

**DEPARTAMENTO COMUNIDAD
VALENCIANA**

DE

KUNG FU

REGLAMENTOS

DE

COMPETICIÓN INFANTIL



SEPTIEMBRE de 2014



versión 1.3

REGLAMENTOS DE COMPETICIÓN INFANTIL

CONTENIDOS

ARTICULO I.

Área de competición

ARTICULO II.

Uniforme oficial

ARTICULO III.

Forma tradicional mano vacía

ARTICULO IV.

Forma tradicional armas

ARTICULO V.

Forma por equipos

ARTICULO VI.

Reglamento Qin – Da (combate infantil)

ARTICULO VII.

Gestos del árbitro central

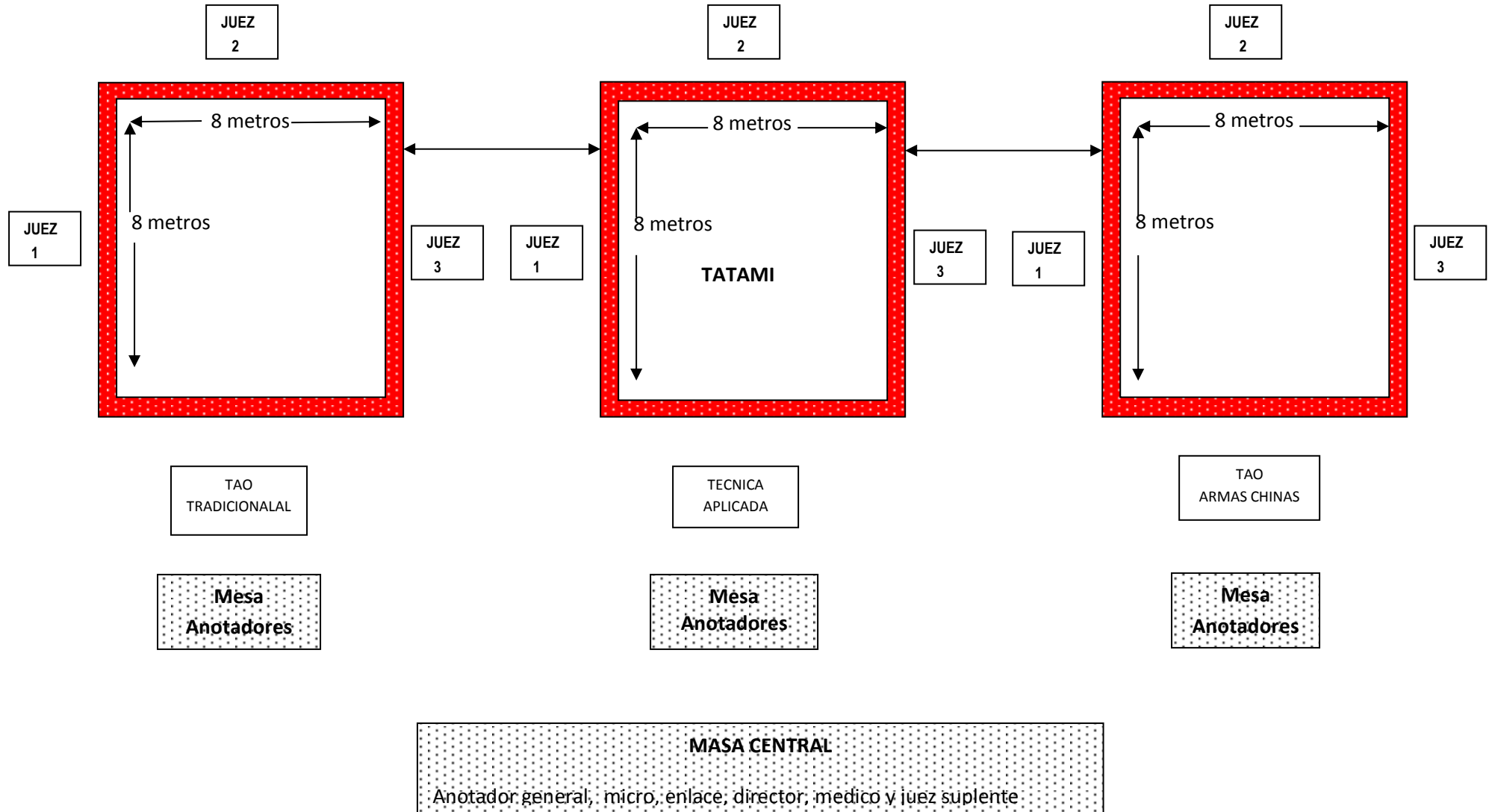
HOJAS DE INSCRIPCIÓN

ARTICULO 1.

1.1 AREA DE COMPETICIÓN

- Será una superficie plana, sin obstáculos. Estará formada por un cuadrado de 8 metros por 8 metros tanto para las formas de mano vacía, armas y por equipos, marcada por una banda de seguridad de 1 metro de ancha de color rojo.
- El árbitro central se asegurará que el área de competición no presente hendiduras debidas a la separación entre las colchonetas, ya que estas pueden provocar lesiones en los competidores o dificultar el desarrollo de la competición.
- Los jueces se sentarán fuera del perímetro de seguridad en las esquinas del área de competición y a una distancia de un metro de dicho perímetro. Sus sillas estarán orientadas hacia el centro del área de competición.
- El crono-auxiliar se sentará a una distancia no menor de 2 metros del perímetro de seguridad.
- En cada área de competición habrá un equipo arbitral compuesto por:
 - **Un árbitro central** (común a las diversas áreas dedicadas a formas).
 - **3 jueces** como mínimo y un máximo de 5, situados en las esquinas.
 - Un **crono-auxiliar**.

PLANO PISTAS DE COMPETICION A TRES ÁRBITROS



ARTICULO II.

2.1 UNIFORME OFICIAL

2.2 Advertencias

- El comité de arbitraje puede desautorizar a cualquier juez o árbitro, así como descalificar a cualquier competidor que no cumpla con estas normas.

2.3 Árbitros y Jueces

- Los árbitros deben vestir el uniforme oficial definido por el comité de arbitraje. Este uniforme se llevará tanto en competiciones oficiales, torneos, como en los diferentes cursos. El uniforme oficial será el siguiente:

Hombres:

- Traje azul marino.
- Camisa de manga larga (manga corta en verano).
- Corbata federativa.
- Calcetines negros.
- Zapatos negros.
- Silbato arbitro central.

Mujeres:

- Traje chaqueta y falda o pantalón azul marino.
- Blusa blanca.
- Corbata federativa.
- Calcetines negros.
- Zapatos negros.
- Pueden llevar un sujetador para el pelo.
- Silbato arbitro central.

2.4 Competidores

- Los competidores vestirán el uniforme de su escuela, **traje de Kung fu, con manga y pantalón largo**, (la chaqueta no se puede llevar remangada), indistintamente del color del traje, siempre y cuando se atengan a las normas establecidas en el presente reglamento.

- En la competición por equipos todos **los miembros del mismo equipo deberán tener el mismo traje.**
- Está prohibido **remangar la chaqueta y el pantalón y la utilización de prendas y equipos no autorizados.**
- Utilización del calzado apropiado que vaya en concordancia con la vestimenta de la escuela zapatillas apropiadas de KF (suela blanda).
- Se prohíben adornos de pelo, bandas elásticas en la frente, cadenas o cualquier tipo de objeto que pueda causar daño o lesión, como gafas, pendientes, objetos metálicos o punzantes (piercing), en cualquier parte del cuerpo. Las vendas sólo están permitidas con autorización del médico y supervisión del árbitro central.
- El uso de aparatos metálicos de ortodoncia deben estar autorizado por el arbitro central y el médico oficial, en este caso el competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.
- Los competidores se presentarán con el uniforme reglamentario y con el debido aseo personal. En caso de llevar el pelo largo, deberá estar perfectamente recogido y no provocar molestias a los competidores.
- Es **obligatorio** llevar el **cinturón o fajín** correspondiente.
- Si en la ejecución de la forma se le cae el fajín o cinturón por no ir debidamente colocado se restará un punto.

ARTICULO III.

3.1 MODALIDAD DE FORMAS

- La modalidad de formas comprende todos los estilos tradicionales de kung fu.
- Los competidores podrán presentar indistintamente una forma del estilo propio, o bien una de libre creación siempre que se conserve la homogeneidad con respecto a la características de los estilos tradicionales de kung fu.

3.2 TAO MANO VACIA INDIVIDUAL

- Esta prueba es individual, ganará aquel participante que obtenga la mayor puntuación.
- El competidor que participe individualmente también podrá formar parte de un equipo (igual que en adultos).

3.3 CATEGORIAS:

Benjamines: desde 8 años a 9 años.

Alevín: desde 10 años a 11 años.

Infantil: desde 12 años a 13 años.

Cadete: desde 14 años a 15 años.

3.4 TAO DE ARMAS INDIVIDUAL

- Se podrán utilizar cualquier tipo de arma tradicional del kung fu. Siempre y cuando cumplan con los preceptos que se establecen a continuación:
 1. No se permite la utilización de armas que, por sus características, puedan entrañar alto riesgo para sus competidores o para las personas presentes junto al área de competición.
 2. Por este motivo las armas a utilizar deberán reunir las condiciones de seguridad y resistencia necesarias, y en general, serán romas (sin filo ni aristas o extremos puntiagudos).
 3. Así mismo, **deberán adecuarse a la edad y nivel técnico del competidor.**
 4. Si el árbitro central estima que alguna de las armas presentadas no es adecuada por razones de seguridad, el competidor podrá sustituirla por otra que si lo sea o en caso contrario, abandonar.
 5. Si durante la ejecución de la forma accidentalmente se rompe el arma no se podrá continuar con el arma rota. Se detendrá la

prueba y se permitirá la repetición de la misma tras sustituirla por otra.

3.5 CATEGORIAS:

Benjamines: desde 8 años a 9 años.

Alevín: desde 10 años a 11 años.

En estas dos categorías podrán utilizar **armas de madera** cilíndrica o con forma de puñal, sable o espada siempre y cuando no tenga punta o este redondeada.

Infantil: desde 12 años a 13 años.

Cadete: desde 14 años a 15 años.

En estas dos categorías podrán utilizar armas los siguientes:

- 1) **Faja amarillos y naranjas; armas de madera**, especificados anteriormente.
- 2) **Faja verde en adelante; podrán utilizar armas metálicas** sin filo, no puntiagudas, sin ningún elemento cortante.

3.6 CLASIFICACIÓN DE LAS ARMAS

Armas cortas: puñal, palo corto, sable, espada, abanico, etc...

Armas largas: se considera arma larga cuando apoyada en el suelo sobrepase el hombro del practicante (lanza, palo largo, kwan-do, palo tres secciones...

Otro tipo de armas: se podrán utilizar otro tipo de armas siempre y cuando sean tradicionales del kung fu.

3.7 FORMAS POR EQUIPOS

- Los equipos, al contrario que los Taos individuales, tendrán que realizar **3 pruebas** ya que se **valorará el computo de las 3 pruebas**, como son; los Taos de mano vacía, técnica aplicada y formas de armas.
- Existe una excepción en el caso de las categorías de **querubines** (4 a 5 años) y **prebenjamines** (6 a 7 años) ya que en este caso sólo se les contabilizarán **2 pruebas** (Tao mano vacía y técnica aplicada) porque a estas categorías **no se les permite llevar armas**.
- Los equipos que por su nivel técnico o condición no presenten formas de armas en la tercera prueba de equipos podrán presentar una forma de mano vacía siempre y cuando sea diferente a la presentada en la prueba numero 1 (el primer tao).
- **Formas mano vacía** perteneciente al estilo que practique, sus técnicas no pueden ser aplicadas en ningún momento, todos los miembros del equipo ejecutarán las mismas técnicas al mismo tiempo. Se valorará la coordinación y ejecución de los movimientos como veremos mas adelante.
- **Técnica aplicada o combate simulado**, los miembros del equipo aplicarán técnicas de ataque y defensa, bien sea del Tao de mano vacía o de combate simulado entre todos, sólo los **fajines de azul hasta negro podrán utilizar armas de madera**.
- **Formas de armas chinas**, todos los miembros deberán ejecutar el mismo Tao, llevando la misma orientación y ejecución técnica. En este apartado hay una excepción ya que normalmente los equipos están compuestos por 2, 3, 4 y 5 miembros, salvo aquellos que utilizan armas largas que sólo podrán estar compuesto por 3 miembros, se considera arma larga todas aquellas que sobrepasen el hombro del competidor, ya que se corre el peligro que los competidores se golpeen mutuamente debido a la longitud del arma y las proporciones del tatami.
- Los equipos pueden estar formados por 2, 3, 4, ó 5 miembros, deben ser homogéneos, no se permite mezclar adultos con niños dentro de un mismo equipo.

- Un competidor sólo podrá participar con un solo equipo. El competidor que participe con un equipo, también lo podrá hacer individualmente.

3.8 CATEGORIAS POR EQUIPOS

- **Querubines:** grupos de 2, 3, 4 ó 5 miembros, edad de 4 a 5 años, no podrán utilizar **ningún tipo de arma.**
- **Prebenjamines:** grupos de 2, 3, 4 ó 5 miembros, edad de 6 a 7 años, **no podrán utilizar ningún tipo de arma.**
- **BENJAMINES:** grupos de 2, 3, 4, o 5 miembros, edad de 8 a 9 años, podrán utilizar **armas de madera a partir de faja naranja.**
- **Alevines:** grupos de 2, 3, 4 ó 5 miembros, edad de 10 a 11 años, podrán **utilizar armas de madera a partir de faja naranja.**
- **Infantiles:** grupos de 2, 3, 4 ó 5 miembros, edad de 12 a 13 años, podrán utilizar **armas de madera de naranja hasta verde y a partir de faja azul podrá utilizar armas metálicas** (siempre y cuando cumplan los requisitos ya vistos).
- **Cadetes:** grupos de 2, 3, 4 ó 5 miembros, edad de 14 a 15 años, podrán **utilizar armas de madera hasta naranja a partir de verde podrá utilizar armas metálicas** (siempre y cuando cumplan los requisitos ya vistos).
- Los benjamines, alevines, infantiles que sean fajines blancos hasta amarillos, sólo realizarán dos pruebas. A partir de naranja (que ya podrán utilizar armas se contabilizará la tercera prueba).

ARTICULO IV.

4.1 EQUIPO ARBITRAL Y NORMATIVAS TECNICAS

4.2 MESA CENTRAL

- Presidida por un juez responsable de las puntuaciones generales pertenecientes a aquellas disciplinas, bajo su responsabilidad, que tienen lugar en el torneo.
- Dispone de uno o varios auxiliares para cumplimentar y controlar las hojas de puntuaciones.
- Atiende las consultas del árbitro central y, si lo considera necesario, eleva estas al director de arbitraje.

4.3 COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO ARBITRAL

- En cada área de competición habrá un equipo arbitral compuesto por:
 - Un árbitro central (común a las diversas áreas dedicadas a formas).
 - **3 jueces como mínimo**, 5 máximo, situados en las esquinas.
 - **Un crono-auxiliar** (anotador de área).
 - **Auxiliar de área.**

4.4 FUNCIONES DEL EQUIPO ARBITRAL

- Ordena el comienzo de todas y cada una de las pruebas.
- Si se contempla el uso de tablillas para marcar las puntuaciones de los jueces, el árbitro central ordenará la exposición de las puntuaciones hacia la mesa del anotador de área y hacia el público. Entre las ordenes "exponer" y "bajar" marcadores, dejará pasar el tiempo necesario que requiera el anotador de área para registrar dichas puntuaciones.
- Si utilizan hojas de puntuaciones en vez de tablillas, el árbitro central autorizará al auxiliar de área a recoger las hojas de puntuaciones de los jueces, las cuales serán entregadas al juez de mesa para su control y registro.

	SEÑALES ACUSTICAS	GESTOS
COMIENZO Y FINAL DE LA PRUEBA	UN SILBIDO NORMAL	LEVANTAR Y BAJAR EL BRAZO
EXPONER MARCADORES	DOS SILBIDOS CORTOS	LEVANTAR UN BRAZO
BAJAR MARCADORES	UN SILBIDO CORTO	BAJAR UN BRAZO
ORDEN	VARIOS SILBIDOS INTERMITENTES	CRUZAR ALTERNATIVAMENTE AMBAS MANOS A LA ALTURA DE LA CARA

4.5 JUECES

- Si se utilizan tablillas para marcar las puntuaciones, señalarán los enteros de dichas puntuaciones mediante aquellas que presentan los números en negro y utilizarán las que tienen números en rojo para los decimales.
- Seguirán en todo momento las órdenes del juez de mesa y las orientaciones del árbitro central.
- Su comportamiento será siempre correcto y discreto, sin hacerse notar y mostrando una actitud decorosa.
- No podrán intercambiar información referente al desarrollo de la prueba con ningún otro árbitro y las consultas técnicas las dirigirán al director de arbitraje.
- Sólo se levantarán o sentarán de sus sillas cuando lo autorice el juez de mesa.
- durante el desarrollo de la prueba, su mirada estará siempre dirigida a esta.

4.6 CRONO-AUXILIAR

- Controla a requerimiento del árbitro central, el tiempo de la prueba y señala el final de la misma.
- Si se utilizan tablillas para marcar las puntuaciones, el cronometrador tiene además función de anotador de zona, reflejando las

puntuaciones en las hojas preparadas al efecto, cuando el árbitro central así lo indique. Una vez cumplimentadas las entregará al juez de mesa.

4.7 AUXILIAR DE AREA

- Llama a los competidores, verifica sus identidades, y les informa y atiende en los aspectos organizativos. Colabora en los aspectos materiales en su área.
- Recoge y da curso a las reclamaciones, que sólo pueden estar representadas por un entrenador (coach) o representante del competidor.

4.8 COMPETIDORES, ENTRENADORES Y REPRESENTANTES

4.9 COMPETIDORES

- Deben de tener la **edad mínima, estado físico, nivel técnico mínimo requerido acreditado y su licencia federativa.**
- Los competidores seguirán las normas de organización de la competición y se someterán al presente reglamento.
- Los competidores deben estar representados por su entrenador y/o representante.

4.10 ENTRENADORES Y REPRESENTANTES

4.11 ENTRENADORES

- Es el representante técnico de un competidor durante el desarrollo de la prueba.
- Está sometido a las decisiones del árbitro central en cuanto a su presencia y comportamiento durante el desarrollo de las pruebas.
- Los entrenadores deberán llevar apropiadamente un chándal del club o distintivo

4.12 REPRESENTANTE

- Es la persona que firma la hoja de inscripción del competidor o aquel en quien delegue y se acredite como tal antes de la competición. Es el responsable del cumplimiento personal y de su equipo de este reglamento y de las normas de su competición.
- Tiene derecho a ser informado de la situación de sus reclamaciones que considere oportunas ante el auxiliar de área o Comité de competición.
- El representante puede coincidir o no con la persona del entrenador.

4.13 NORMATIVA TÉCNICA

4.14 INICIO Y FIN DE LAS PRUEBAS

- El árbitro central autorizará su entrada en el área de competición al competidor o al equipo. **Es obligatorio el saludo propio de su escuela**, sino se ejecutara, será penalizado.
- El saludo de la escuela será antes de la entrada al área de competición, una vez dentro y bien posicionado se hará el segundo saludo, al igual que al final de la ejecución de la prueba y al salir del tatami.
- El árbitro central indicará el comienzo de la prueba mediante una señal acústica, y el crono comenzará el cómputo del tiempo. Al final de la prueba, tanto si el competidor o equipo han finalizado la

ejecución de la forma como transcurso del tiempo reglamentario, el árbitro central solicitará a los jueces que puntúen la prueba. Si se utilizan tablillas para indicar estas, solicitará que muestren sus puntuaciones mediante una señal acústica.

4.15 DURACIÓN DE LAS PRUEBAS

- En **categorías individuales** de formas de mano vacía y armas un **mínimo de 25 segundos y máximo de 1,20 segundos**.
- En las categorías de equipos para querubines y prebenjamines (subcategorías) el tiempo será de **un mínimo de 25 segundos y un máximo de 40**.
- Estos tiempos son orientativos y flexibles ya que son niños, evidentemente.

4.16 CLASIFICACIÓN

- Todas las pruebas por equipos como las individuales se clasificarán en primero, segundo y tercer lugar, siguiendo el método de mejor puntuación.

4.17 EMPATE

- Si se produce un empate en puntuaciones, los equipos o competidores individuales ejecutarán de nuevo una de las pruebas.

4.18 CRITERIOS

- La puntuación estará basada en el apartado específico que le corresponda a cada juez, pero tendrá en cuenta todas las bases de ejecución, la dificultad y la variedad de las técnicas realizadas para matizar la puntuación final que otorgue. Todos los jueces partirán de la máxima puntuación: **10**. Los criterios de evaluación y deducción por las cuales se resta las decimas correspondientes que se incluyen en las bases de valoración.
- De las notas otorgadas por los jueces, los anotadores eliminarán la más alta y la más baja (este criterio se aplicará solamente cuando existan cuatro o más jueces).

4.19 BASES DE VALORACIÓN

4.20 EJECUCIÓN TÉCNICA

- Control y destreza en la realización de una técnica, atendiéndose a las tres fases de la misma: **comienzo, desarrollo y final**.
- El juez partirá de la puntuación máxima de 10. Los criterios de evaluación y deducción por los cuales se restarán décimas serán los siguientes:
 - movimientos en direcciones desviadas o trayectoria incorrecta.
 - Falta de definición en la técnica.
 - Pérdida de equilibrio.
 - Falta de expresividad.
 - Falta de potencia en los movimientos.
 - Falta de fluidez o continuidad de movimientos.
 - Olvidar movimientos.
 - Falta de sincronización en las pruebas por equipos.
 - Desviación de la dirección correcta de la mirada en la ejecución del movimiento.
- Cada árbitro valorará aspectos diferentes designados de la siguiente manera:

ARBITRO	CON 5 ARBITROS	CON 4 ARBITROS	CON 3 ARBITROS
1	Ejecución técnica	Ejecución técnica	Ejecución técnica
2	Ejecución técnica	Fuerza y velocidad	Fuerza, velocidad, coordinación, ritmo y equilibrio

3	Fuerza y velocidad	Coordinación, ritmo y equilibrio	Composición de la forma (especial valoración en las pruebas con armas)
4	Coordinación, ritmo y equilibrio	Composición de la forma (especial valoración en las pruebas con armas)	
5	Composición de la forma (especial valoración en las pruebas con armas)		

4.2.1 FUERZA

- El juez deducirá una 10ª de punto si observa lo siguiente:
 - Falta de potencia de los movimientos.
 - No realiza las técnicas coordinándolas con la respiración.
 - Termina la prueba con un agotamiento notable.
 - Falta de fluidez o continuidad en los movimientos.

4.2.2 VELOCIDAD

- EL juez deducirá una 10ª de punto si observa lo siguiente:
 - Cuando se observe una velocidad inadecuada para la técnica, sin precisión ni definición o por defecto demasiado lento.

4.2.3 COORDINACIÓN

- El juez deducirá una 10ª de punto si observa lo siguiente:
 - Posición incorrecta del cuerpo.

- Falta de fluidez y continuidad en los movimientos.
- Movimientos en direcciones desviadas o trayectoria incorrecta.
- Falta de sincronización en la ejecución de pruebas por equipos.

4.24 EQUILIBRIO

- Se resta una 10ª de punto por los siguientes desequilibrios:
 - Ejecución de un giro.
 - Ejecución de un salto.
 - Ejecución de una acrobacia.
 - Ejecución de un barrido.
 - Ejecución de una patada.
- En este apartado **por un desequilibrio grave o caída el juez podrá deducir hasta 0,5 décimas de punto.**

4.25 RITMO

- Se deduce una 10ª de punto si entre secuencias de movimientos ahí una parada por olvido o duda.
- En caso de **no continuar por olvido** y quedarse parado completamente **se le quitará 1 punto.**

4.26 COMPOSICIÓN

- La valoración con respecto a esta base se verá fundamentada por los elementos de dificultad y variedad técnica. No habrá exigencias específicas para cada categoría pues cada escuela tiene las suyas propias. Se tendrá en cuenta lo siguiente:

A) Grado de dificultad.

- Del conjunto de la forma:
 - Número de movimientos.
 - Variedad y combinación de recursos técnicos.

- Variedad en direcciones y desplazamientos (cambios de sentido).
- Velocidad y ritmo.
- Intensidad.
- Tipo de arma etc.
- De los elementos técnicos.
- Según el nivel de habilidad y esfuerzos necesarios para poder ejecutarlos (dinamismo, amplitud de movimientos, equilibrio, flexibilidad, giros, etc)

b) Estética

- Estructura.
- Armonía.
- Originalidad.
- Expresión corporal (exteriorizar el significado de la forma).
- Actitud (presentación, saludo, concentración, seguridad, esfuerzo).
- Mirada.
- Resistencia.
- Fluidez.
- Definición de los movimientos.

4.27 DEDUCCIÓN POR OTROS ERRORES

- Estos criterios se valorarán por todos los jueces, serán:
 - Forma no terminada (en este caso no se otorga puntuación).
 - Forma no terminada por algún miembro del equipo.
 - Caerse el arma al suelo.
 - Perder el control del arma y que se caiga.

- Pasar el tiempo límite de la prueba.

- Los jueces podrán **descontar hasta 0,5 puntos**.

4.28 PENALIZACIONES

- Corresponde aplicarlas al director de arbitraje o al director del campeonato si no estuviese el director de arbitraje.

FALTA LEVE

- Insultar a un competidor.
- Tirar el arma al suelo con desprecio.
- Falta del traje completo de la escuela.
- Presentarse descalzo en los tatamis.
- Comer chicle o caramelos.
- Salir el competidor de la zona del Tatami.
- No saludar correctamente al entrar o salir de un tatami.
- No obedecer las órdenes del árbitro central.

FALTA GRAVE

- Agresión a árbitros o compañeros.
- Manifiestar actitudes antideportivas.
- Desobediencia.
- El entrenador, o responsable de una escuela que muestre alguna conducta antideportiva o falta de respeto a la organización, competidores y/o público será expulsado de la competición y la organización se reserva el derecho de penalizar a dicha escuela con el derecho de no permitir la participación en otros eventos a dicha escuela.
- La acumulación de tres faltas leves serán motivo de expulsión.

ARTICULO V. QIN DA (combate infantil)

ARTÍCULO 2:

5.2.1 UNIFORME OFICIAL

5.2.2 ADVERTENCIA

- El Comité de arbitraje puede desautorizar a cualquier juez o árbitro así como descalificar a cualquier competidor, que no cumpla con estas normas.

5.2.3 JUECES

- Los jueces deben vestir el uniforme oficial definido por el Comité de arbitraje. Este uniforme se llevará tanto en competiciones como en los diferentes **cursos de arbitraje**.

Uniforme oficial:

- Traje azul marino.
- Camisa blanca de manga larga.
- Corbata federativa.
- Calcetines negros.
- Zapatos negros.

5.2.4 ARBITRO CENTRAL:

Uniforme oficial:

- Pantalón azul marino.
- Camisa blanca de manga larga.
- Corbata federativa.
- Calcetines negros.
- zapatillas aptas para el área de competición (nunca descalzo).

- el árbitro central evitará llevar cualquier elemento que pudiera ocasionar daños en el competidor (reloj, anillos, bolígrafo, pulseras, etc...)

5.2.5 COMPETIDORES

- Vestirán el uniforme de su escuela distintivamente del color del traje, siempre y cuando cumplan las siguientes normas:
- **Traje de kung fu, con manga y pantalón largo**, debajo de la chaqueta una camiseta de manga corta (en verano puede prescindir de la chaqueta).
- **Guantes de 6 onzas para niños benjamines y alevines**, guantes de **8 a 10 onzas para infantiles y cadetes** los guantes son cerrados y homologados (marcas fuji, daymo, adidas, charle etc...) otro tipo de marca de guantes será examinado por el arbitro central, dando su consentimiento para la participación en la prueba, coquilla por dentro del pantalón, espinilleras con pie protector homologado, peto, **bucal (en categorías infantil y cadete)** y casco.
- Se prohíben adornos de pelo, bandas elásticas en la frente, cadenas o cualquier objeto que pueda causar daño, como gafas, pendientes u objetos metálicos en cualquier parte del cuerpo.
- En caso de tener el pelo largo deberá estar completamente recogido para no provocar molestias.
- Las protecciones reglamentarias se colocarán siempre por dentro del traje.

5.2.6 CATEGORIAS

- Si un competidor que ha de entrar en alguna categoría debido a su corpulencia es desproporcionado con el resto de competidores de dicha categoría, la organización se reserva el derecho de moverlo de categoría a otra donde los competidores muestren condiciones semejantes.

CATEGORÍA AÑOS	REQUISITOS	DURACIÓN DE ASLTOS	EN CASO DE EMPATE	SEMI-FINAL FINAL
BENJAMIN 8 A 9 AÑOS	BLANCO Y AMARILLO	1 ASALTO DE 60 SEGUNDOS	1 ASALTO DE 60 SEGUNDOS	2 ASALTO DE 60 SEGUNDOS
ALEVIN 10 A 11 AÑOS	AMARILLO	1 ASALTO DE 60 SEGUNDOS	1 ASALTO DE 60 SEGUNDOS	2 ASALTO DE 60 SEGUNDOS
INFANTIL 12 A 13 AÑOS	AMARILLO Y NARANJA	1 ASALTO DE 1,30 SGDOS.	1 ASALTO DE 1,30 SGDOS.	2 ASALTO DE 1,30 SGDOS.
CADETE 14 A 15 AÑOS	AMARILLO Y NARANJA	1 ASALTO DE 1,30 SGDOS.	1 ASALTO DE 1,30 SGDOS.	2 ASALTO DE 1,30 SGDOS.

- Las categorías de **benjamín y alevín** pueden ser **mixtas**, es decir, masculino y femenino en la misma modalidad sin distinción de sexo, a partir de **infantil y cadete no son mixtas** cada sexo tendrá su grupo.
- En los combates a 2 asaltos se establece 1 minuto de descanso entre ellos.
- El Comité de competición, excepcionalmente, podrá modificarlos cuando el número de competidores así lo recomiende.
- La duración de los asaltos se computarán en tiempo real, sólo se detendrá cuando el árbitro central lo ordene.
- La modalidad de **Qin-Da** es una modalidad de **combate de contacto ligero**, esto quiere decir que **no se permiten técnicas ejecutadas con contundencia (pleno contacto)**.
- Es requisito indispensable que aporten a autorización de los padres o tutores firmada.
- Todas las técnicas deben aplicarse de forma controlada, control especial en intensidad o contundencia. **Los intercambios descontrolados de golpes no recibirán puntuación.**

ARTÍCULO 3: COMPETIDORES, ENTRENADORES Y REPRESENTANTES

5.3.1 COMPETIDORES

- Deben tener la edad requerida, estado físico, nivel técnico mínimo y su licencia acreditativa en vigor (se considerará la edad que cumplan el año del campeonato).
- Deberán aportar autorización paterna de su tutor firmada y fotocopia del D.N.I. para acceder a esta modalidad (ver autorización o documento más adelante).
- Los competidores seguirán las normas de organización de la competición y se someterán al presente reglamento.
- Los competidores deben de estar representados por su entrenador o representante.

5.3.2 ENTRENADOR (COACH)

- Es el representante técnico de un competidor durante el desarrollo del combate. Puede asistir y aconsejar a su competidor a pie de área de combate.
- El entrenador deberá guardar las formas mostrando el máximo respeto posible ya que no podrá gritar o comportarse agresivamente mediante gestos o palabras.
- Los **entrenadores** deberán llevar apropiadamente un **chándal del club o distintivo**.
- Está sometido a las decisiones del árbitro central en cuanto a su presencia y comportamiento durante el combate.
- El entrenador no podrá entrar en el área de combate a no ser que el árbitro central se lo permita.

5.3.3 REPRESENTANTES

- Es quien firma la hoja de inscripciones del competidor, o aquel en quien delegue y se acredite como tal antes de la competición.
- Es el responsable del cumplimiento personal y de su equipo, tanto de competidores como entrenadores de este reglamento y de las normas de cada competición.
- El representante puede coincidir o no con la persona del entrenador.
- Tiene derecho a ser informado en todo momento de sus reclamaciones.

ARTÍCULO 4: NORMATIVA TÉCNICA

5.4.1 INICIO Y FIN DEL COMBATE

- El árbitro central llamará a los competidores y se colocarán en sus respectivos lugares y comprobará las protecciones que deben ser reglamentarias así como comprobar la uniformidad e inspeccionar que no porten elementos que entrañan riesgos de lesión.
- El combate comenzará a la voz de **"go"** y se detendrá a la voz de **"stop"**. Una técnica realizada completamente y finalizada con la voz de **"stop"** será válida.
- El competidor tendrá que realizar los siguientes saludos:
 - Antes de entrar al área de competición.
 - A la mesa.
 - Al árbitro central.
 - Entre los competidores.

- El saludo se efectuará sin prisa, pacientemente, ya que tiene un significado muy importante de humildad y respeto hacia los árbitros y oponentes.
- Durante el transcurso del combate el árbitro central seguirá con mucha atención el desarrollo del mismo, situándose lo más cerca posible pero sin entorpecer la acción de los competidores.

5.4.3 PARADAS E INTERRUPCIONES

- El árbitro central detendrá el combate en los siguientes casos:
 - En caso de salida de un competidor del área de competición.
 - Con 3 salidas pierde combate.
 - En caso de lesión fortuita o incapacidad física momentánea.
 - En caso de caída de un competidor (fortuita o por técnica).
 - En caso de técnica o comportamiento prohibido.
 - Para que un competidor se recolocque el uniforme o algún elemento de protección.
 - Tras la ejecución de una técnica puntuable.
- Cuando el árbitro prevé que el tiempo de parada puede superar los 10 segundos, ordenará que se detenga el cronómetro.

5.4.4 DURACIÓN DE LOS COMBATES E INTERRUPCIONES

RONDA	ASALTOS	DURACIÓN	CATEGORIAS
ELIMINATORIAS	1	60 SEGUNDOS	BENJAMIN-ALEVIN
		1,30 SEGUNDOS	INFANTIL-CADETE
SEMI-FINAL	2	60 SEGUNDOS	BENJAMIN-ALEVIN
FINAL (opción a medalla)		1,30 SEGUNDOS	INFANTIL-CADETE

- El tiempo de los combates **es real**, sólo se detendrá el crono por orden del árbitro central.
- El árbitro central concederá hasta dos minutos de descanso (tras la asistencia médica) al competidor que lo necesite, en caso de haber sufrido una lesión fortuita. Si el médico, tras atender al lesionado considera que puede continuar tras un período de 20 minutos de

descanso, se interrumpirá el combate y se reanudará tras este descanso, sino declarará el competidor fuera de combate.

5.4.5 PUNTUACIONES

- EL Qin-Da es un combate de “**contacto ligero**” ya que está prohibido el pleno contacto, **en esta modalidad no se puede pegar ningún tipo de puño a la cara, sea recto o circular.**
- Están prohibidas las patadas al casco en el caso de las categorías **benjamín y alevín**, a partir de las categorías **infantil y cadete se podrán ejecutar patadas al casco pero solo a la parte protegida por este**, ya que las patadas frontales están prohibidas. Están prohibidas las patadas por debajo de la cintura en cualquier categoría.

5.4.6 TÉCNICAS PERMITIDAS

- Sólo se puntuarán las técnicas permitidas claramente realizadas. Los intercambios descontrolados de golpes no recibirán puntuación.
- **Técnicas de puño:** únicamente sobre el área cubierta por el peto.
- **Técnicas de pie:** con apoyo sobre una extremidad o en salto.
 - 1) **Al peto:** cualquiera, sea frontal, lateral o circular.
 - 2) **Al casco:** sólo con empeine o planta (no se permite golpear al rostro, la parte superior y posterior de la cabeza).
 - 3) **las patadas al casco sólo están permitidas a las categorías infantil y cadete, ya que las categorías inferiores está prohibido.**
- **Barridos:** siempre que su ejecución no se lleve a cabo golpeando (sobre tobillo o rodilla). Para llevar a cabo un barrido reglamentario se permite agarrar al oponente de sus extremidades, cintura o los hombros (nunca del cuello) durante **un máximo de 3 segundos.**
 - no está permitido caer sobre el oponente tras un barrido.

- no está permitido golpear al oponente caído.
- no está permitido técnicas con apoyo de manos en el suelo, ni atacar desde el suelo.

TECNICA	ZONA DE IMPACTO	PUNTOS
PUÑO	PETO	1
PATADA	PETO	2
	CASCO (sólo categorías de infantil y cadete)	3
PATADA EN SALTO	PETO	3
	CASCO (sólo categorías de infantil y cadete)	4
BARRIDO (prohibidas las que provoquen caída de cabeza o que toquen o luxen una articulación)	CAYENDO CON EL Oponente	1
	CONSERVANDO EL EQUILIBRIO	2

5.4.7 SE GANA UN COMBATE

- por obtención de la mayor puntuación.
- Por manifiesta superioridad técnica. Será declarada por el árbitro central, esta situación se declarará cuando un competidor no tenga capacidad suficiente para defenderse de las técnicas de su oponente.
- Por No presencia, abandono o descalificación del contrario.
- Por incapacidad física del contrario, decretada con el acuerdo médico de la competición. Esta incapacidad puede ocurrir por lesión fortuita o a consecuencia de la aplicación de una técnica válida.

5.4.8 SE PIERDE UN COMBATE

- Por obtención de la menor puntuación.
- Por inferioridad técnica.
- Por no presencia, abandono o descalificación.

- Por incapacidad física debido a una lesión fortuita.
- Por quedar fuera de combate tras recibir una técnica permitida.
- Se produce el fuera de combate si tras la atención médica inmediata del competidor que ha recibido una técnica válida, éste no se levante inmediatamente o no pueda continuar. No se realiza cuenta, el médico, a requerimiento del árbitro central, decidirá si el competidor continúa o no.
- Por tres salidas del tatami.

5.4.9 EMPATE

- Si se produce un empate en puntuación, se realizará un descanso de un 1 minuto seguido del asalto correspondiente. Si continúa el empate el árbitro central, tras consultar con su equipo, decidirá el ganador usando el criterio de la mayor y mejor capacidad técnica demostrada en el combate. (Técnicas de mayor dificultad, iniciativa en combate, etc...)

ARTÍCULO 5: INFRACCIONES Y SANCIONES

5.5.1 TIPIFICACIÓN DE LAS INFRACCIONES

- En la tipificación de las técnicas y comportamientos prohibidos se tendrán en cuenta los siguientes criterios.
- Peligrosidad o gravedad de la acción, en función de:
 - Técnica de ataque utilizada.
 - Zona de impacto.
 - La intensidad o contundencia aplicada.
 - El grado de anti-deportividad manifestado (en los comportamientos).
- Intencionalidad (voluntariedad):

Determinando si la acción se ha producido de forma accidental (involuntaria), por ejemplo cuando es debido a un cambio de posición imprevisto del oponente, o si por el contrario el acto denota una intencionalidad manifiesta (voluntaria), por ejemplo trayectoria directa.

- Atendiendo a los criterios expuestos en el apartado anterior los actos prohibidos se simplificarán **atendiendo a su gravedad como leves, graves y muy graves**

5.5.2 LEVES

1. Rehusar el combate (salidas voluntarias, dar la espalda, tirarse al suelo, pasividad, etc.).
2. Empujar, zarandear o arrastrar al oponente.
3. Coger (agarrar o abrazar) y retener al oponente sin intentar simultáneamente una técnica de barrido. Así como otro tipo de agarres antirreglamentarios.
4. Perder tiempo (falta de puntualidad, presentarse sin la equipación apropiada y completa, escupir el bucal durante el combate, etc.).
5. Interrumpir el normal desarrollo de la competición (invasión del área por el coach, gritos o gestos, etc.).
6. Simular lesión.
7. Intercambio confusos de golpes (continuado y descontrolados).
8. Atacar "de forma leve" al oponente fuera de tiempo o lugar (antes del inicio, después de la orden de parada o fuera del área) o bien tras haber caído.
9. Golpear manteniendo agarrado al oponente.
10. Pisar o golpear al pie, a la pierna o al muslo de forma leve.

11. Romper el agarre del oponente golpeándolo sobre su mano o brazo.
12. Golpear con la rodilla o el codo al peto de forma leve.
13. Barrer cayendo encima (excepto si es inevitable por la acción del oponente).
14. Barrer sin control, es decir, sin sujetar al adversario provocando que golpee bruscamente contra el suelo.
15. Ponerse en peligro mediante acciones que exponen a ser lesionado por el oponente.
16. Desobediencia leve.
17. Descortesía por parte del competidor, entrenador, etc.

5.5.3 GRAVES

1. Acciones leves que por contundencia puedan considerarse graves.
2. Ataques a zonas prohibidas (cara, cuello, nuca, genitales, espalda, articulaciones) especialmente mediante técnicas prohibidas (mano abierta, codo, rodilla, cabeza, puño alto).
3. Barrer bruscamente cayendo sobre el adversario.
4. Arañar o pellizcar.
5. Otras acciones que se puedan considerar como graves.

5.5.4 MUY GRAVES

1. Cualquier acción prohibida y peligrosa aplicada con intencionalidad.
2. Estirar del pelo, morder o escupir.
3. Conducta manifiestamente antideportiva (comportamiento violento).

4. Desobediencia grave.
5. Descortesía grave por parte del competidor, entrenador o del representante.

5.5.5 PENALIZACIONES Y SANCIONES

- Los actos prohibidos se sancionarán de la siguiente forma:

5.5.6 LEVES:

La 1ª vez: amonestación verbal (actos involuntarios).

La 2ª vez: -1 punto.

La 3ª vez: -2 puntos.

La 4ª vez: descalificación.

5.5.7 GRAVES

La 1ª vez: -2 puntos.

La 2ª vez: descalificación.

5.5.8 MUY GRAVES: descalificación.

- A sí mismo en el momento en que un competidor acumule **5 puntos negativos será sancionado con la descalificación.**
- Las sanciones serán aplicadas por el árbitro central.

5.5.9 LESIONES

- En caso de lesión fortuita o incapacidad física momentánea de algunos de los competidores que le impida continuar inmediatamente el árbitro central debe parar el combate, ordenar que se detenga el cronómetro y requerir la presencia del servicio de asistencia médica cuando el competidor lo necesite.
- El otro competidor deberá permanecer a la espera en su posición inicial.

- El árbitro central podrá conceder hasta un máximo de 2 minutos de descanso al competidor .Siempre que se requiera la asistencia del médico oficial será este quien determine si competidor puede continuar o no.
- La incapacidad física del competidor (por K.O. lesión fortuita o indisposición) que le impida continuar supondrá perder el combate, excepto cuando el árbitro decreta la descalificación del oponente. En cualquier caso no podrá volver a competir en el mismo torneo.
- Si ambos contendientes sufren incapacidad física simultáneamente que les impida continuar (y el árbitro no decreta la descalificación de ninguno de ellos) se nombrará ganador al que tenga mayor puntuación en ese momento.
- En caso de empate, el árbitro central tras consultar con su equipo, decidirá el ganador. Asimismo, ninguno de los dos podrá volver a competir en el mismo torneo.

GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL

APÉNDICE 2. GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL.

Comienzo del combate.

El árbitro central entra en el área de competición y se sitúa justo detrás de la marca que señala su posición (ver APÉNDICE 1).



Saludos.

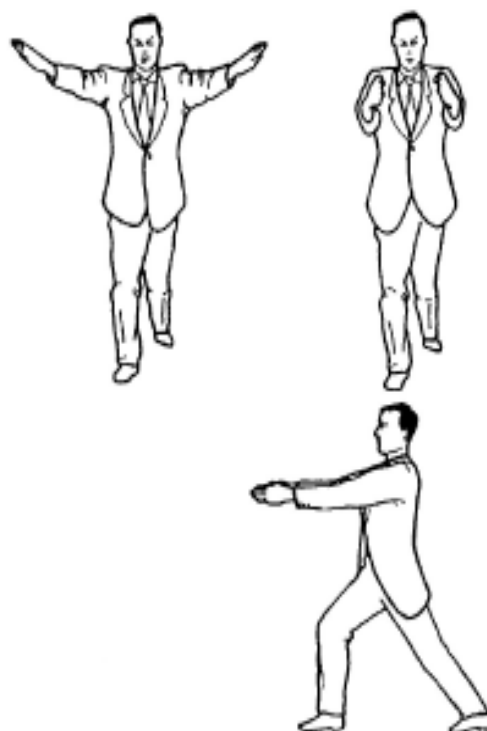
El árbitro ordena los saludos:

- A la Mesa Central. (desde tiempo 1, señalará con las palmas de ambas manos hacia la dirección del crono).
- Al árbitro central. (desde tiempo 1, señalará con las palmas de sus manos a su persona).
- Entre competidores. (mostrado en el dibujo).



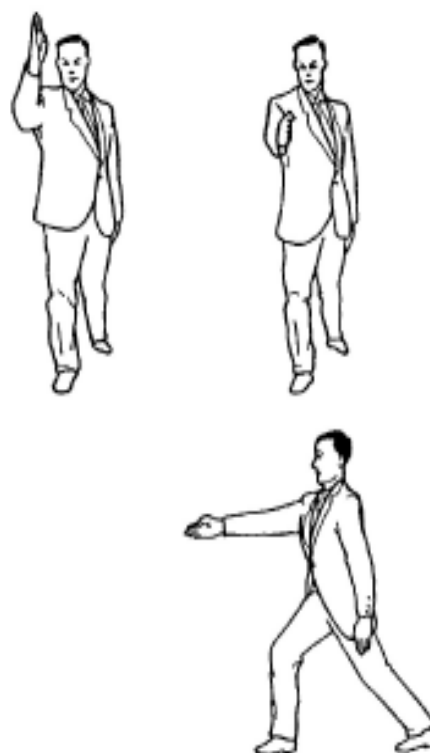
Comenzar/continuar el combate.

Al decir PREPARADOS, y con la pierna derecha adelantada, ambos contendientes se prepararán para el comienzo del combate. El árbitro extiende sus brazos hacia fuera con las palmas mirando a los contendientes. A la voz de GO el árbitro vuelve las palmas rápidamente juntándolas, entonces, ambos contendientes comenzarán o reanudarán el combate.



Detener el combate.

A la voz de STOP el árbitro hace un movimiento de corte hacia abajo con su mano.



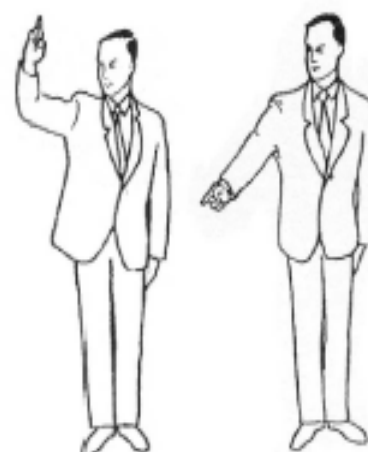
Marcar puntos positivos.

Si hay puntuación, levanta su brazo y marca los puntos con los dedos. Después señala con el mismo brazo hacia la cabeza del competidor



Penalización.

El árbitro central penaliza marcando los puntos negativos. Señalará estos puntos con los dedos de la mano, bajando después el brazo y señalando hacia los pies del competidor penalizado.



Técnica nula.

Después de una técnica, si no se dan puntos a ningún competidor, dirige ambos brazos hacia abajo, con las palmas también hacia abajo.



HOJA DE INSCRIPCION EQUIPOS

EQUIPOS – 3 PRUEBAS

NOMBRE DEL CLUB:

Nombre del participante	Cinturón	F-Nacimiento	Nº Licencia	Categoría

Nombre del participante	Cinturón	F-Nacimiento	Nº Licencia	Categoría

Nombre del participante	Cinturón	F-Nacimiento	Nº Licencia	Categoría

Todos los participantes deberán tener la licencia en vigor o en trámite.

Firma Director del club

Fdo.:

HOJA DE INSCRIPCION INDIVIDUAL

NOMBRE DEL CLUB:

Nombre del participante	Cinturón	F-Nacimiento	Nº Licencia	Categoría

Todos los participantes deberán tener la licencia en vigor o en trámite.

Firma Director del club

Fdo.:



AUTORIZACION PATERNA

D. _____

con DNI _____

AUTORIZO a mi hijo/a D. _____

a participar en el Campeonato _____

de Karate, en la modalidad y categoría

KATAS, Categoría

KUMITE, Categoría

con un peso de _____ kg.

Fecha de la competición _____

Gimnasio al que pertenece _____

"Por medio del presente, cedo gratuitamente, en la calidad que ostento como legal representante, los derechos de imagen de mi hijo/a/tutorado, cuyos datos constan en el presente, a la Fed. karate C.V., para que sean utilizados a los solos efectos de difusión y promoción de las actividades deportivas desarrolladas por la FKCV en cualquier soporte y formato sin manipulación, ni alteración de su imagen".

Fdo.: La madre o tutora

Fdo.: El padre o tutor

NOTA es imprescindible que la autorización vaya firmada **POR LOS DOS**



Federación Karate Comunidad Valenciana y D.A.
Avellanas 14, 2º Desp. L
46003 Valencia
Tel. 963 92 48 17 Fax. 963 91 62 06

MODELO PARA RECLAMACIONES.

CAMPEONATO: _____

LUGAR DE CELEBRACIÓN: _____

FECHA: ____/____/____

MODALIDAD: (márquese lo que proceda)

FORMAS EQUIPOS RMA INDIVIDUAL

D. _____ en calidad de entrenador/representante
del competidor _____ con nº de Licencia _____
y de la entidad deportiva _____
de la regional _____

Manifiesta lo siguiente:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Y para que conste, redacta la presente reclamación.

Por el club

Por el Comité Organizador.

Fdo. El representante

Fdo: