DE ILUMINACIÓN JUDO

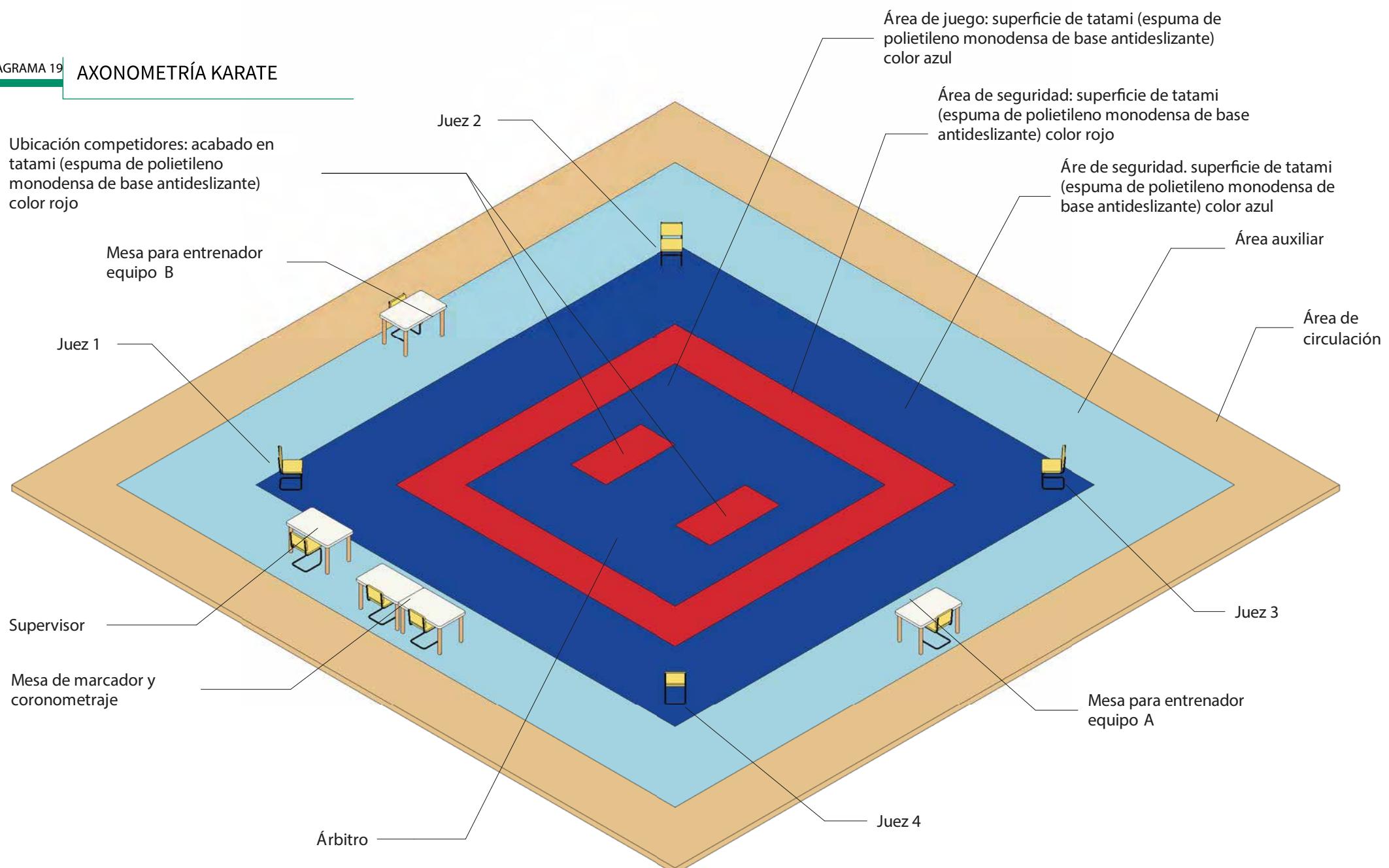






# KARATE

DIAGRAMA 19 AXONOMETRÍA KARATE



## ESCENARIO DEPORTIVO.

Salón deportivo con superficie en concreto o sintético donde se instala el área de competencia, y graderías portátiles; o puede competirse en coliseos múltiples.

Sistema de combate sin armas de origen japonés, hoy practicado principalmente como deporte, en el que dos combatientes luchan con el objetivo de derribar al contrario mediante golpes secos dados con el canto de las manos, los codos y los pies.

La administración de las reglas está a cargo de la World Karate Federation (WKF).

## Zonificación del escenarios

**Área de juego.** Deberá tener forma de cuadrado de 8,00 metros de lado. Para el posicionamiento de los competidores se señalarán dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una, en ángulo recto con la línea del árbitro y situadas a 1,50 m del centro del área de competición.

Para el posicionamiento del árbitro se debe señalar una línea de 50,00 cm de longitud a 2,00 metros del centro del área de competición. (Ver diagrama 19. Axonometría Judo y diagrama. 20 Planta técnica de Klarate)

**Área de seguridad.** El campo de juego deberá estar rodeado de una zona de seguridad de al menos 2,00 metros de ancho.

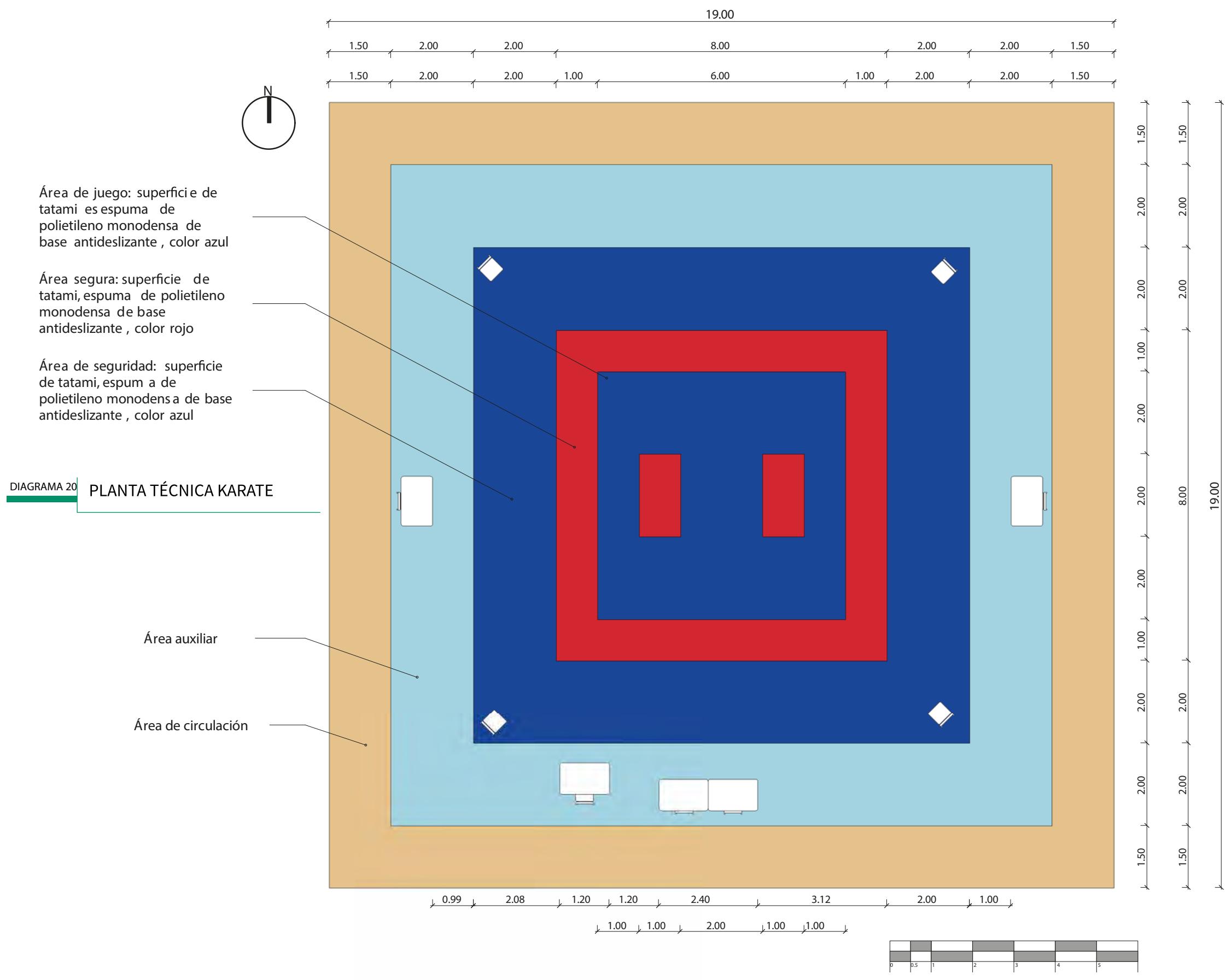
**Área auxiliar.** Se encuentra ubicada alrededor del área de seguridad con un ancho de 2,00 metros.

**Área de circulación.** El ancho recomendado para las circulaciones es de 1,50 metros. Deberán estar ubicadas en el perímetro del área auxiliar.

## Superficie de competencia

Las piezas que conforman la superficie de tatami deben ser en espuma de polietileno monodenso antideslizante en la superficie de contacto con el suelo y tener un coeficiente de rozamiento bajo en la cara superior.

Estas superficies se pueden colocar sobre concreto siempre y cuando se coloque un taraflex o similar entre los dos.



Dos piezas del tatami estarán invertidas en el centro, con el fin de señalar la posición central de los competidores y deben estar a 1,00 metros de distancia del centro del tatami.

El área segura de 1,00 mt de ancho ubicada en el borde del área de juego debe ser de diferente color al resto del tatami. (Ver diagrama 20. Planta técnica Karate)

## Zonificación de jueces y árbitros

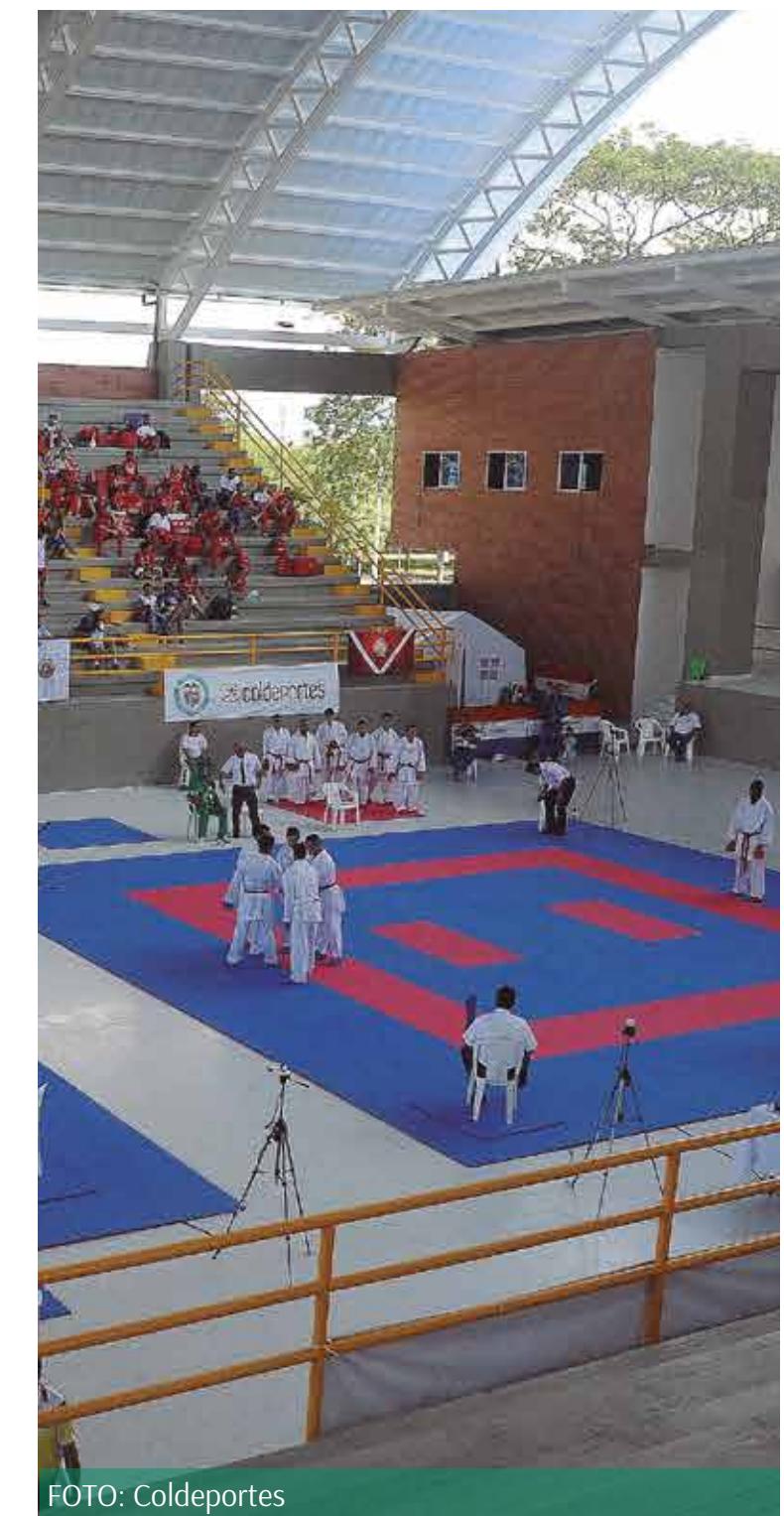
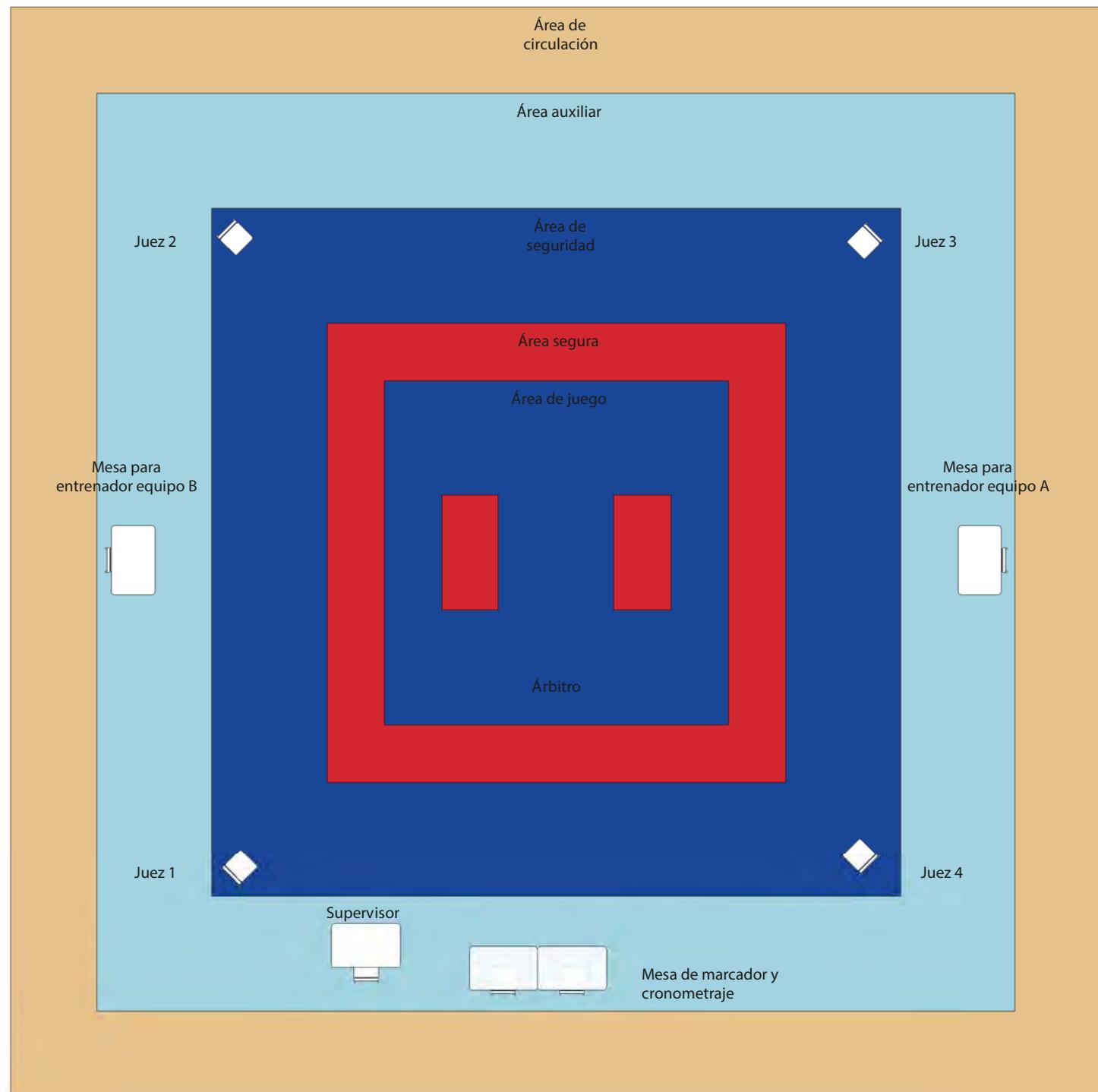
### Juez.

**El Árbitro (SHISHIN).** Estará ubicado en el centro de las dos piezas en las que están situados los competidores, a un metro del área segura de color rojo. (Ver diagrama 21. Ubicación de jueces)

**Los Jueces (FUKUSHIN).** Se sentarán en cada esquina del área de juego sobre el área de seguridad de color azul. (Ver diagrama 21. Ubicación de jueces)

**Supervisor (KANSA).** Se ubicará fuera del área de seguridad, por detrás y a la izquierda o derecha del árbitro. (Ver diagrama 21. Ubicación de jueces)

DIAGRAMA 21 UBICACIÓN DE JUECES KARATE

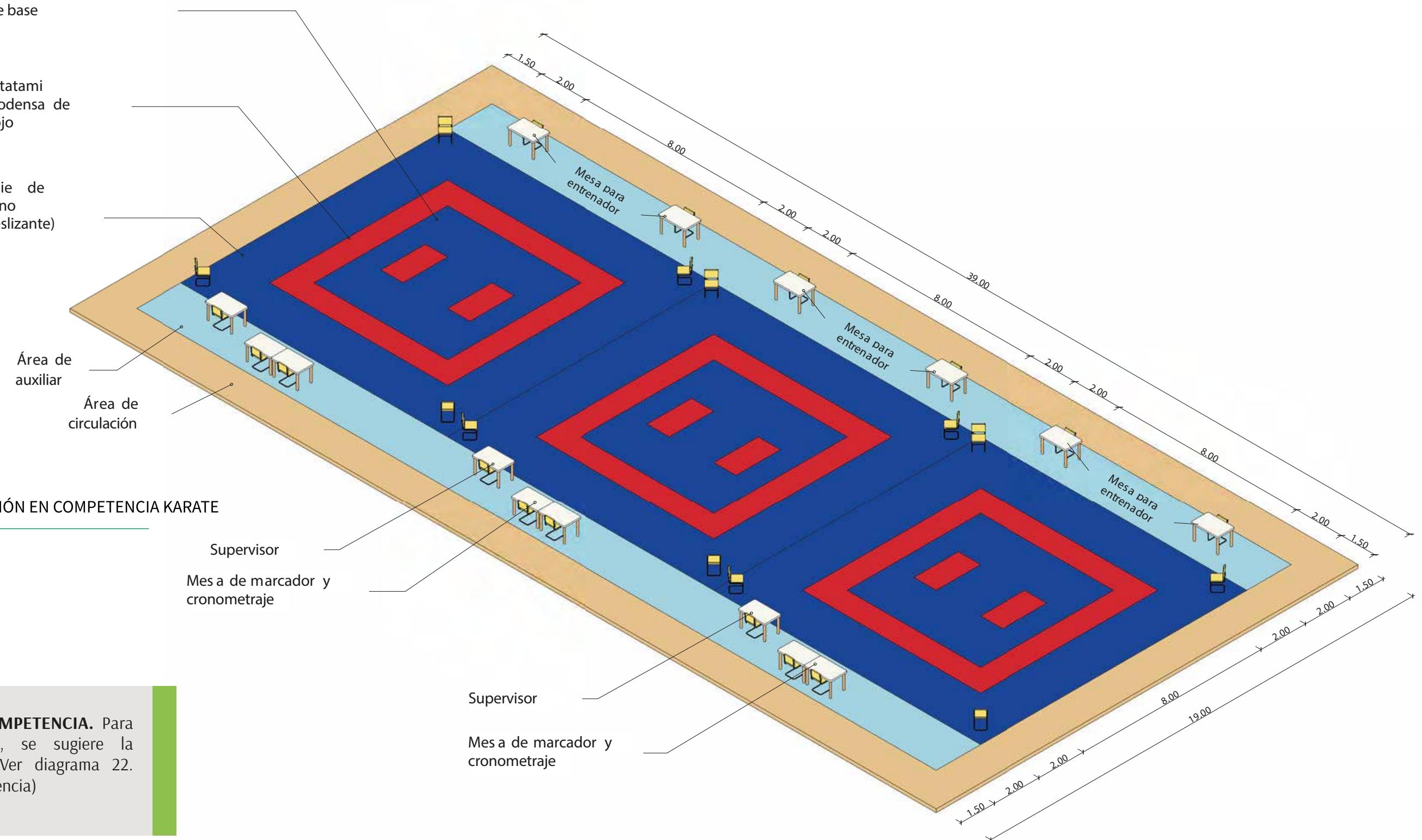


Área de juego: Superficie de tatami (espuma de polietileno monodensa de base antideslizante) color azul

Área segura: Superficie de tatami (espuma de polietileno monodensa de base antideslizante) color rojo

Área de seguridad: Superficie de tatami (espuma de polietileno monodensa de base antideslizante) color azul

#### DIAGRAMA 22 DISTRIBUCIÓN EN COMPETENCIA KARATE



**DISTRIBUCIÓN EN COMPETENCIA.** Para combates simultáneos, se sugiere la siguiente distribución.(Ver diagrama 22. Distribución en competencia)



## Sistema de iluminación

Nivel de iluminancia recreativa: 200 luxes a 300 luxes Nivel de iluminancia competencia: 600 luxes a 800 luxes.

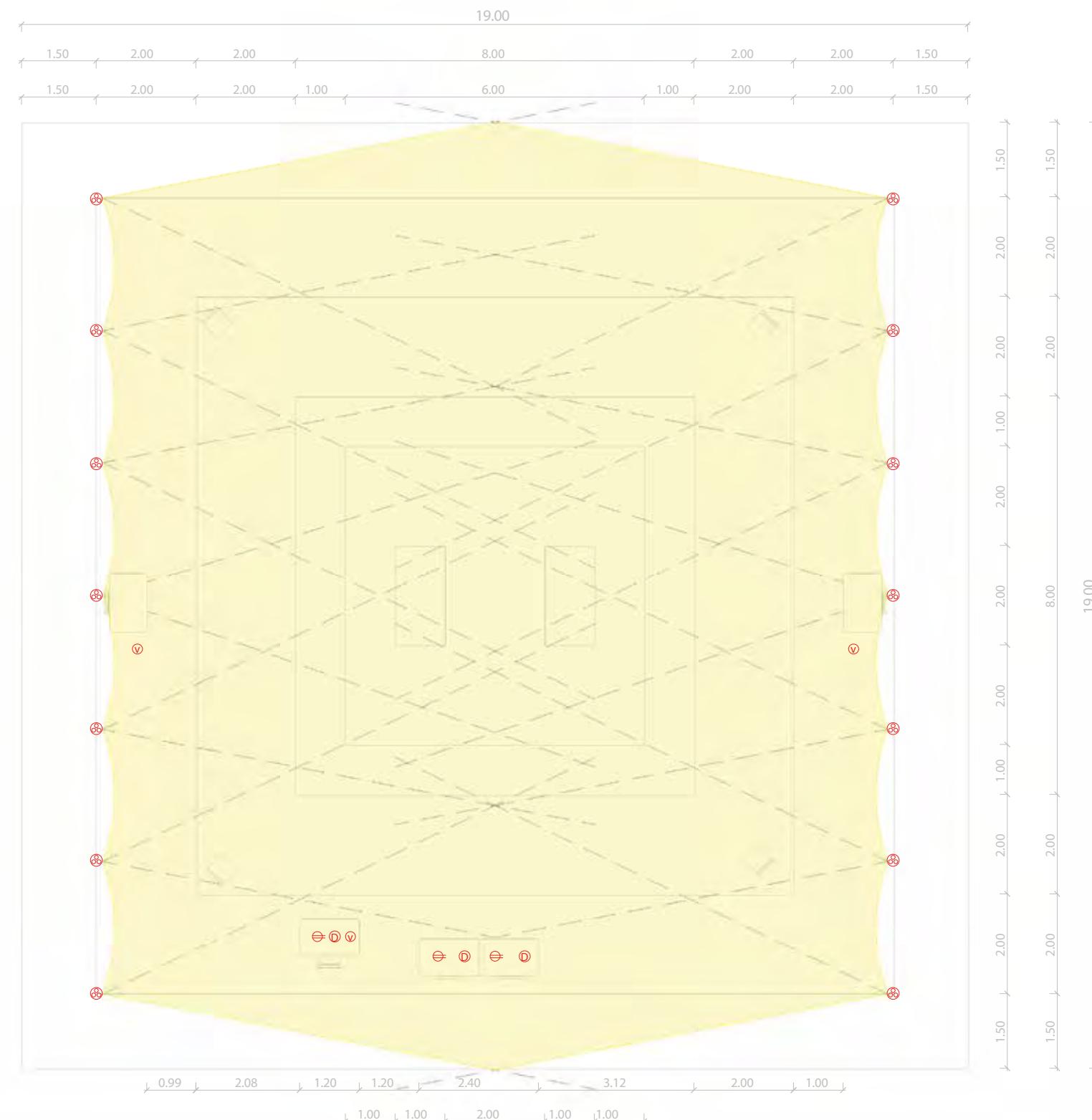
Los equipos de iluminación están ubicados en dos filas, una en cada costado de la zona de competencia buscando evitar el deslumbramiento (Iluminación indirecta). Aun así los equipos de iluminación deben ser direccionados de tal forma que no se produzca ninguna incomodidad visual a los jugadores dentro de la zona de competencia.

Se contemplan salidas de tomacorrientes dobles para la energización de dispositivos en la mesa de jueces, como: consolas, estadísticas, anotadores, entre otros. Las salidas eléctricas deben ser reguladas (Alimentadas desde UPS).

Se contemplan salidas de datos, de audio, de video, para la transmisión de información, de sonido y de gráficos. Se ubican en la mesa de jueces.

DIAGRAMA 23

ESQUEMA DE ILUMINACIÓN KARATE



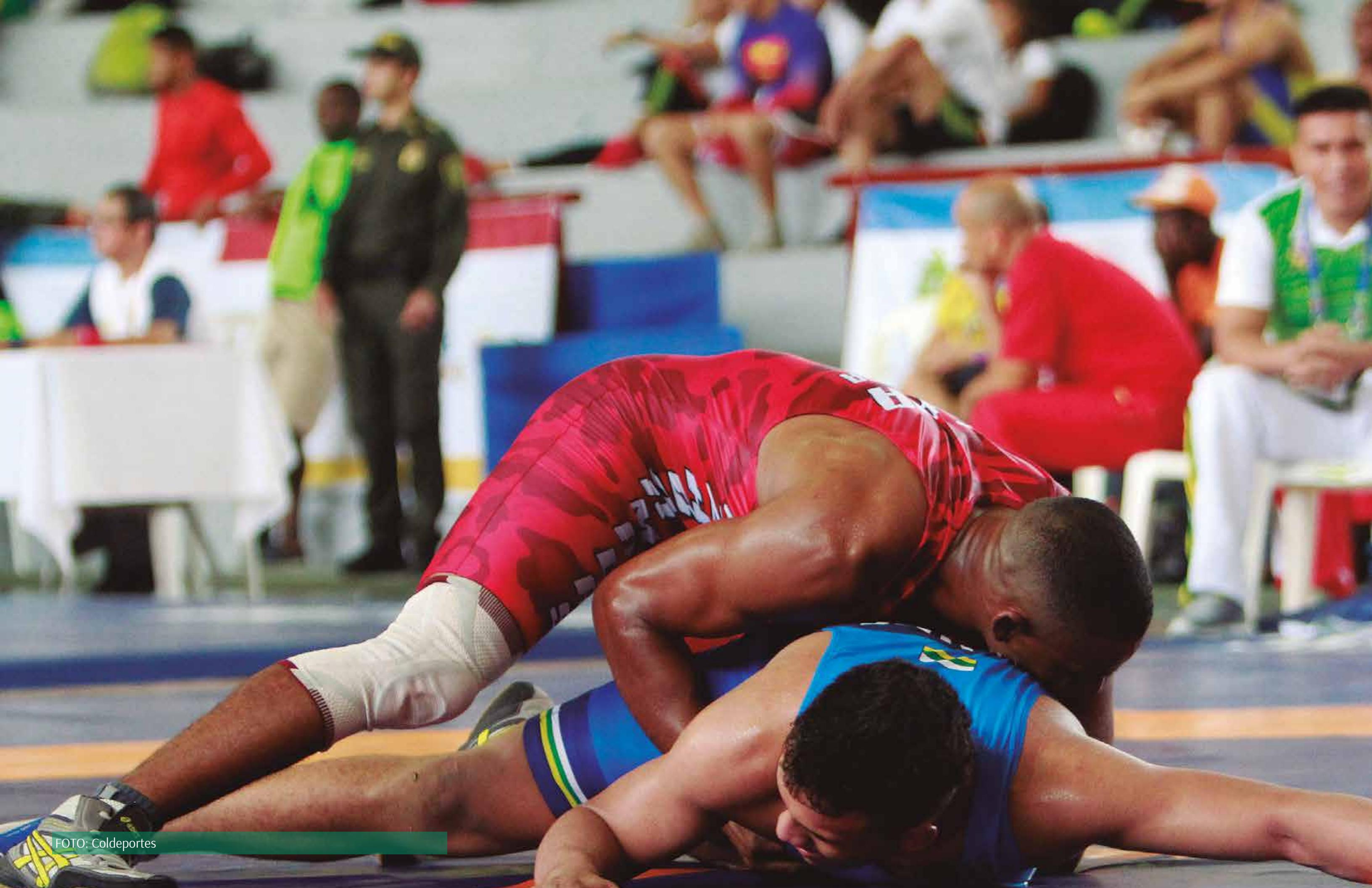
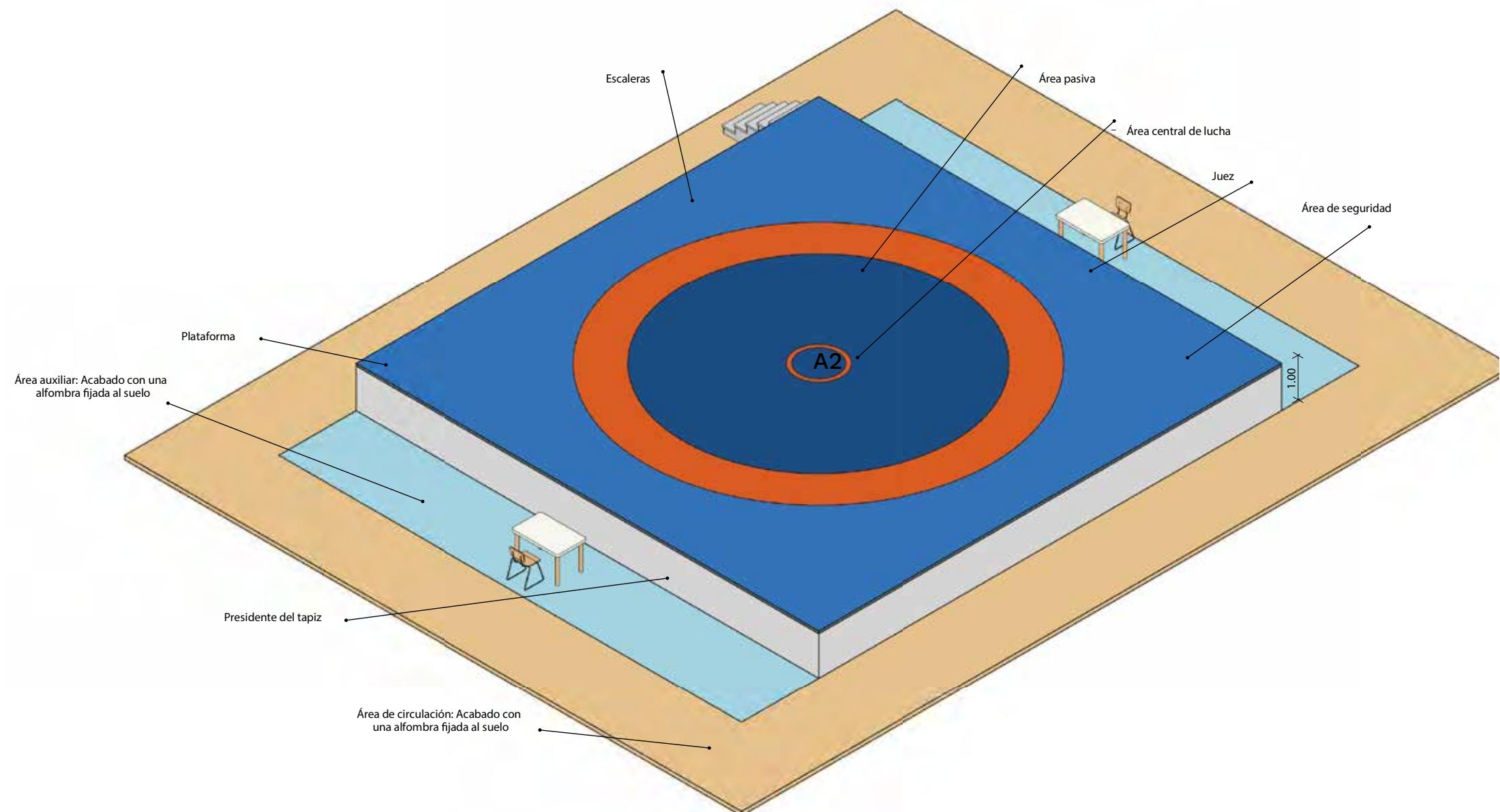


FOTO: Coldeportes

# LUCHA

DIAGRAMA 24 AXONOMETRÍA LUCHA



## ESCENARIO DEPORTIVO.

Salón deportivo con superficie en concreto o sintético donde se instala el área de competencia, y graderías portátiles; o puede competirse en coliseos múltiples.

Deporte en el que dos contrincantes, siguiendo ciertas normas, pelean cuerpo a cuerpo con el objetivo de derribar e inmovilizar al adversario de manera que toque con la espalda en el suelo durante unos segundos

La administración de las reglas está a cargo de la United World Wrestling (UWW).

## Zonificación del escenarios

**Área central.** Corresponde al área en donde van a estar ubicados los participantes en la competencia, con un diámetro de 7,00 metros. Dentro de esta zona hay una circunferencia de 1 metro de diámetro y una franja que lo rodea de 10 centímetros, que representa el centro del escenario.

Para Juegos Olímpicos, campeonatos mundiales y continentales, el colchón debe estar instalado en una plataforma no más alta que 1,10 metros, ni menor a 0,80 metros. El círculo interno indica el centro del colchón (1 metro de diámetro).

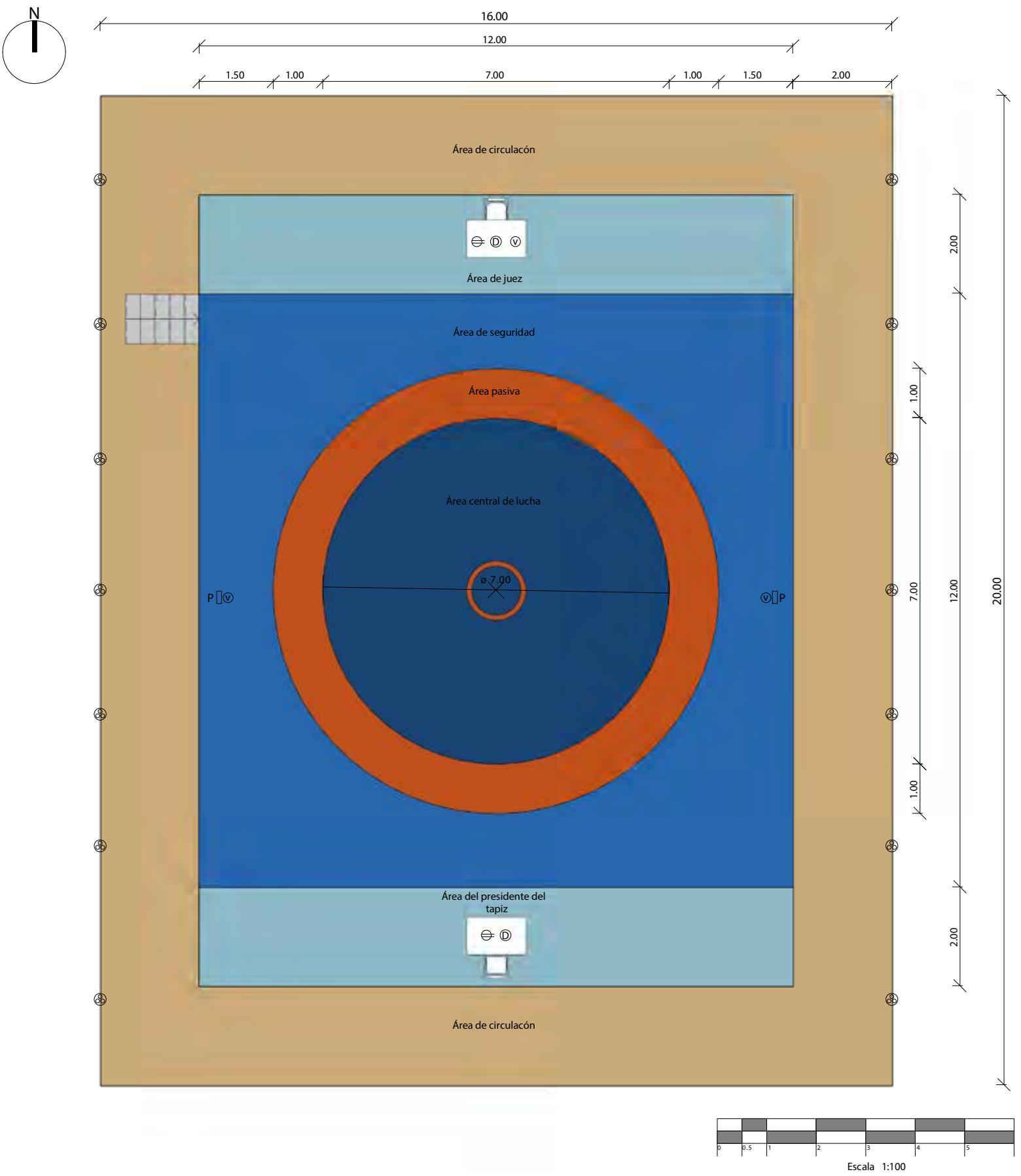
La parte interior del colchón dentro de la banda anaranjada es la zona central de lucha (7 metros de diámetro). (Ver diagramas 25. Planta técnica lucha y diagrama 26. Detalle área central)

**Zona de pasividad.** Esta tiene como objetivo detectar al luchador pasivo, saber si el deportista está huyendo de la pelea. Las técnicas o acciones iniciadas en el área central de lucha y terminada en la zona de pasividad son válidas.

En el momento en que un luchador pone un pie en la zona de pasividad el árbitro deberá pronunciar en voz alta la palabra “ZONA”, al oír esta observación los luchadores deberán, voluntariamente, esforzarse por volver al centro del tapiz sin interrumpir por este motivo la acción de la lucha emprendida.

La zona de pasividad es una franja de color naranja de 1,00 metro de ancho que rodea el área central de lucha. (Ver diagrama 25. Planta técnica lucha)

DIAGRAMA 25 PLANTA TÉCNICA LUCHA

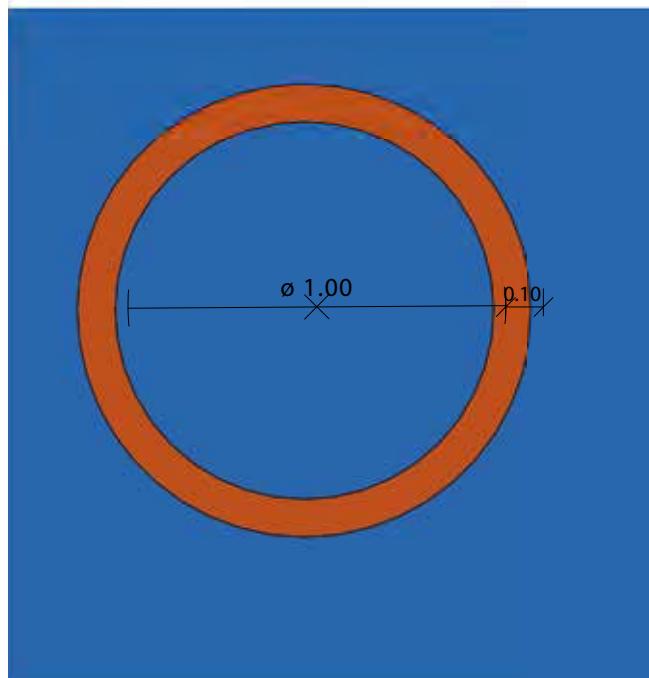


## Implantación

El escenario deberá disponer del siguiente equipo:

- Marcadores electrónicos, los cuales por motivos de seguridad se colocarán fuera del tapiz
- Mesas con sus correspondientes sillas para los oficiales, jueces y médicos
- Uno o dos cronómetros, preferiblemente, por campeonato
- Un equipo de primeros auxilios y espacio con varias camillas para la enfermería
- Espacio adecuado para el calentamiento de los competidores.

DIAGRAMA 26 DETALLE ÁREA CENTRAL



## Superficie de competencia

**Colchón.** Con 3,00 centímetros de espuma en polietileno, 3,00 centímetros de poliuretano y un recubrimiento en lona PVC, donde se marcarán las diferentes áreas, conforma el área central de lucha, la zona de pasividad y el área de protección. (Ver diagrama 27. Detalle colchón de lucha)

**Área auxiliar.** Este debe ser una superficie maciza y su acabado deberá ser una alfombra fijada al suelo.

**Área de circulación.** Se recomienda dejar un área de circulación de 1,50 metros de ancho terminada en alfombra fijada al suelo.

DIAGRAMA 27 DETALLE COLCHÓN DE LUCHA

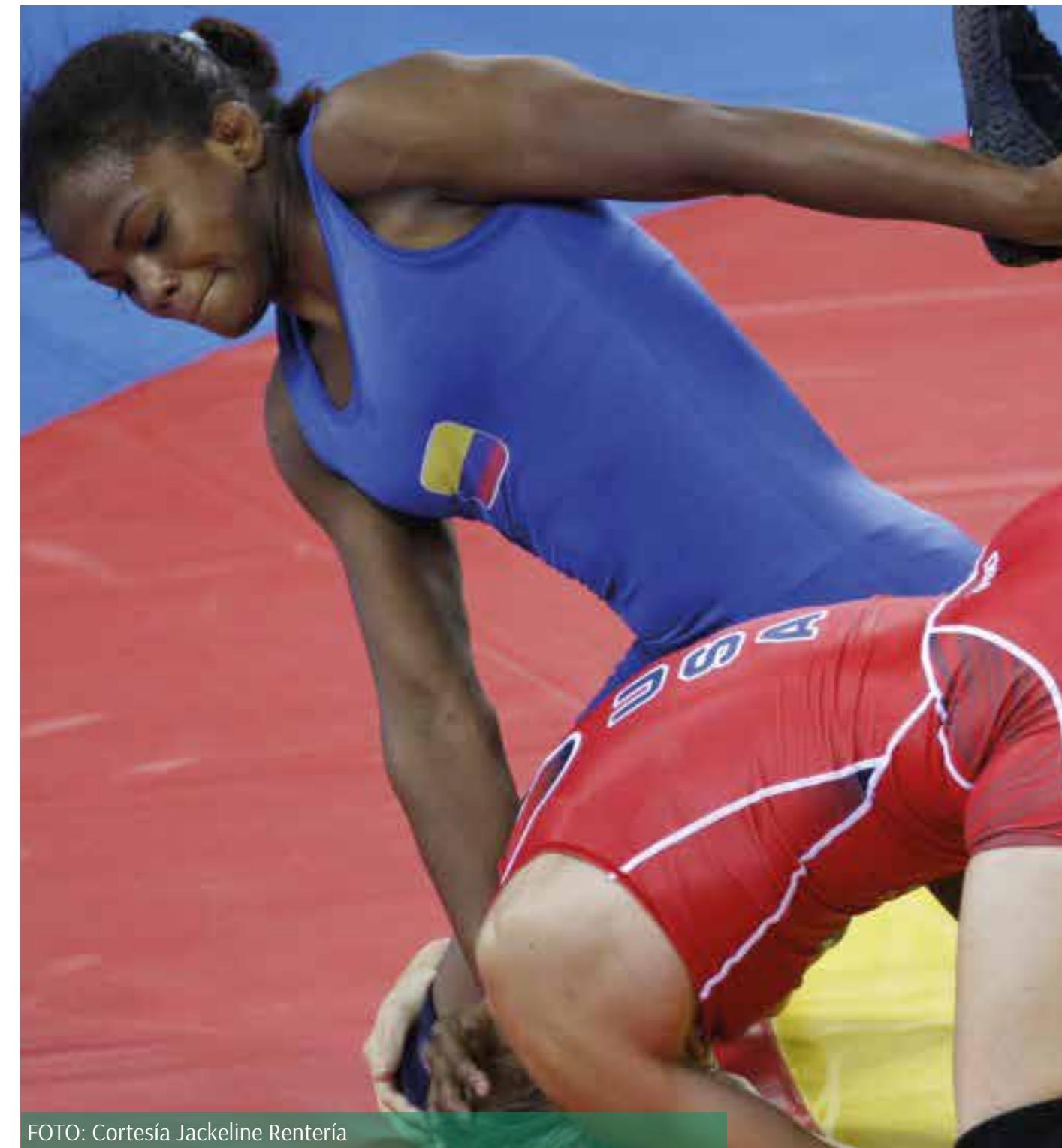
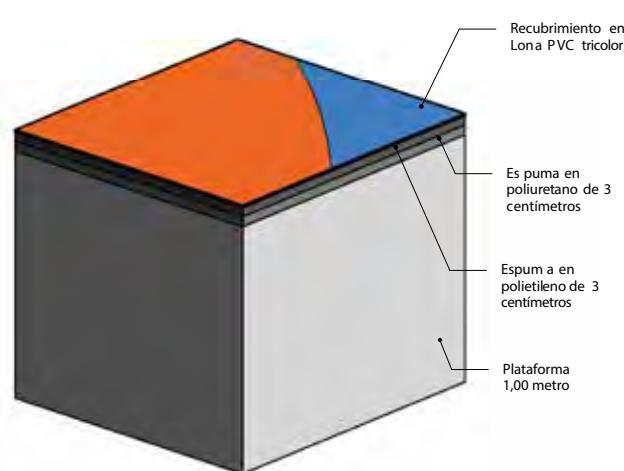
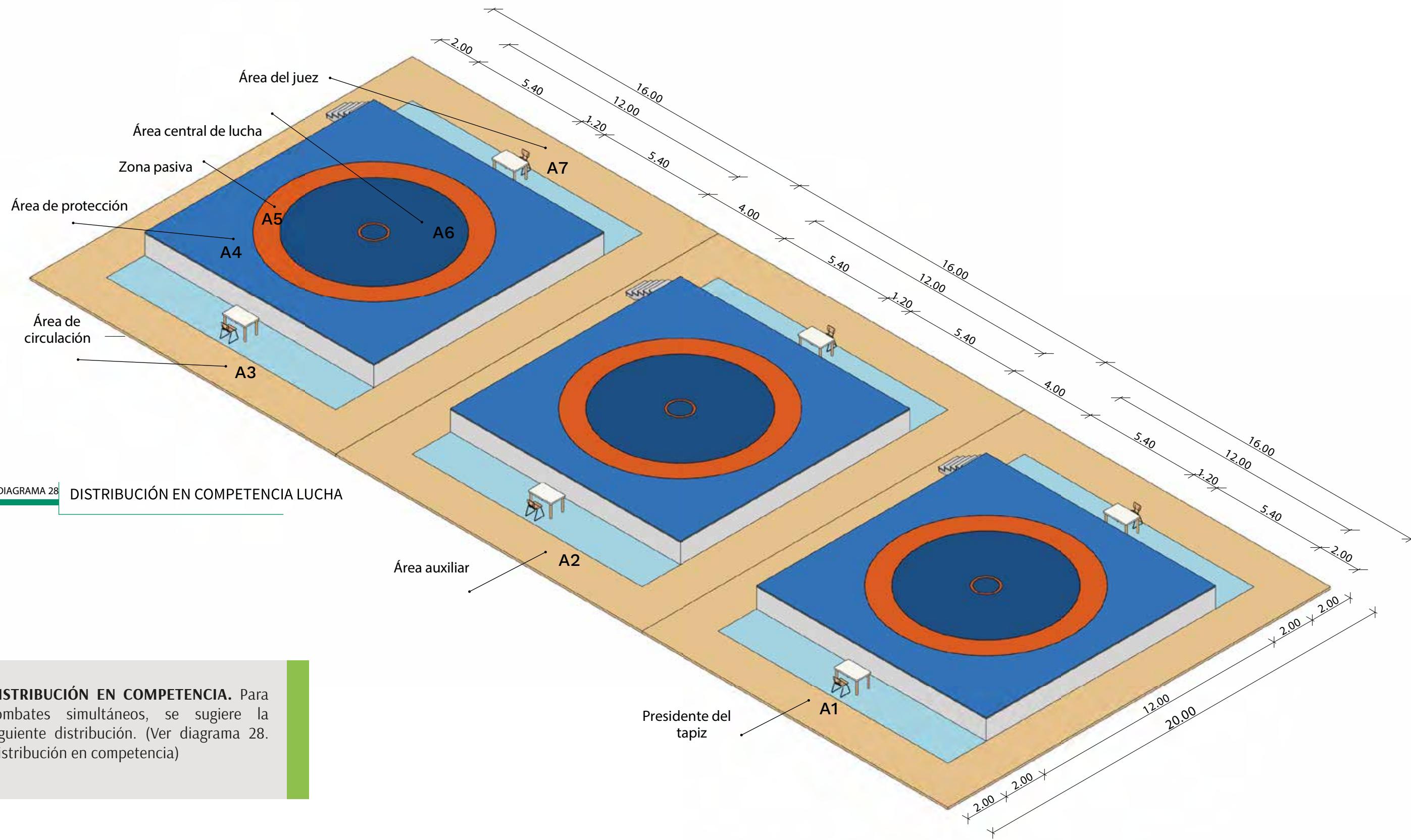


FOTO: Cortesía Jackeline Rentería



**DISTRIBUCIÓN EN COMPETENCIA.** Para combates simultáneos, se sugiere la siguiente distribución. (Ver diagrama 28. Distribución en competencia)



## Sistema de iluminación

Nivel de iluminancia recreativa: 200 luxes a 300 luxes Nivel de iluminancia competencia: 600 luxes a 800 luxes, en los cuales, las luminarias deben encontrarse a una altura mínima de 5,00 metros del piso. (Ver diagrama 29. Alzado lucha)

Los estudios fotométricos son representaciones gráficas de los haces de luz y la concentración del flujo luminoso. De acuerdo a las características técnicas de las luminarias proyectadas y de las condiciones propias del escenario que se esté diseñando tendrá variaciones.

Los equipos de iluminación están ubicados en dos filas, una en cada costado de la zona de competencia buscando evitar el deslumbramiento (Iluminación indirecta). Aun así, los equipos de iluminación deben ser direccionados de tal forma que no se produzca ninguna incomodidad visual a los jugadores dentro de la zona de competencia.

Se contemplan salidas de tomacorrientes dobles para la energización de dispositivos en la mesa de jueces, como: consolas, estadísticas, anotadores, entre otros. Las salidas eléctricas deben ser Reguladas (Alimentadas desde UPS).

Se contemplan salidas de datos, de audio, de video, para la transmisión de información, de sonido y de gráficos. Se ubican en la mesa de jueces. (Ver diagrama 29. Iluminación lucha)

DIAGRAMA 29

ESQUEMA DE ILUMINACIÓN LUCHA

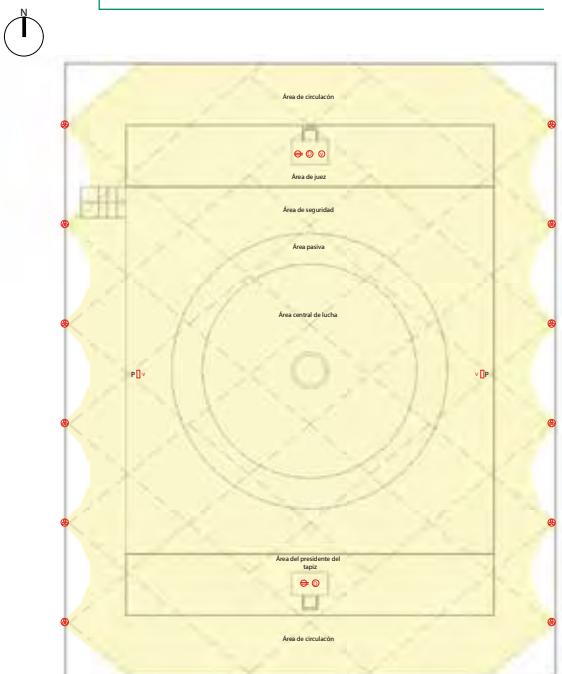


DIAGRAMA 30

ALZADO LUCHA

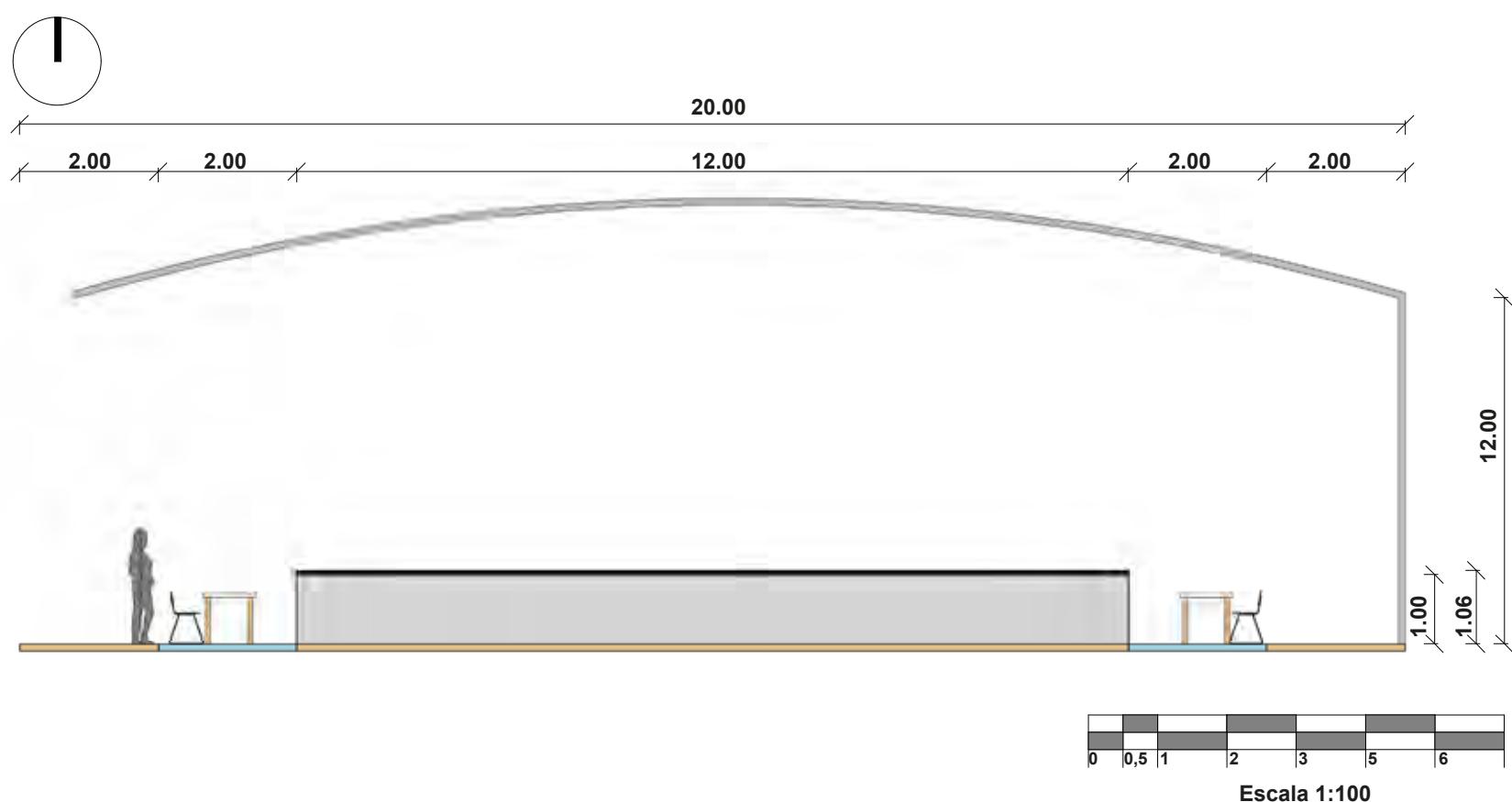
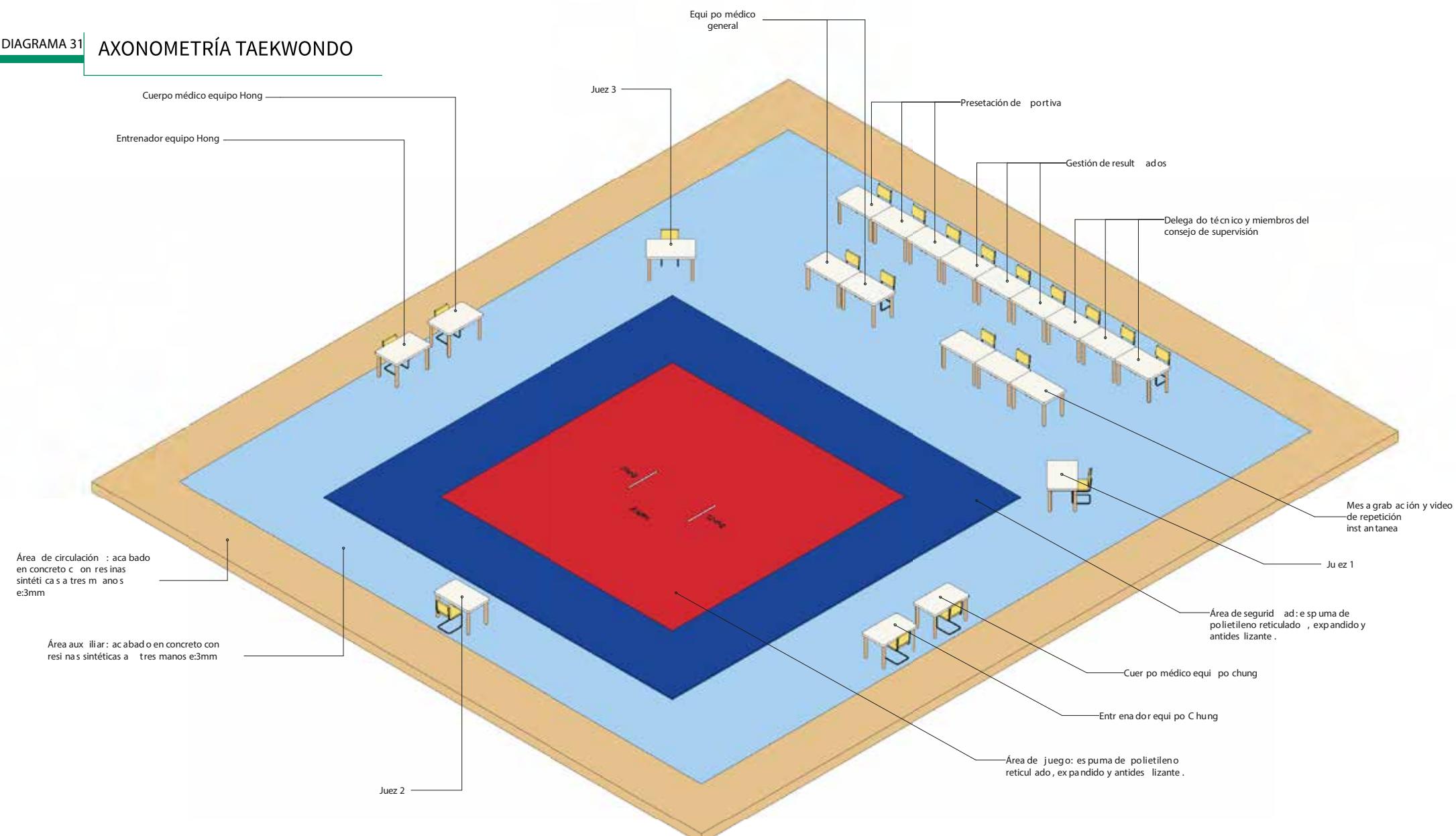




FOTO: Coldeportes

# TAEKWONDO

DIAGRAMA 31 AXONOMETRÍA TAEKWONDO



## ESCENARIO DEPORTIVO.

Salón deportivo con superficie en concreto o sintético donde se instala el área de competencia, y graderías portátiles; o puede competirse en coliseos múltiples.

Sistema de combate sin armas, de origen coreano, hoy principalmente deporte, en que dos contendientes utilizan golpes secos dados con los puños y con los pies y en el que se han desarrollado las técnicas de salto; los combates constan de tres períodos de dos minutos cada uno.

La administración de las reglas está a cargo de la International Taekwon-Do Federation (ITF).

## Zonificación del escenarios

**Área de juego.** Debe tener una superficie plana sin ningún tipo de obstáculo, y debe cubrirse con piezas de espuma de polietileno reticulado, expandido y antideslizante. El Área de juego puede instalarse en una plataforma a una altura entre 0,50 metros y 1,00 metro del suelo base. La parte exterior de la línea fronteriza se inclinará a una pendiente de menos de 30 grados, por la seguridad de los concursantes.

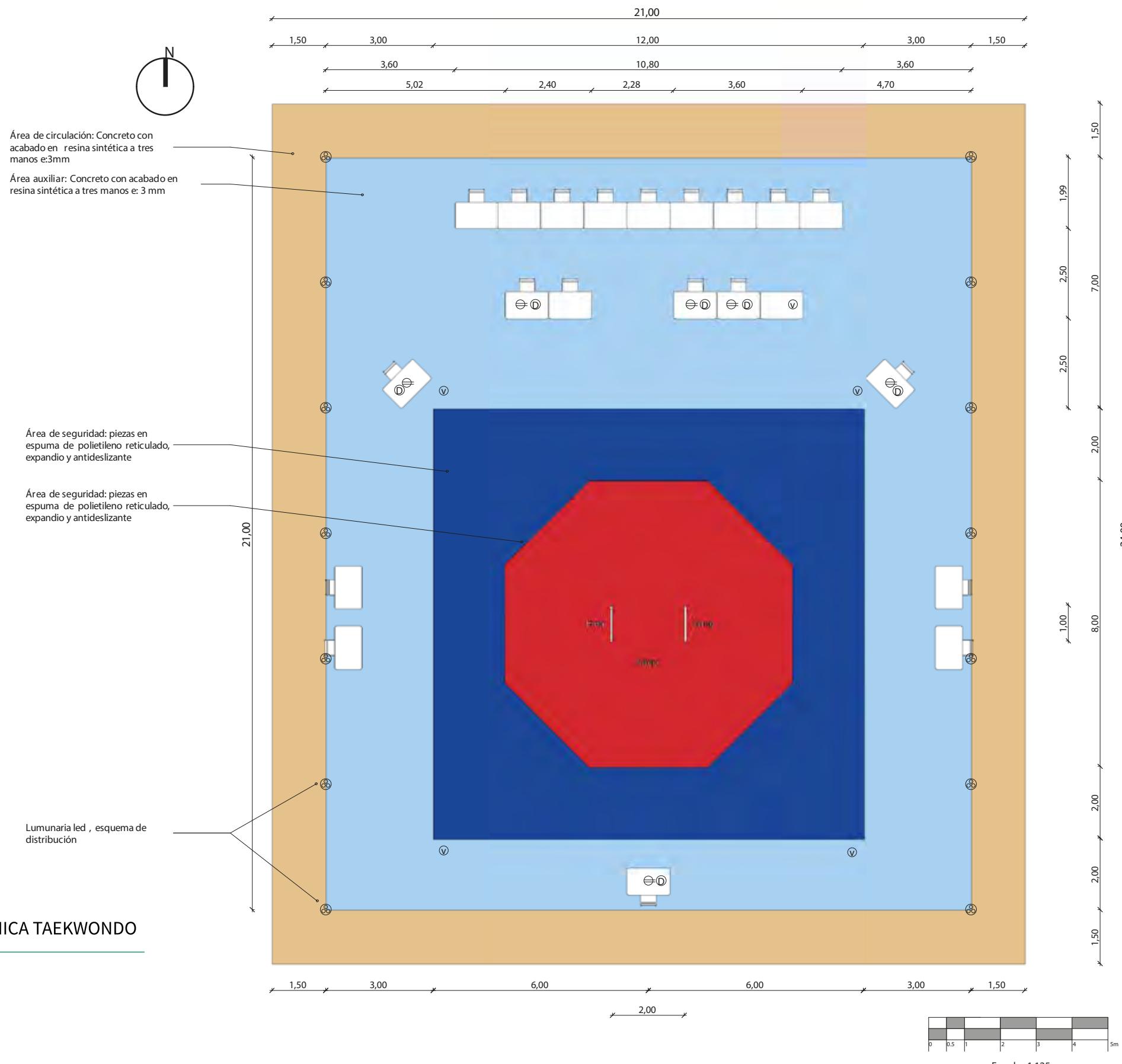
Existen dos formas que se pueden usar como área de juego, cuadrada y octagonal.

**Área de seguridad.** El área de juego deberá estar rodeado de una zona de seguridad de al menos 2,00 metros de ancho. Si el área de competencia se encuentra en una plataforma, el área de seguridad se puede aumentar según sea necesario para garantizar la seguridad de los deportistas. El campo de juego y el área de seguridad serán de diferentes colores.

**Área auxiliar.** Se encuentra ubicada alrededor del área de seguridad ver diagrama planta técnica cuadrada.

**Área de circulación.** El ancho recomendado para las circulaciones es de 1,50 metros. Deberán estar ubicadas en el perímetro del área auxiliar.

DIAGRAMA 31 PLANTA TÉCNICA TAEKWONDO





## Superficie de competencia

Los objetos que conforman la superficie deben ser espuma de polietileno reticulado, expandido y antideslizante en la superficie de contacto con el suelo.

El color de la superficie no puede ser reflectiva o cansar la vista del concursante o del espectador.

## Zonificación de jueces y árbitros

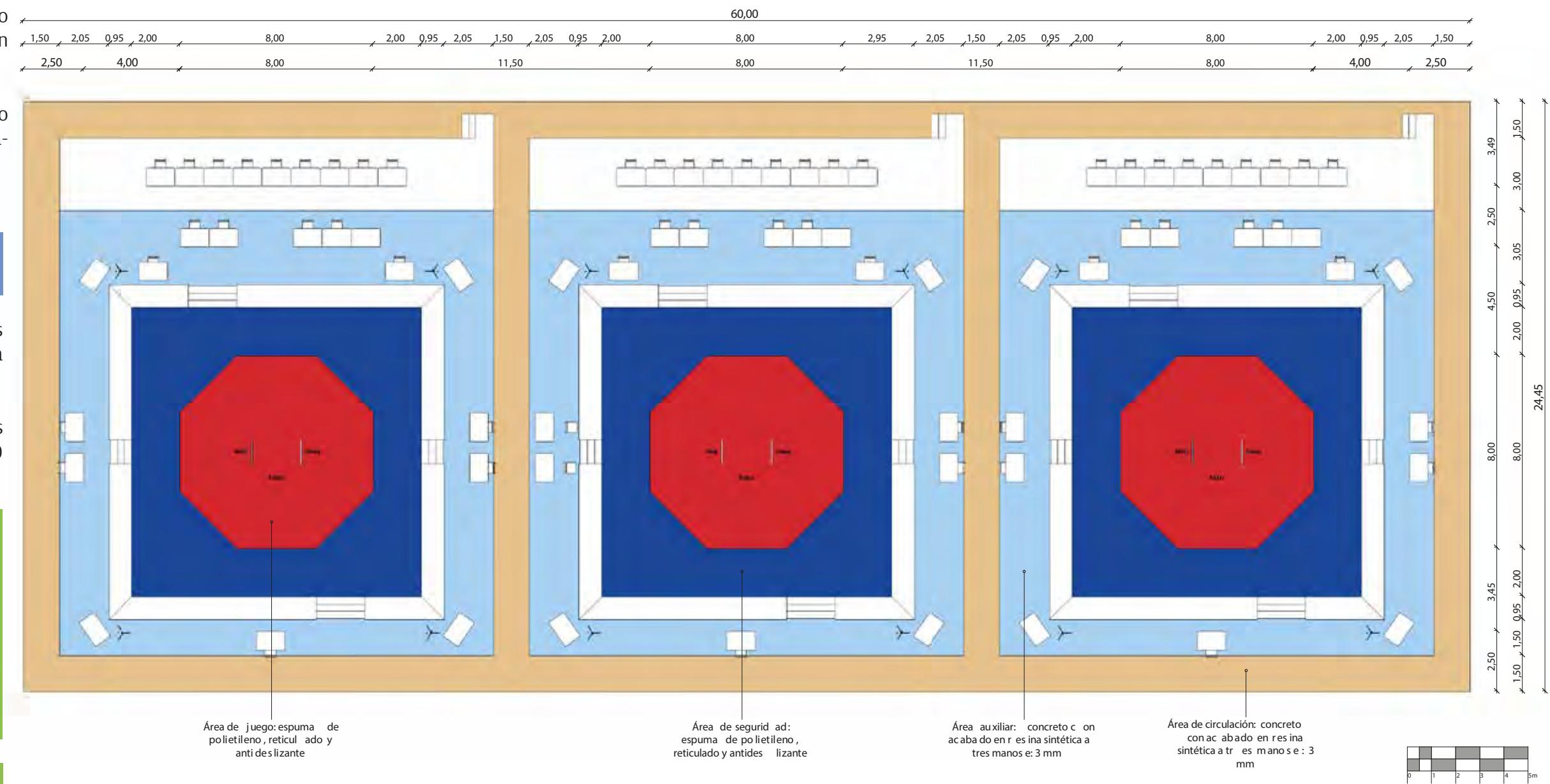
**Ubicación del árbitro.** Estará ubicado entre los dos competidores a un metro de la línea frontera con el área de seguridad.

**Posiciones de jueces.** La posición de los 3 jueces será sobre el área de seguridad mínimo a 2,00 metros del área de juego.

**Cuadrada:** Campo de juego, cuadrado de 8.00 metros medidos desde la parte exterior. El área de competencia a nivel de suelo no podrá ser menor de 10.00 x 10.00 metros, cuando el campo de juego se encuentre elevado la dimensión mínima será de 14.00 x 14.00 metros. (Ver diagrama 32. Distribución planta técnica competencia)

**OCTAGONAL.** Campo de juego de forma octogonal que medirán aproximadamente 8,00 metros de diámetro. Cada lado del octágono tendrá una longitud de 3,30 metros. (Ver diagrama 32. Planta técnica)

DIAGRAMA 32 DISTRIBUCIÓN PLANTA TÉCNICA COMPETENCIA



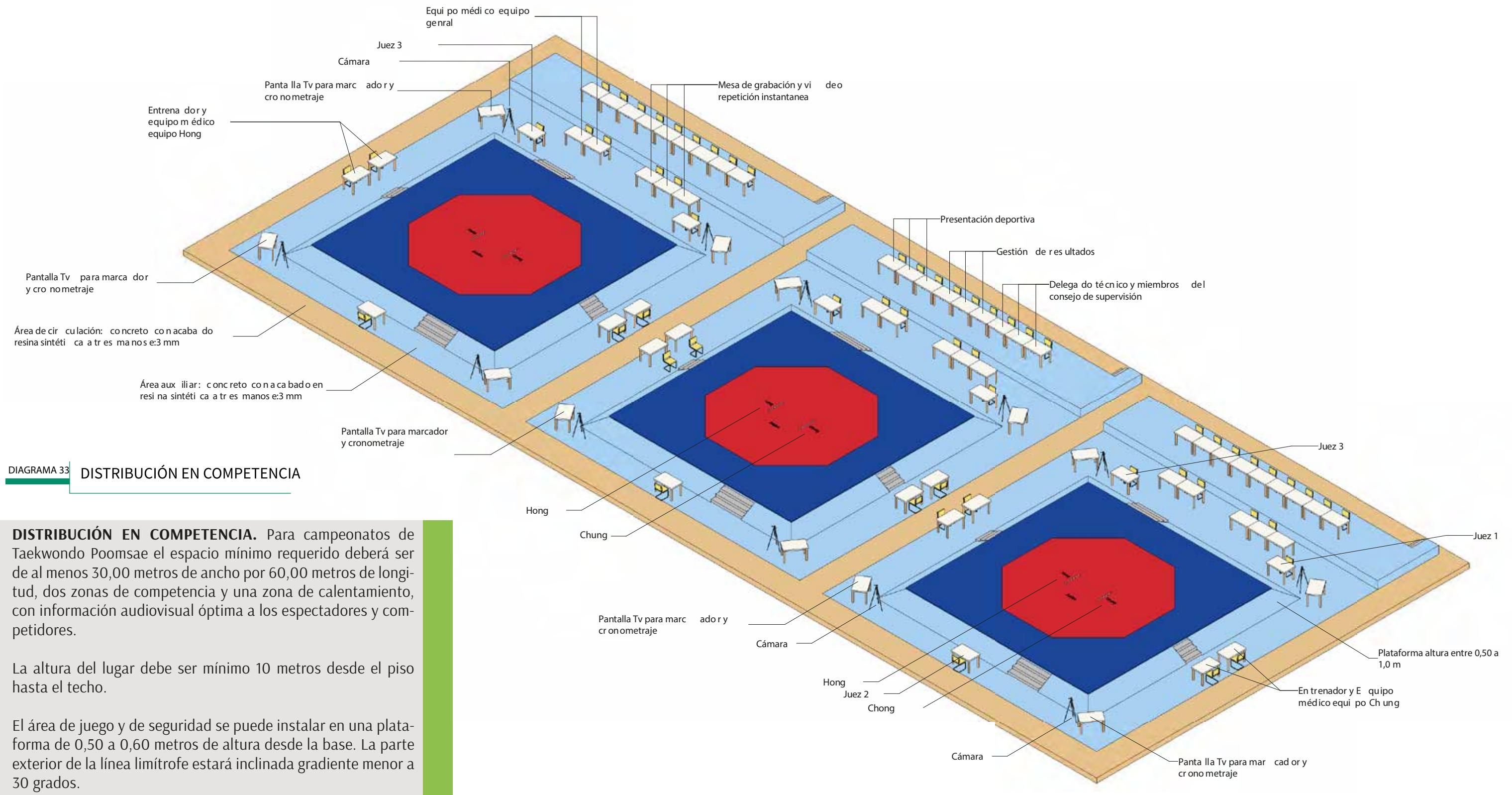


DIAGRAMA 33 DISTRIBUCIÓN EN COMPETENCIA

**DISTRIBUCIÓN EN COMPETENCIA.** Para campeonatos de Taekwondo Poomsae el espacio mínimo requerido deberá ser de al menos 30,00 metros de ancho por 60,00 metros de longitud, dos zonas de competencia y una zona de calentamiento, con información audiovisual óptima a los espectadores y competidores.

La altura del lugar debe ser mínimo 10 metros desde el piso hasta el techo.

El área de juego y de seguridad se puede instalar en una plataforma de 0,50 a 0,60 metros de altura desde la base. La parte exterior de la línea límitrofe estará inclinada gradiente menor a 30 grados.



## Sistema de iluminación

La iluminación debe tener un mínimo de 1500 lux hasta un máximo de 1800 lux y debe dirigirse al área de competencia desde la parte superior del lugar de competencia.

Nivel de iluminancia recreativa: 200 luxes a 300 luxes Nivel de iluminancia competencia: 600 luxes a 800 luxes.

Los equipos de iluminación están ubicados en dos filas, una en cada costado de la zona de competencia buscando evitar el deslumbramiento (Iluminación indirecta).

Aun así los equipos de iluminación deben ser direccionados de tal forma que no se produzca ninguna incomodidad visual a los jugadores dentro de la zona de competencia.

Se contemplan salidas de tomacorrientes dobles para la energización de dispositivos en la mesa de jueces, como: consolas, estadísticas, anotadores, entre otros. Las salidas eléctricas deben ser Reguladas (Alimentadas desde UPS).

Se contemplan salidas de datos, de audio, de video, para la transmisión de información, de sonido y de gráficos. Se ubican en la mesa de jueces.

DIAGRAMA 34 | ESQUEMA DE ILUMINACIÓN TAEKWONDO

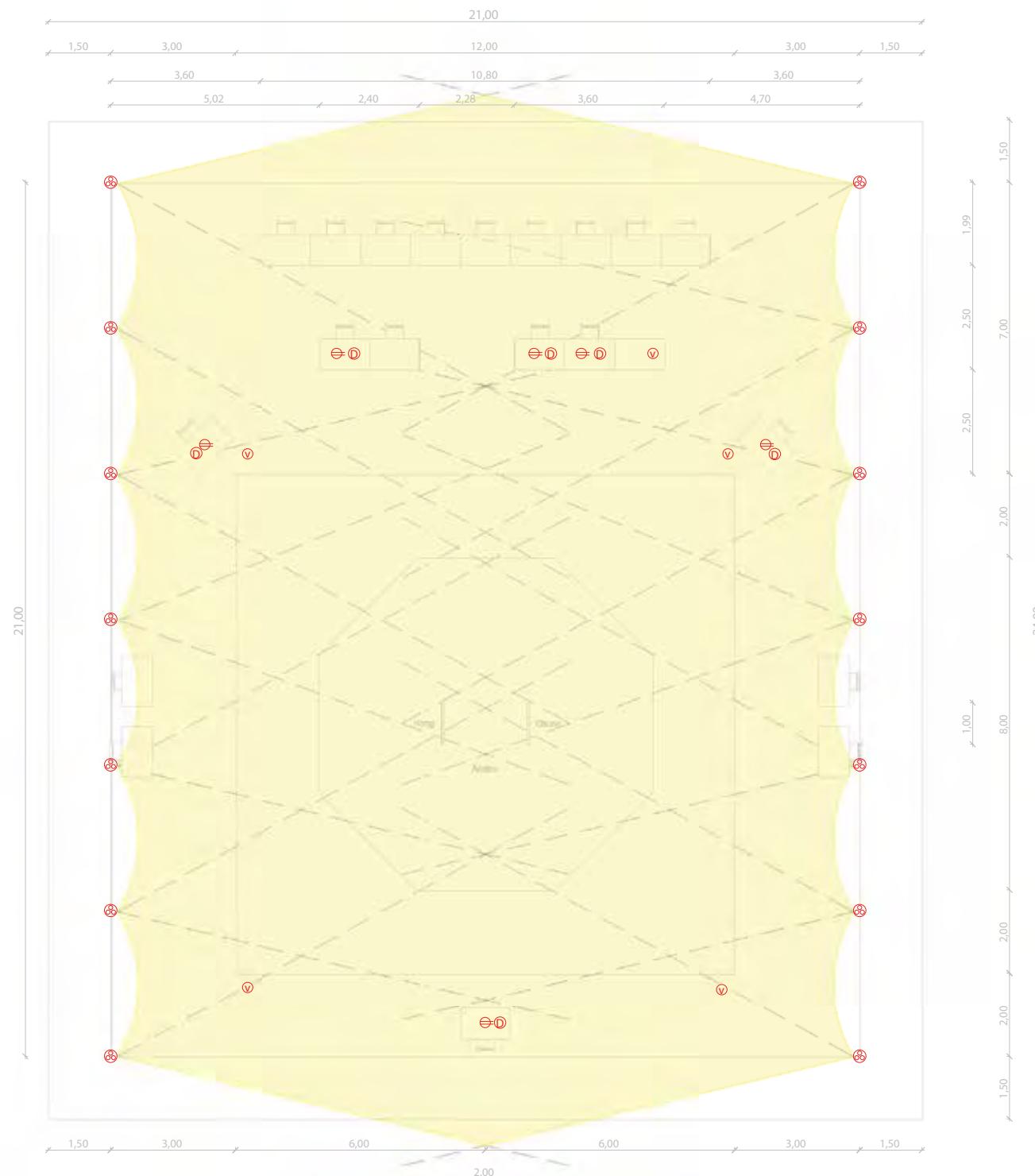




FOTO: Coldeportes



## ÍNDICE DE DIAGRAMAS

Diagrama 1. Axonometra de boxeo

Diagrama 2. Planta técnica boxeo

Diagrama 3. Alzado boxeo

Diagrama 4. Detalle de cuerdas boxeo

Diagrama 5. Zonificación jueces y árbitros boxeo

Diagrama 6. Esquema de iluminación boxeo

Diagrama 7. Axonometría sala de competencia final

Diagrama 8. Asoleación Esgrima

Diagrama 9. Salas para competición esgrima

Diagrama 10. Pista final esgrima

Diagrama 11. Pista eliminación esgrima

Diagrama 12. Planta técnica esgrima

Diagrama 13. Detalles pisos de pistas

Diagrama 14. Esquema de iluminación esgrima

Diagrama 15. Axonometría de judo

Diagrama 16. Planta técnica judo

Diagrama 17. Distribución en competencia judo

Diagrama 18. Esquema de iluminación judo

Diagrama 19. Axonometría karate

Diagrama 20. Planta técnica karate

Diagrama 21. Zonificación jueces y árbitros karate

Diagrama 22. Distribución en competencia karate

Diagrama 23. Esquema de iluminación karate

Diagrama 24. Axonometría lucha

Diagrama 25. Planta técnica lucha

Diagrama 26. Detalle área central lucha

Diagrama 27. Detalle colchón de lucha

Diagrama 28. Distribución en competencia lucha

Diagrama 29. Esquema de iluminación lucha

Diagrama 30. Alzado lucha

Diagrama 31. Axonometría de taekwondo

Diagrama 32. Planta técnica taekwondo

Diagrama 33. Distribución en competencia taekwondo

Diagrama 34. Esquema de iluminación taekwondo

## BIBLIOGRAFÍA

### BOXEO

- WORLD BOXING COUNCIL (WBC).
- COMITÉ DE BOXEO PROFESIONAL ESPAÑOL. Reglamento de boxeo profesional. 2017. 63 p.

### ESGRIMA

- FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE ESGRIMA (FIE), PLIEGO DE CONDICIONES CAMPEONATOS DE ZONA SENIORS Y JUNIORS, Edición diciembre del 2013, 56p.

### JUDO

- INTERNATIONAL JUDO FEDERATION (IJF). Sport and organization rules. Lausanne. 2017. 208 p
- INTERNATIONAL JUDO FEDERATION (IJF). IJF Tatami Regulations. Lausanne 2017. 21 p.

### KARATE

- WORLD KARATE FEDERATION (WKF). Reglas de competición de Kumite y Kata. 2018. 68p.

### LUCHA

- UNITED WORLD WRESTLING (UWW). Reglamento internacional de lucha. Lucha grecorromana, lucha libre y lucha femenil. 45 p.
- FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHA (FEL). Reglas nacionales de lucha. Lucha libre, Lucha femenina, Lucha grecorromana. Madrid. 2018. 63 p.

### TAEKWONDO

- WORLD TAEKWONDO FEDERATION (WTF). Competition rules and interpretation. Korea. 2016. 55 p.



