

REGLAMENTO

La competencia se desarrollara día Sábado formas, día Domingo combate.

ESTILOS

KARATE – TAEKWONDO- KUNG FU – WUSHU – TAICHI – XING YI –
BAGUA – SIPALKI - KENPO – TANG SU DO – ESTILOS LIBRES

TODAS LAS ESPECIALIDADES

FORMAS – FORMAS CON ARMAS – COMBATE DEPORTIVO – SANDA

TODAS LAS CATEGORIAS

INFANTILES – NIÑOS – CADETES – JUVENILES – MAYORES -
VETERANOS - DAMAS Y CABALLEROS

PREMIACION

1º PUESTO (TROFEO Y MEDALLA)
2º Y 3º PUESTO (MEDALLAS)
CATEGORIA NIÑOS HASTA EL 4º PUESTO.

CIERRE DE LA INSCRIPCION

HASTA EL 21 DE OCTUBRE

Por Favor no deje pasar la fecha límite.-

SEGURO DE ASISTENCIA

Todos los participantes deberán tener, obligatoriamente, su Seguro de Asistencia, para poder registrarse

EL SEGURO ES OBLIGATORIO
COSTO DEL SEGURO PARA COMBATE \$ a definir.

COSTOS DE LAS COMPETENCIAS

- a.- 1 Competencia \$300.- (PESOS)
 - b.- Cada Competencia Alternativa \$100.- (PESOS)
- EN CASO DE PARTICIPAR EN MAS DE DOS COMPETENCIAS LOS PRECIOS SERAN LOS SIGUIENTES:
- c.- 3 Competencias \$450- (PESOS)
 - d.- 4 competencias o más \$500- (PESOS)
 - e- Inscripción Sanshou \$300.- (PESOS) no cuenta como competencia adicional.

Entrada al Torneo \$

REGLAS DE COMPETENCIA

EDAD

INFANTILES	hasta 7 años
NIÑOS	de 8 años y 9 años
CADETES	de 10 años a 12 años
JUVENILES	de 13 años a 17 años
MAYORES	de 18 años a 34 años
VETERANOS	de más de 35 años

NIVELES

- A: Deportistas con poca experiencia hasta 4º kyu
- B: Deportistas de experiencia media de 3º a 1er kyu
- C: Para Cintas Negras 1º, 2º y 3er Dan
- D: Para Cintas Negras 4º y 5º Dan
- E: Para Maestros 6º y 7º Dan

ESTILOS CHINOS

a.- Podrán competir todos los estilos de Artes Marciales originarios de China, ya sean Tradicionales o Modernos. De norte o sur. Con mano vacía o con armas. Manteniendo cada uno sus Técnicas y Uniforme típico, de acuerdo a los Reglamentos Internacionales.

b.- Se registrarán en la Planilla de Registro correspondiente los Deportistas de diferentes edades, nivel de práctica, como se explica más arriba.

c.- **SISTEMAS TRADICIONALES:** separados en Norte o Sur, ejemplo: Shaolin, Hung Gar, Yu Gar, Liu Gar, Fan Tzu, Lo Han Kuen, Tong Long Kuen, Tzu Men, Wei Tò Men, Choy Lee Fut, Hun Fut, Choy Gar Kuen, etc.

d.- Los Estilos Imitativos o Pictóricos, también estarán separados en una categoría especial, ejemplo: Borracho, Tigre, Grulla, Mantis, etc.

e.- La competencia de Armas, se dividirá en Armas Cortas (espada, sable, daga, cuchillo, hacha, abanico, etc), Armas Largas (palo, lanza, nunchacu largo, cadenas, etc.) y Armas Especiales (Guan Dao, tridente, nunchacu de tres, armas dobles, etc)

g.- **SISTEMAS MODERNOS: WUSHU** estará dividido en Norte y Sur, con Reglamento Internacional y siempre de acuerdo al siguiente esquema:

SISTEMA DEL NORTE

- A: Básico- Forma Obligatoria: SAN LU
- B: Intermedio – Forma Obligatoria: CHANG CHUAN SEIS
- C: Avanzado – Forma Obligatoria: FORMAS OFICIALES
- D: FORMAS PERSONALES (presentando la planilla de la forma)

SISTEMA DEL SUR

- A: Básico – Forma Obligatoria – Nanquan 16
B: Intermedio – Forma Obligatoria – Nanquan 32
C: Avanzado – Forma Obligatoria – Nanquan Oficial
D: FORMAS PERSONALES (Presentando la planilla de la Forma)

SISTEMAS INTERNOS

Aquí podrán competir los estilos de Taichi: Puño y Armas

Formas de Puño

- Yang Básico – 24
Chen Básico – 32
Yang Avanzado - 42
Chen Avanzado – 56

Formas con Armas

- Básicas de 32 y 42
Avanzados 56 y otras armas

Formas de Taichi en Grupo

Sin Armas y con Armas

Otros Estilos: Bagua y Xingyi

Novicios y Avanzados

ESTILOS JAPONESES

a.- Podrán competir todos los estilos de Artes Marciales de origen japonés, por ejemplo: Shorin Ryu, Goju Ryu, Wado Ryu, Motobu Ryu, Shoryukan Kenpo, Shito Ryu, Ken Sei Ryu, etc. Manteniendo cada uno sus técnicas y uniformes tradicionales, de acuerdo a los Reglamentos Internacionales.-

b.- Se registrarán en la planilla correspondiente, Deportistas de diferentes edades, y experiencia, los que serán separados de acuerdo a la tabla anterior y en las siguientes especialidades:

COMPETENCIAS

KATAS: Podrán participar con formas originales a mano vacía, correspondiente a cada estilo y de acuerdo al nivel de cada deportista.-

KOBUDO: Formas con Armas, típicas de cada estilo, cortas o largas, ej.: BO, KAMA, KATANA, EKU, TONFA, SAI, NUNCHAKU, JU, KUWA, NUNTI, ETC.

SHIAI KUMITE: Combate Deportivo, con Reglamento de torneos Abiertos, de 2 minutos cada eliminatoria, a Seis Puntos (6). En caso de empate los alargues serán de 1 minuto. Solo la final será de 3 minutos. El Reglamento se adjunta por separado.-

SANDA: Combate de Boxeo Chino, para deportistas Juveniles y Mayores, con Reglamento Internacional, que se detalla por separado.-

COMPETENCIAS

HYONG o PUNSE: Formas a mano vacía. Podrán participar con las formas originales de cada estilo y de acuerdo al nivel década deportista.

ARMAS: Formas con armas típicas de cada estilo, ej.: Ssan, Toki, Chang, Tan Gom, Bong, bang Fe, Kom, Nang, etc.

CHAIU TERYON: Combate Deportivo, con Reglamento de torneos Abiertos, de 2 minutos cada eliminatoria, a Seis Puntos (6). En caso de empate los alargues serán de 1 minuto. Solo la final será de 3 minutos. El Reglamento se adjunta por separado.-

SANDA: Combate de Boxeo Chino, para deportistas Juveniles y Mayores, con Reglamento Internacional, que se detalla por separado.-

ESTILOS LIBRES

a.- Podrán participar todas aquellas escuelas de Artes Marciales que no se identifiquen con los Sistemas: Chinos, Coreanos o Japoneses y de acuerdo al nivel de cada Deportista.

b.- Podrán participar en: Formas, Formas con Armas, Formas en Equipos, Combate a Punto y Sanda, siguiendo las Reglas establecidas para los Sistemas anteriores y registrando a sus competidores en la planilla especial para el caso.-

REGLAS PARA FORMAS

TAOLU – KATAS – PUNSES – HYONG

a.- Debe haber un mínimo de 4 competidores registrados en cada categoría. Caso contrario se unirán al grupo inmediato superior.-

b.- Cada entidad participante deberá registrar un mínimo de 2 Jueces, los que tendrán la responsabilidad de integrar el Jurado que calificará a los competidores.

c.- El Jurado estará integrado por 3, 5 o 7 jueces los que calificarán: la marcialidad, técnica y vestimenta de los participantes.-

d.- Para calificar cada forma los Jueces usarán un cartel indicador con un número entero y dos decimales. La calificación es libre, se sumará y luego se hará el promedio. Este promedio será el puntaje final del competidor.-

e.- Los participantes estarán registrados en una planilla de acuerdo a los datos que cada Director o Coach colocó en la Ficha de Inscripción y no se aceptarán cambios o registros de último momento.-

f.- El competidor tiene la obligación de estar presente al momento de ser llamado por los Auxiliares de Mesa. En caso de no responder al llamado por dos veces, este quedará eliminado de la competencia y sin derecho a reclamo.-

g.- Cada Competidor tiene la posibilidad de realizar una Forma (kata-taolu) y en caso de empate podrá repetir la misma.-

h.- En caso de que el Competidor, se olvide la Forma, pierda el equilibrio, apoyando una mano en el piso o si rompe o se le cae el arma con la que participa y continua hasta finalizar la Forma, los Jueces podrán calificar a este, con el descuento de puntos de acuerdo a la falta. Pero de ninguna manera el participante podrá figurar entre los tres primeros puestos.-

REGLAS DE COMBATE A PUNTO

Pesos

Hombres

Super livianos	hasta 59 kg.
Livianos	de 59 a 63 kg.
Medio Mediano	de 64 a 70 kg.
Medianos	de 71 a 77 kg.
Pesados	de 78 a 85 kg.
Super Pesados	más de 86 kg.

Mujeres

Super Livianas	hasta 45 kg
Livianas	de 45 a 50 kg.
Medio Mediana	de 50 a 55 kg
Medianas	de 55 a 60 kg
Pesadas	de 60 a 65
Super Pesadas	más de 70 kg.

Similar a todo Reglamento de Competencias Abiertas y que se adapta a todo tipo de Arte Marcial donde el Competidor podrá desarrollar gran variedad de técnicas sin dañar al oponente y usando los correspondientes protectores, que serán de carácter obligatorio.-

Área de competencia

Tendrá una dimensión de siete metros por siete metros (5m x 5m) con una zona de riesgo de un metro en todo su alrededor. Estará marcado el sector donde cada competidor se ubicará para dar el inicio y fin de cada combate.-

Golpes de puño permitidos

Golpes de puño recto (shuki – yaku shuki – oi shuki) a la zona media del cuerpo. Partiendo desde la cadera y regresando inmediatamente a negativo.

Para los niveles Intermedios y Avanzados se permitirá el golpe a la zona superior, con contacto moderado.

Los golpes de puño a la espalda serán permitidos, con contacto moderado y sin tocar la columna.

Golpes de puño de revés (uraken) solo a la zona frontal media. Para los niveles intermedios y avanzados se permitirá al la zona lateral de la cabeza. Nunca para los novicios o kyus A.-

Todos los golpes deben ser vistos oídos y controlados. No podrán ocasionar ningún tipo de lesión (desvanecimiento, corte o hematoma).-

Patadas permitidas

Patadas de frente a la zona media.- (mae-geri)

Patadas laterales a la zona media.- (yoko-geri)

Patadas a la redonda zona a la zona media, alta y a la espalda.- (mawashi geri)

Patadas en giro, a pie firme o salto, cuando sean controladas.- (ura-mawashi geri)

Patadas circulares adentro y afuera, con la planta del pie.- (kakato geri)

Las barridas serán permitidas, siempre que sean seguidas de una técnica, caso contrario serán consideradas infracciones.- (ashi barai)

Técnicas prohibidas

Prohibido ingresar a competir sin los protectores correspondientes: Cabezal, Guantes, bucal, inguinal, canilleras y empeine. Las damas deben usar pecheras.-

Prohibido ocasionar cualquier tipo de lesión al oponente, ya sea intencional o sin intención.-

Prohibido golpear con el canto de la mano, punta de los dedos, codos, talón, cabeza o rodillas.-Prohibido retener al oponente.-

Prohibido patear a la zona genital o piernas.-

Prohibido golpear a la zona frontal de la cara.-

Prohibido realizar gestos antideportivos, hacia los árbitros, competidores o dirigentes.-

Prohibido hablar durante el combate o protestar por las determinaciones de los jueces.

Toda queja será aceptada, cuando se realice mediante el Coach, Director o Entrenador del Participante.-

Prohibido el uso de zapatillas, de cualquier tipo.-

Salidas

Se considera a la acción de pisar la línea demarcadora del área de competencia, ya sea producida por un ataque o evitando la pelea. No será válida cuando el Competidor haya sido empujado. Se computarán todas y serán sancionadas de la siguiente manera: 1ª salida es una advertencia, 2ª salida es Medio Punto para el adversario, 3ª salida, Un Punto para el adversario y 4ª salida es la descalificación.-

Infracciones

Pueden llegar a ser sancionadas del mismo modo que las salidas, pero queda a criterio del árbitro, la descalificación del Competidor, de acuerdo a la actitud que este y si hubiere lesiones, producidas por la infracción. También por la conducta del participante, sus dirigentes y/o simpatizantes.-

Otras

Todas las quejas, protestas o reclamos sobre el desarrollo de un combate o el accionar de los árbitros, deberán hacerse antes de finalizado el combate cuestionado. Luego de que se ha dado el fallo, no se aceptan reclamos.

Solo se aceptarán reclamos del Coach, Entrenador o Director del Participante.- Habiéndose aceptado el reclamo, el combate se realizará nuevamente, con la participación del Director de Jueces y los Coachs de ambos Competidores.

Son tres (3) los Jueces que dirigen el combate, ubicados dentro del Área de competencia y los tres tienen poder para detener las acciones; pero solo la mayoría es la que otorga el puntaje.-

El tiempo que dura el combate es de dos (2) minutos y solo la final tendrá una duración de tres (3) minutos.-

Seis (6) puntos darán por ganado el combate o la mayor cantidad acumulada durante el tiempo que dure el mismo.-

Las siguientes técnicas valen un (1) punto: Golpe de puño a la zona media (de frente o revés). Patadas a la zona media. Golpe de puño a la zona alta (solo para los avanzados).

Las siguientes técnicas valen dos (2) puntos: Patadas a la zona alta. Patada a la espalda. Barridas seguida de técnica. Patadas en salto. Golpe de puño a la espalda. Técnica combinada de bloqueo y golpe de puño.

En caso de empate, se alargará el combate por un (1) minuto más, pero a la primer técnica se define, ya sea por un nuevo punto, salida o infracción.-

Los Competidores no podrán acceder a los Combates, cuando lleven: aros, collares, muñequeras, lentes, o cualquier objeto metálico o de material duro que pueda ocasionar lesiones a sus oponentes o a él mismo.-

En caso de lesión se dará intervención al Médico y cuando este no autorice a continuar, el fallo será inapelable. El Competidor lesionado no podrá continuar, bajo ningún concepto. Los Árbitros evaluarán la situación y en caso de ser lesión ocasionada por una agresión del oponente, este será descalificado automáticamente de la competencia. Aún así el lesionado no podrá continuar.-

ES OBLIGATORIO EL USO DE PROTECTORES

REGLAS DE SANDA

Se utilizará el Reglamento Oficial de la IKFF-IMAF y la Unión Mendocina de Kung Fu en todos sus estamentos que concuerdan con las Reglas Internacionales.

Área

Será la reglamentaria de 8m x 8m , de piso protegido y elevada a 50cm con protección a su alrededor.-

Un sector a cada costado para los competidores y dos coach, con sus elementos de asistencia.-

Cinco Jueces distribuidos en cada esquina y uno central. Un Árbitro Principal controlará el desarrollo de los combates.-

Un Juez Principal se ubicará en la mesa junto al planillero, cronometrista y anunciador.-

Tiempo

Cada Lucha dura dos (2) rounds de dos (2) minutos cada uno y un (1) minuto de descanso entre los mismos.-

En caso de empate, se dará un (1) round más, para definir.-

Tipo de competencia

Es con eliminación directa para Juveniles de 14 a 17 años y adultos de 18 a 35 años.

Seguro Deportivo

Cada Competidor de Sanda deberá presentar su Seguro de Asistencia Médica y deberá firmar una Responsabilidad Civil, por la cual se hace cargo de los daños o consecuencias que pudieren ocurrirles en esta participación.-

También deberá presentar un Certificado Médico, con no mayor de 15 días de otorgado, donde el profesional expresa que está apto para este tipo de actividad.-

Vestimenta y protección

Todo Competidor deberá venir provisto de dos (2) equipos uno de color negro y otro rojo, para utilizarlos en cada sector del área que le sea asignado.

Pantalón corto, sin inscripciones y remera sin mangas y sin inscripciones.-

Obligatorio el uso protectores: Cabezal, bucal, pechera, inguinal y guantes.-

Guantes de 8 onzas para los deportistas de hasta 65 kg.

Guantes de 10 onzas para deportistas de más de 65 kg.-

No estás permitido otro tipo de protección.-

Pesos

Todos los competidores serán pesados el día 15 de Septiembre en horas de la tarde.

Su peso debe coincidir con el registrado en la Planilla de Inscripciones que fue remitida con un mes de anticipación. Cuando el peso del competidor exceda en más al registrado en la planilla, este tendrá tiempo hasta el día siguiente y antes de iniciar los combates, para modificar su peso al original. De no ser así queda automáticamente descalificado y sin derecho a reclamo.-

Hombres

- 1.- Hasta 48 Kg
- 2.- de 48 a 52 kg.-
- 3.- de 52 a 56 kg
- 4.- de 56 a 60 kg
- 5.- de 60 a 65 kg
- 6.- de 65 a 70 kg
- 7.- de 70 a 75 kg
- 8.- de 75 a 80 kg
- 9.- de 80 a 85 kg
- 10.- de 85 a 90 kg
- 11.- más de 90 kg

Mujeres

- hasta 48 kg
- de 48 a 52 kg
- de 52 a 56 kg
- de 56 a 60 kg
- de 60 a 65 kg
- de 65 a 70 kg
- de 70 a 75 kg
- más de 75 kg

Técnicas y partes válidas

Golpes de puño rectos o en gancho. Patadas.
Zona de la cabeza, tronco y piernas.-

Técnicas y parte prohibidas

Prohibido atacar usando cabeza, codo y rodilla.
Tirar al oponente de cabeza.-
Atacar al oponente que está caído.
Prohibido golpear la parte posterior de la cabeza, garganta y testículos.