**REGLAMENTO OFICIAL**

**PARA TORNEOS ABIERTOS**

**Contiene algunos puntos del reglamento de competencias oficiales de wu shu kung fu avalado por el INDE y que pueden ser aplicables para torneos de convivencia deportiva**





**ARTES MARCIALES CHINAS WUSHU**

AUTOR: LIC. ROBERTO CARLOS QUIROZ ROMO



AUTOR: LIC. ROBERTO CARLOS QUIROZ ROMO

**TAOLU**

**FORMAS MANO VACIA Y CON ARMAS TRADICIONALES CHINAS**

**1 Comisión de jueces**

La comisión de jueces de LOS TORNEOS ABIERTOS estará compuesta de expertos de wushu asignados por LA ASOCIACION POPULAR DE ARTES MARCIALES CHINAS y el instituto de cultura física y deporte. Es responsable de supervisar todos los aspectos de las competencias.

**3 Composición de los Oficiales de la Competencia**

3.1 Composición de Jueces por área.

1) Un juez principal.

2) En cada área habrá cinco jueces: tres jueces A, un juez B y un juez C respectivamente.

3) Un anotador

PARA TORNEOS ABIERTOS SOLO HABRA UN JUEZ A

**5 Tipos de Competencia**

5.1 Tipos de competencia

1) Formas Manos libres

2) Formas Arma ( corta o larga …. solo una )

3) combate continuo

4) Sanda

5.2 Clasificación de la Competencia por edad

**Nota: P= Principiante I= Intermedio A=Avanzado**

**FORMA MANO VACIA**

**MIXTO NIÑOS Y NIÑAS**

**5 y menores P / I / A**

**6 y 7 años P / I / A**

**8 Y 9 años P / I / A**

**10 y 11 años P / I / A**

**12 y 13 años P / I / A**

**14 y 15 años P / I / A**

**16 y 17 años P / I / A**

**DIVIDIDO EN HOMBRES Y MUJERES**

**18 años + P / I / A**

**FORMA CON ARMAS**

**MIXTO NIÑOS Y NIÑAS**

**Hasta 9 años todos los grados**

**10 Y 11 años Todos los Grados**

**12 A 15 años P / I / A**

**16 Y 17 años P / I / A**

**18 + P / I / A**

**COMBATE CONTINUO**

**MIXTO NIÑOS Y NIÑAS**

**5 Y menores P / I / A**

**6 y 7 años P / I / A**

**8 Y 9 años P / I / A**

**10 y 11 años P / I / A**

**NIÑOS**

**12 y 13 años P / I / A**

**14 Y 15 años P / I / A**

**16 Y 17 años P / I / A**

**NIÑAS**

**12 y 13 años P / I / A**

**14 Y 15 años P / I / A**

**16 Y 17 años P / I / A**

**Hombres**

**18 años + P / I / A**

**Mujeres**

1. **años + P / I / A**

**6.- Tipos de rutinas**

Se podrá participar con rutinas de cualquier estilo o rama siempre y cuando cumpla con los requisitos necesarios que señalen que su rutina es del nivel en el que participa.

**7 Registro (Ronda de llamadas)**

Los competidores deben reportarse al lugar asignado 30 minutos antes de que comience la competencia donde los trajes y armas serán revisados.

**8 Protocolo**

Los competidores deben saludar al Juez Principal con puño y palma cuando sean llamados.

**10 Penalidad**

Si el competidor no se reporta al lugar designado después de su llamado o durante la competencia, él o ella serán expulsados de la competencia.

**11 Como se define ganador**

11.1 Formas

Para definir el ganador será en base a la mayor puntuación obtenida de la sumatoria de la calificación que hayan otorgado los jueces a los competidores en sus ejecuciones. El competidor que tenga el más alto puntaje será el ganador (1er puesto) y el que obtenga el segundo puntaje más alto obtendrá el segundo puesto y así con el tercero hasta el último lugar.

11.2 Empates

1) En caso de empate, se decidirá de la siguiente manera:

* Si los puntajes son los mismos, el ganador será quien tenga el puntaje más alto en todas sus calificaciones.
* Si los puntajes permanecen iguales, el ganador será quien tenga el puntaje más alto entre puntajes más bajos en todas presentaciones.
* Si los puntajes siguen iguales el empate será concedido.

**12 Código de uniforme**

* Todos los oficiales usarán la tarjeta de acreditación como juez oficial para esta justa.
* Todos los competidores usarán los uniformes de taolu que es a corte chino con cuello mao a 7 botones.
* Para la competencia de formas es necesario el calzado tipo zapatilla para arte marcial, en caso de no cumplir con este requisito se le deducirá .05 de su calificación final.

**13 Área de competencia**

Las áreas de competencia para forma serán áreas de tatamis de 6 x 10 tanto para principiantes e intermedios.

**14 Armas en la competencia**

* Todas las armas deben estar buen estado para la ejecución de las rutinas y así evitar accidentes.
* El competidor retiene el arma con el brazo izquierdo y la punta de la espada o sable debe hacer tocar la parte superior de su oído. La longitud requerida del bastón no debe ser más pequeño que la altura del participante. La longitud requerida de la lanza no debe ser más pequeña que los dedos del participante mientras permanezca con su mano izquierda sobre su cabeza.

**15 Criterio y formas de calificar para Taolu libre**

15.1 Método de puntaje

* Se manejara en base a deducciones en la ejecución de cada rutina
* En principiantes se hará en un rango de 6.00 a 7.00 puntos
* En intermedios se hará en un rango de 7.00 a 8.00 puntos
* En avanzados se hará en un rango de 8.00 a 9.00 puntos
  1. Cada área contara con 5 jueces
* 3 jueces A Juzgarán la calidad del movimiento.
* 1 juez B juzgara el ritmo y fuerza.
* 1 juez C juzgara la estructura y el estilo.

15.3 El puntaje a trabajar de cada juez es el siguiente:

* .50 puntos por la calidad de movimientos – 3 jueces
* .30 puntos por la presentación total – 1 juez
* .20 puntos por el grado de dificultad – 1 juez

El modo de calificar es en base a deducciones al puntaje que maneja cada juez, y estas se harán de acuerdo a las fallas técnicas que presenten en sus rutinas cada competidor, desde un movimiento mal realizado a una mala postura y así respectivamente la falla.

15.4 Los jueces A reducirán puntos de acuerdo a los errores durante la ejecución del competidor.

15.5 Los jueces B se encargaran de que la rutina muestre un buen ritmo de velocidad, no demasiado lento ni demasiado rápido una velocidad coherente y así mismo la fuerza con la que ejecute los ataques y defensas.

15.6 Los jueces C juzgarán la estructura de la rutina la cual sea coherente a la ejecución de ataques y defensa, además del estilo que el competidor le dé a su ejecución en cada movimiento de su rutina.

**16 Criterios de puntaje**

16.1Criterio de puntaje para las rutinas

* Cuando un competidor comete un error se le reducirá 0.1 puntos; si comete el mismo error más de una vez entonces se le reducirá 0.1 – 0.3 puntos.
* En caso de que al competidor se le olvide su rutina haciendo una pausa de más de 3 segundos se le deducirá .05 del juez A, pero si se le olvida y este no pudo continuar se le dará oportunidad de comenzar de nuevo si el competidor lo solicita pero se le deducirá .10 del juez A.

**SANDA**

AUTOR: LIC. ROBERTO CARLOS QUIROZ ROMO



**3 Composición de los Oficiales de la Competencia**

3.1 Composición de Jueces por área.

1) Un coordinador de combates.

2) En cada área habrá cinco jueces: un juez central, 4 jueces de esquina.

3) Un anotador

4) Un cronometrador

**4.1 El coordinador de combates deberá:**

1) Organizar y dirigir el trabajo del grupo de jueces de su área para garantizar que se lleve a cabo el reglamento de la competencia, examinar y asegurar la organización de todo, previo a la competencia.

2) Interpretar las reglas y regulaciones sin modificarlas, no tiene derecho de hacerlas.

3) Reemplazar a los oficiales si es necesario y tiene derecho para tomar acciones disciplinarias contra los oficiales quienes han cometido errores serios.

4) Dar advertencias a los atletas y entrenadores si buscan problemas o pleitos en el lugar de la competencia, puede informar el problema a la comisión de técnica para tomar acciones disciplinarias hasta cancelar sus resultados.

5) Examinar y anunciar los resultados de la competencia y hacer un resumen del trabajo de los oficiales.

4.2 El juez central también deberá:

1) Organizar su grupo para examinar e implementar las reglas oficiales.

2) Proponer al coordinador de combates a que tome acción disciplinaria contra un juez que haya cometido serios problemas.

3) Al término de cada categoría de su área él será el responsable de llevar las gráficas al centro operativo para que se oficialicen los resultados finales.

4.3 Los jueces deberán:

1) Dedicarse totalmente a realizar sus obligaciones asignadas por el juez central.

2) Juzgar independientemente de acuerdo a las reglas y hacer notas detalladas.

3) señalar al juez central de alguna penalización que él no se entere (salidas, caídas, equipo).

4) deberán estar al pendiente de los couch que no estén hablando o dando indicaciones durante el combate.

5) dar la decisión según sus anotaciones o conteo de cada round para que se determine el ganador de la pelea.

4.4 Anotador

El anotador será el responsable de llevar las anotaciones de las indicaciones del juez central; también estará llevando el conteo de las penalizaciones y mencionando el orden de los atletas para que pasen a su combate en el orden correspondiente.

4.5 cronometrador

El cronometrador será el responsable de marcar el tiempo del combate, detener el tiempo cuando el juez central se lo indique, y a la vez llevar el tiempo de descanso entre cada round.

**5.- Métodos de pelea**

Todas las técnicas de ataque y defensa de Sanda pueden ser usadas en combate.

**6.- Pesaje y gráficas**

* El pesaje se realizara una hora antes de iniciar el evento y será hasta la hora indicada, tendrán esa hora para poder dar el peso, después de ese horario ya no habrá pesaje y el competidor quedara descalificado.
* Las gráficas se realizarán al momento del llamado de la categoría y división al terminar la gráfica ya no se modificará por atletas que no hayan llegado al llamado y por consecuencia ya no podrán participar.
* Las gráficas se manejarán a bays cuando así lo requiera; y se decidirá que pasen de bays los que menor peso hayan registrado en el pesaje.
* El pesaje de los competidores será dirigido por el grupo de jueces designado y bajo la supervisión de un miembro de cada escuela. El entrenador puede estar presente, pero él no debe perturbar el pesaje.
* Los que están con sobre peso y no pueden recuperar su peso en el tiempo límite del pesaje, podrán pasar a la siguiente categoría siempre y cuando esta se encuentre desierta.

**7.-Rounds por categoría.**

La Competencia será por eliminación simple y el tiempo de combate será de:

1 Round de 1:30 minutos en: **combate continuo** en todas las edades y categorías de esta modalidad

2 Round de 2:00 minutos en **SANDA** por 30 segundos de descanso en todas las categorías de esta modalidad

**9. Protocolo.**

Los peleadores serán llamados al área de combate los cuales ya deben ir preparados con su equipo completo de combate, saludar al juez principal en mesa y luego saludar a su oponente y prepararse para el combate, al término del combate deberá saludar a su oponente y al entrenador del mismo.

**10.- Técnicas prohibidos**

* Atacar con la cabeza, el codo, o la rodilla, o torciendo las articulaciones del oponente.
* Forzando al oponente a presionarlo al suelo intencionalmente.
* Golpear el rostro del oponente cuando él ya esté en el suelo por cualquier método.
* En la MODALIDAD DE COMBATE CONTINUO en todas las categorías de principiantes e intermedios el golpeo a la cabeza estará prohibido, solo se permitirá golpear los costados de la cabeza en la categoría avanzado
* No se permiten los derribes en ninguna categoría en ninguna edad en la MODALIDAD DE COMBATE CONTINUO

**11.- Como se gana un punto**

Áreas Prohibidas

* La parte trasera de la cabeza, el cuello y la entrepierna.

Áreas de anotación

* el torso y los muslos ( EN LA MODALIDAD DE COMBATE CONTINUO solo la categoría avanzados permite el golpeo en los costados de la cabeza).

1.-Un competidor recibirá 1 (1) punto si:

* 1.- El sale del área.
* 2.- El permanece de pie mientras el oponente está en el suelo.
* 3.- Cuando golpea al oponente en el tronco con una técnica de pateo.
* 4.- Cuando hace caer al oponente, dejándose caer el mismo a propósito, solo si se levanta como un acto seguido.
* 5.- Cuando el oponente recibe una cuenta forzada.
* 6.- Cuando el oponente recibe una advertencia.
* 7.- Golpee al oponente en la cabeza o en el tronco con una técnica de puño. ( EN LA MODALIDAD DE COMBATE CONTINUO SOLO EN AVANZADOS ES PERMITIDO EL GOLPE A LOS COSTADOS DE LA CABEZA).
* 8.- Cuando golpea el muslo del contrincante con una técnica de pateo.
* 9.- Cuando cae encima del contrincante.(solo aplica para SANDA no así para COMBATE CONTINUO)
* 10.- Cuando hace caer al adversario, cayendo el también con ese propósito, pero sin lograr levantarse como un acto seguido. .(solo aplica para SANDA no así para COMBATE CONTINUO)
* 11.- Cuando el contrincante no ataca dentro de los ocho (8) segundos después de dada la orden de ataque.
* 12.- Cuando el oponente no logra levantarse en un lapso de tres (3) segundos después de caer apropósito.
* 13.- Cuando el oponente recibe una amonestación.

No recibirá ningún punto el competidor cuando:

* 1.- Las técnicas que use, no sean claras ni efectivas.
* 2.- Ambos contrincantes caigan al mismo tiempo, dentro o fuera del área.
* 3.- Cuando el oponente cae apropósito como técnica de pelea.
* 4.- Cuando golpee al contrincante en un clinch

**12.-Foul técnico**

Se considera cuando:

* 1) Sostiene al contrincante pasivamente o huye pasivamente.
* 2) Cuando levanta su brazo en petición de detener el encuentro en una situación desventajosa.
* 3) Cuando retarda la pelea intencionalmente.
* 4) Cuando actúa maleducadamente con los jueces o desobedece sus decisiones.
* 5) Cuando no usa protector bucal o escupe su protector bucal, pierde su equipo de protección intencionalmente.

**13.-Foul personal**

Se considera cuando:

* Ataca al oponente antes de la señal "inicio” o después de la llamada "alto!”
* Cuando golpea al contrincante en áreas prohibidas
* Cuando golpea al contrincante con un método prohibido.

**14.-Penalizaciones**

* 1) Una **amonestación** será dada por un foul técnico.
* 2) Una **advertencia** será dada por un personal foul.
* 3) Un competidor con tres fouls personales será descalificado del combate.
* 4) Un competidor que lastime a su contrincante será descalificado de la competición, y todos sus resultados serán anulados.
* 5) Un competidor que utilice sustancias prohibidas o inhale oxigeno durante el periodo de receso será descalificado de la competición y sus resultados serán anulados.

**15.-La contienda será detenida cuando:**

* 1) Cuando un competidor caiga, dentro o fuera del área.(si lo hace a propósito será amonestado)
* 2) Cuando un competidor es penalizado.
* 3) Cuando un competidor es lastimado.
* 4) Cuando los competidores se sujeten en un clinch por más de dos (2) segundos, sin lanzar ningún ataque efectivo o ninguno en absoluto, o hulla pasivamente.
* 5) Cuando un competidor cae a propósito y permanece ahí (3) segundos;
* 6) Cuando el competidor levanta su mano con intención de protestar.
* 7) Cuando el juez principal corrija un mal juicio o una omisión.
* 8) Cuando un problema o un incidente peligroso sucede en el área de combate.
* 9) Cuando la competición es detenida por problemas imprevistos con la iluminación o el área de competencia.
* 10) Cuando ningún ataque es lanzado durante ocho (8) segundos después de la orden de ataque.

**16.-ganador Absoluto:**

* 1.- En un combate de un solo lado, el más técnicamente fuerte será declarado el ganador de la contienda por el juez de plataforma con la aprobación del referee, siempre y cuando el nivel de combate que presenta sea el óptimo al de la categoría que está participando.
* 2.- Durante el combate, el competidor cuyo oponente ha sido knockeado y falla al ponerse de pie en diez (10) segundos después de recibir fuertes golpes (excepto por fouls personales), o a logrado ponerse de pie pero se mantiene en un estado anormal de conciencia, será declarado el ganador del combate.
* 3.- Durante el combate, el competidor cuyo oponente ha recibido cuenta en tres ocasiones después de recibir fuertes golpes (excepto por fouls personales), será declarado el ganador de la contienda.
* 4) Cuando se le llama al competidor y este no se presenta en el momento indicado y deberá presentarse con su equipo completo en caso de no hacerlo el juez central hará un conteo de 10 seg., después de esto no se presenta con su equipo de pelea se le dará por perdido el combate por de foul.

**17.-Ganador de un Round:**

* 1.- El resultado de cada round será decidido por los 4 jueces laterales.
* 2.- Durante un Round, el competidor cuyo oponente ha recibido cuenta dos (2) veces luego de recibir fuertes golpes (excepto por fouls personales), será declarado el ganador del Round.
* 3.- Durante un Round, el competidor cuyo contrincante salga del área tres veces, será declarado ganador del combate.

En caso de un empate por puntos en un Round, el ganador será decidido en el siguiente orden:

* 1) El competidor con menos advertencias será declarado ganador.
* 2) El competidor con menos amonestaciones será declarado ganador.
* 3) El competidor que registre menos peso el día de la contienda será declarado ganador.
* Si el empate prevalece, el Round se registrara como un empate.

**18.-Ganador de la pelea.**

* El competidor que gane dos Rounds será el ganador de la contienda.
* Durante la pelea, si un competidor es lastimado o enferma y, certificado por el doctor como incapaz de seguir en la competición, el oponente será declarado ganador de la pelea.
* Durante la pelea, si un competidor finge lesión en un foul cometido por el oponente - una lesión después probada por los supervisores médicos como un engaño - el lado que cometió el foul será declarado ganador.
* El competidor que es lastimado por el oponente en un foul y, como confirman los supervisores médicos, incapaz de seguir en la pelea, será declarado ganador de la contienda, pero será anulado para las subsecuentes contiendas.

**19.-Uniformes**

* El competidor deberá vestir su uniforme de competencia para sanda el cual es de la siguiente manera:
* Short: color rojo, negro o azul rey
* Playera con o sin manga: rojo, negro o azul rey
* El uniforme utilizado para competencias oficiales de sanda.

**20.-Equipo de combate**

El competidor a la hora de su pelea deberá porta el siguiente equipo:

* Peto, careta sin pomulera (de sanda), espinilleras, guantes (onzas según su categoría), concha protector, protector bucal, vendas en puños.

En caso de no presentar el equipo de combate completo al momento de su pelea se le dará la indicación y tendrá 20 segundos para conseguir el implemento solicitado según el reglamento.

Habrá un área de revisión a la cual deberán presentarse los competidores después de su graficaciòn para la revisión de su equipo por el personal que asigne el comité organizador.

**21.-Area de combate**

El área de combate tendrá las siguientes medidas:

Para TODAS las categorías de la **MODALIDAD DE COMBATE CONTINUO** las medidas del área de combate tendrán una medida de 6 x 6 metros en área de tatamis y dejando un metro más para que sea área de protección.

Para las TODAS categorías en la **MODALIDAD DE SANDA** las medidas del área combate serán de una medida 8 x 8 metros en área de tatamis y dejando un metro más para que sea área de protección.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Categoría** | **Femenil** | **Varonil** |
| Hasta 9 años | 8 onzas | |
| 10 – 12 años | 10 onzas | |
| 13 – 14 años |
| 15 – 17 años | 10 onzas | 1. nzas |

**EN LA MODALIDAD SANDA** El peso de los guantes será:

-8 oz. para la categoría de hasta 60 Kg

-10oz. para la categoría de 61kg. Hasta 80kg.

-12oz. Para la categoría a partir de 81kg.

**DIVISIONES EN SANDA**

VARONIL Y FEMENIL 18 +

1.- HASTA 48 KG

2.- DE 48.100 A 52 KG

3.- DE 52.100 A 56 KG

4.- DE 56.100 A 60 KG

5.- DE 60.100 A 65 KG

6.- DE 65.100 A 70 KG

7.- DE 70.100 A 75 KG

8.- DE 75.100 A 80 KG

9.- DE 80.100 A 85 KG

10.- DE 85.100 A 90 KG

1 1.- DE 90 KG EN ADELANTE