DEPARTAMENTO COMUNIDAD VALENCIANA

DE

KUNG FU

REGLAMENTOS

DE

COMPETICIÓN ADULTOS

MARZO DE 2013 **VERSION 1.0**

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

REGLAMENTOS DE COMPETICIÓN ADULTOS

CONTENIDOS

ARTICULO I.
REGLAMENTO COMPETICON SEMI SANDA

ARTICULO II.
REGLAMENTO COMPETICION SANDA

ARTICULO III.
FORMAS TRADICIONALES (MANO VACIA, ARMAS Y MUÑECOS)

ARTICULO IV.
Gestos del árbitro central

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

ARTICULO I: REGLAMENTO COMPETICION SEMI SANDA

AREA DE COMPETICION:

1.1 CARACTERISTICAS DEL AREA DE COMPETICION.

- Será una superficie plana, sin obstáculos. Estará formada por un cuadrado con las medidas y marcas de seguridad.

- El área de competición está formada por una superficie cuadrada de 8x8m que comprende un área de combate de 6x6m y un perímetro de seguridad de un metro de ancho que bordea el área de combate de un color diferente.

- Situadas a 1,5m del centro del área de competición estarán señaladas dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una separada entre sí por una distancia de 3 metros para el posicionamiento de competidores.

- El perímetro de seguridad de un metro de ancho que bordea el área de competición será de diferente color que este.

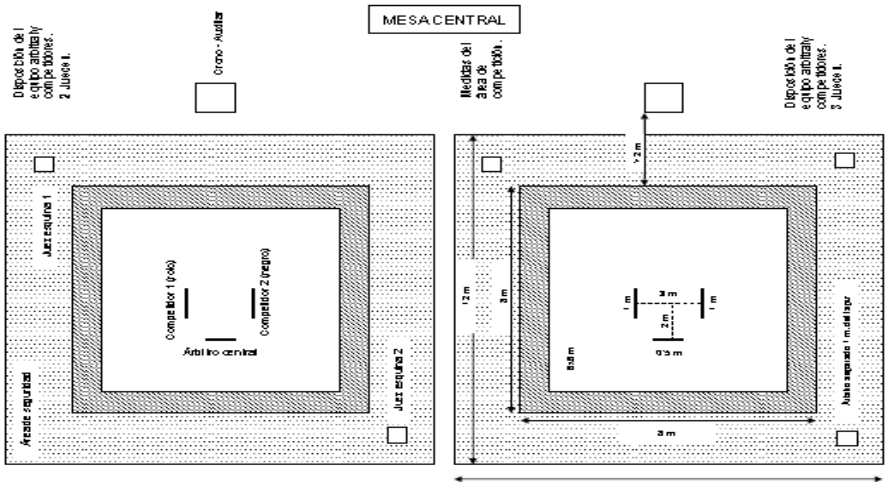
- Si se compite en lai tai (tatami elevado 1.30 cm), se prestara especial atención a la seguridad del perímetro exterior, eliminando cualquier obstáculo.

- El árbitro central se asegurará que el área de competición no presente hendiduras debido a la separación de los tatamis ya que pueden provocar lesiones en los competidores.

- el **competidor 1 (peto rojo),** se situará a la izquierda el árbitro central, y el **competidor 2 (peto negro), a la derecha** del mismo.

- Durante las fases de competición habrá un mínimo de dos árbitros y un máximo de cuatro árbitros de esquina, que se sentarán fuera del perímetro de seguridad a ambos lados de una de las diagonales del área de competición y aún 1 m de este.

- El crono se sentará a una distancia no menor de 2 m del perímetro de seguridad y en aquel lado del área de competición que le permita enfrentarse al árbitro central.



1.2 UNIFORME OFICIAL

ADVERTENCIA

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

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.(en verano manga corta)
- Corbata federativa.
- Calcetines negros.
- Zapatos negros.

ARBITRO CENTRAL:

Uniforme oficial:

- Pantalón azul marino.
- Camisa blanca de manga larga.(en verano manga corta)
- 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…)

1.3 COMPETIDORES

Los competidores vestirán el uniforme de su escuela indistintivamente del color del traje, siempre y cuando cumplan las siguientes normas:

- **Traje** de kung fu, **con manga y pantalón largo**, la chaqueta no se puede llevar remangada.

- Guantillas con dedos libres (con protección en los nudillos)

- Casco abierto homologado, Coquilla por dentro del pantalón, espinilleras con pie protector, bucal, peto, protector pectoral para mujeres (deben llevarlo por dentro de la chaqueta).

- Vendas permitidas solo con autorización del médico y posterior aprobación del árbitro central.

- El competidor **ira descalzo**, no llevara ningún tipo de zapatilla de goma, piel etc... a excepción de una tobillera o vendaje con autorización del médico y el árbitro central.

- 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. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe ser autorizado por el árbitro central y el médico. El competidor será responsable de cualquier lesión.

- 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.**

- El desajuste reiterado de las protecciones debido al mal estado de las mismas (espinilleras, guantillas), será motivo de penalización, al igual de no colocar bien el peto antes de la entrada a tatami.

1.4 ORGANIZACIÓN

Todas las competiciones oficiales estarán dirigidas por el comité de competición, órgano responsable que incluirá al menos a uno de los miembros del comité técnico autonómico organizador del evento, el comité de competición estará compuesto como mínimo por:

- Un director de arbitraje que velara por la correcta actuación de los equipos arbitrales y será responsable último de las decisiones técnicas.
- Un director de organización responsable de los elementos materiales, personal auxiliar y seguridad del recinto.

Es imprescindible la presencia de un médico, que será el colegiado designado por la federación para las cuestiones médicas que surjan durante el evento. El medico tendrá las siguientes funciones:

- Aplicara la normativa antidopaje.
- Decidirá si un competidor está capacitado para competir, si puede continuar tras la lesión, o tras sufrir un fuera de combate.

- Prestará atención inmediata a las eventualidades durante la competición y decidirá sobre la conveniencia de su evacuación a un centro médico.

Para el reconocimiento oficial de una competición privada de kung fu, el ente organizador (clubes deportivos, asociaciones...) deberá someterse al presente reglamento y recabar la autorización y reconocimiento previo de la federación correspondiente.

El comité de competición coordinara todos los aspectos de la competición y acreditara a las personas que intervienen durante el mismo.

El comité de competición podrá ajustar las categorías a su criterio o bien por que el número de competidores en una categoría sea inferior a 6 o por el peso del competidor siempre y cuando no haya más de 10 kilos de diferencia y con el consentimiento y autorización del competidor y el coach.

Las categorías de peso en **semi sanda** serán las siguientes:

- Hasta 65 kilogramos.
- De 65 a 70 kilogramos.
- De 70 a 75 kilogramos.
- De 75 a 80 kilogramos.
- De 80 a 85 kilogramos.
- Más de 85 kilogramos.

La modalidad de **semi sanda** es de pleno contacto, excepto puños en la cara y patada al fémur (muslo), esto quiere decir que las patadas por debajo de la cintura están prohibidas y los puños al cuello o por encima de este están prohibidos. Están permitidos los barridos y proyecciones, excepto proyección con agarre al cuello o provocando caída de cabeza y barridos que toquen o luxen una articulación.

1.5 EQUIPO ARBITRAL

En cada área de competición habrá un equipo arbitral compuesto por:

- un **árbitro central**
- **2 árbitros** de esquina como mínimo. Máximo cuatro
- Un **crono auxiliar**

FUNCIONES DEL ARBITRO CENTRAL

- El árbitro central tomara las decisiones finales en materias técnicas que puedan producirse durante un combate.
- El árbitro central autoriza la entrada de los competidores en el área de combate, controla las protecciones y ordena los saludos. Señala el inicio del combate, lo interrumpe y finaliza aplicando el reglamento.
- En caso de existir una técnica o comportamiento prohibido, detiene el combate, amonesta o penaliza marcando los puntos negativos. Señalara estos puntos con los dedos de la mano, bajando después el brazo y señalando hacia los pies del competidor penalizado.
- En caso de salida o caída de uno de los competidores, detiene el combate. Si hay puntuación, levanta su brazo y marca los puntos con los dedos. Después señala con el mismo brazo hacia la cabeza del competidor. Si no se dan puntos a ningún competidor, dirige ambos brazos hacia abajo, con las palmas también hacia abajo.

ARBITROS DE ESQUINA

- Puntúan y firman en sus hojas de puntuaciones, poniendo legibles sus nombres, y las entregan cuando el árbitro central las requiera. **Auxilian al árbitro central en las decisiones técnicas.**

CRONOMETRADOR AUXILIAR

Existe uno por cada área de competición y tiene las siguientes funciones:

- Recoge de la mesa central las hojas de puntuaciones, las presenta al árbitro central para su control y las reparte a los árbitros de esquina.

- Controla, a requerimiento del árbitro central, el tiempo del combate, los descansos e interrupciones, y señala el final del mismo.
- Cuando finaliza un combate, recoge las hojas de puntuaciones y la entrega en la mesa central, donde recogerá las hojas pertenecientes al siguiente combate.

PERSONAL AUXILIAR.

- Sirve de apoyo a la mesa central. Llama a los competidores, verifica sus identidades, y les informa y atiende en los aspectos organizativos. Colabora en los aspectos materiales de su área.
- Recoge y da curso a las reclamaciones, que solo pueden ser presentadas por un entrenador o coach o representante de un competidor.

1.6 COMPETIDORES, ENTRENADORES Y REPRESENTANTES

1.7 COMPETIDORES:

- Deben tener la edad requerida, estado físico, nivel técnico mínimo y su **licencia federativa en vigor**.
- La edad **mínima es de 16 años** cumplidos el día de la competición.
- Los menores **de 18 años deberán aportar autorización paterna de su tutor firmado 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.
- Los competidores deben conocer las reglas de competición

1.8 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.

1.9 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 **ante el auxiliar de área o el comité de competición.**

1.10 NORMATIVA TÉCNICA

INICIO Y FIN DEL COMBATE:

INICIO DEL COMBATE.

- Los competidores deben presentarse junto al área de competición que les haya sido asignada cuando para ello sean requeridos por la mesa central.
- Se presentaran debidamente uniformados y provistos de todas las protecciones reglamentarias.

- Serán llamados **un máximo de 3 veces**, con un intervalo de un 1minuto entre una llamada y la siguiente. Cumplido este trámite sin presentarse el competidor, se le declarara perdedor por incomparecencia.

- 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.

FINALIZACION DEL COMBATE.

El árbitro central señalara el final del combate en los siguientes casos:

- Por agotarse el tiempo total de combate establecido.
- Por abandono de un competidor(a instancia del propio competidor o de su entrenador).
- Por descalificación.
- Por manifiesta superioridad técnica.
- por incapacidad física de algún competidor que le impida continuar.

,

1.11 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 el combate.(**son acumulativas**)
  - 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 recoloque 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.

DURACIÓN DE LOS COMBATES E INTERRUPCIONES

- En cada competición podrán establecerse diversos números de asaltos y descanso intermedio. En su defecto serán:

RONDA	ASALTOS	DURACION
ELIMINATORIAS	1	2 MINUTOS
FINAL (con opción a medalla)	2	2 MINUTOS (descanso de 1 minuto entre asaltos)

- 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.

1.12 PUNTUACIONES

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).

- **Proyecciones**: no se permiten proyecciones sin que el oponente sea sujetado(lanzamiento)procurando que caiga de forma segura y dentro del área de combate, no se permiten proyecciones que por su naturaleza entrañen un riesgo de lesión evidente, proyectar por encima del nivel del hombro, sujetando por el cuello, luxando articulaciones, aquellas que provoquen caída de cabeza…

- **Barridos**: siempre que su ejecución no se lleve a cabo con un movimiento que vaya en contra de una articulación, tobillo o rodilla.

Para llevar a cabo una proyección o barrido reglamentario se permitirá agarrar al oponente de sus extremidades, cintura u hombros (nunca 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
	CABEZA SOLO CON EMPEINE O PLANTA Y SOLO EN ZONA PROTEGIDA POR EL CASCO.	3
PATADA EN SALTO		4
	PETO	3
PROYECCION O BARRIDO COMPLETOS (conservando el equilibrio)	CUALQUIERA,EXCEPTO PREOYECCION CON AGARRE DEL CUELLO O PROVOCANDO CAIDA DE CABEZA Y BARRIDOS QUE TOQUEN O LUXEN UNA ARTICULACION	2
PROYECCION O BARRIDOS COMPLETOS (cayendo con el oponente)		1
AGARRES MAXIMO 3 SEGUNDOS (excepto agarre al cuello)	SE PERMITEN SOLO PARA REALIZAR UNA PROYECCION O BARRIDO. PROHIBIDO PARA GOLPES.	----------

1.13 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.

1.14 SE PIERDE UN COMBATE

- Por obtención de la menor puntuación.

- Por inferioridad técnica.

- Por no presencia, abandono o descalificación.

- Por incapacidad física debido 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 levanta inmediatamente o no puede continuar. **No se realiza cuenta**, el médico, a requerimiento del árbitro central, decidirá si el competidor continúa o no.

- Por tres salidas del tatami**.(son acumulativas)**

- Por **sufrir 3 proyecciones o barridos limpios**(el competidor conserva el equilibrio perfectamente, **son acumulativas)**

1.15 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...)

1.16 TIPIFICACION DE LAS INFRACCIONES Y SANCIONES

Si el árbitro central advierte que las técnicas prohibidas son aplicadas involuntariamente, **amonestara verbalmente una vez** antes de computar penalizaciones. En caso de reiterarse esta situación, el árbitro central computara las penalizaciones, incluso siendo estas fortuitas, con el fin de evitar lesiones.

- 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**.

1.17 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 equitación 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.

1.18 GRAVES

1. Acciones leves que por contundencia puedan considerarse graves.

2. Ataques a zonas prohibidas (cara, cuello, nunca, 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.

1.19 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.

6. Hablar durante el combate.

7. La guardia de un oponente siempre y cuando el árbitro central crea que puede ser peligrosa para la integridad del competidor.

1.20 PENALIZACIONES Y SANCIONES

- Los actos prohibidos se sancionarán de la siguiente forma:

LEVES:

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

La 2ª vez: -1 punto.

La 3ª vez: -2 puntos.

La 4ª vez: descalificación.

GRAVES

La 1ª vez: -2 puntos.

La 2ª vez: descalificación.

DESCALIFICACION: MUY GRAVES.

- Si una acción prohibida y voluntaria provoca la lesión e incapacidad física para continuar el combate incluso tras la interrupción y descanso reglamentario del oponente, el competidor será sancionado con descalificación.

- A sí mismo en el momento en que un competidor **acumule 5 puntos negativos** será sancionado con la descalificación.

- Por grave descortesía o desobediencia, lesión intencionada o atentar contra el normal desarrollo de la competición y siempre previa consulta con la mesa y resto de árbitros.

- Las sanciones serán aplicadas por el árbitro central.

TECNICA	**ZONA DE IMPACTO**	**PENALIZACION**
GOLPES CON ZONA PROHIBIDA(codos,rodillas, Hombros,cabeza,cadera)	PERMITIDA	1 vez : aviso verbal. 2 vez: -1 3 vez: -2 4 vez : descalificación
GOLPES CON ZONA PERMITIDA (puños, patadas..)	PROHIBIDA	
GOLPES CON ZONA PROHIBIDA(codos,rodillas, Hombros,cadera…)	PROHIBIDA	1 vez:-2 2 vez: descalificación
PROYECCION O BARRIDO.	CAYENDO ENCIMA	1 vez:-1 2 vez:-2 3 vez: descalificación
	CON LUXACION O CAIDA PROHIBIDA.	1 vez:-2 2 vez: descalificación
Salida voluntaria con ambos pies pisando en zona de seguridad, y esquivando o rehuyendo el combate.	----------	1 vez: -1 2 vez: -2 3 vez: descalificación
TECNICAS CONTINUAS Y DESCONTROLADAS. TECNICAS FUERA DE TIEMPO.	EN ZONAS PERMITIDAS	1 vez:-1 2 vez:-2 3 vez: descalificación

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

AGARRES SIN TECNICA POSTERIOR Y EMPUJONES	----------	1 vez:-1 2 vez:-2 3 vez: descalificación

1.21 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 decrete 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.

ARTICULO II :REGLAMENTO COMPETICION SANDA.

AREA DE COMPETICION:

2.1 CARACTERISTICAS DEL AREA DE COMPETICION.

- Será una superficie plana, sin obstáculos. Estará formada por un cuadrado con las medidas y marcas de seguridad.

- El área de competición está formada por una superficie cuadrada de 8x8m que comprende un área de combate de 6x6m y un perímetro de seguridad de un metro de ancho que bordea el área de combate de un color diferente.

- Situadas a 1,5m del centro del área de competición estarán señaladas dos líneas paralelas de un metro de longitud cada una separada entre sí por una distancia de 3 metros para el posicionamiento de competidores.

- El perímetro de seguridad de un metro de ancho que bordea el área de competición será de diferente color que este.

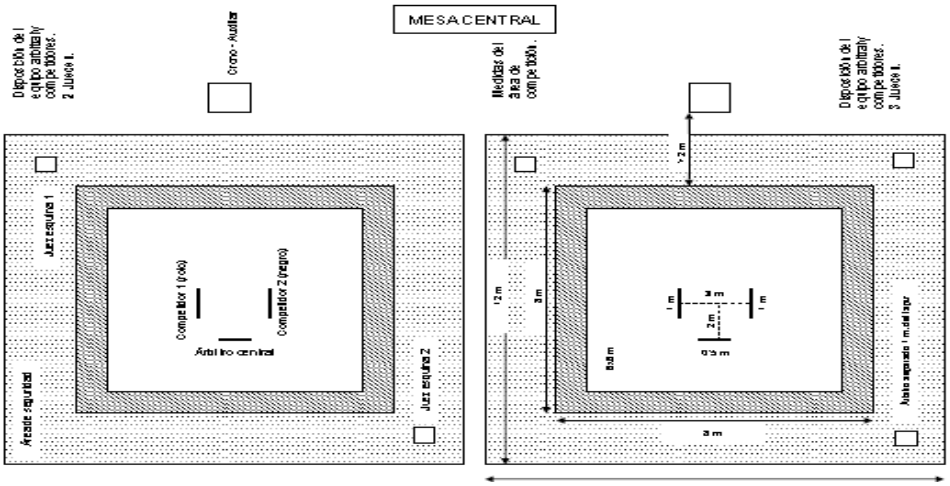
- Si se compite en lai tai (tatami elevado 1.30 cm), se prestara especial atención a la seguridad del perímetro exterior, eliminando cualquier obstáculo.

- El árbitro central se asegurará que el área de competición no presente hendiduras debido a la separación de los tatamis ya que pueden provocar lesiones en los competidores.

- el **competidor 1 (peto rojo),** se situará a la izquierda el árbitro central, y **el competidor 2 (peto negro),** a la derecha del mismo.

- Durante las fases de competición habrá un mínimo de dos árbitros y un máximo de cuatro árbitros de esquina, que se sentarán fuera del perímetro de seguridad a ambos lados de una de las diagonales del área de competición y aún 1 m de este.

- El crono se sentará a una distancia no menor de 2 m del perímetro de seguridad y en aquel lado del área de competición que le permita enfrentarse al árbitro central.



2.2 UNIFORME OFICIAL

ADVERTENCIA

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

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.(en verano manga corta)
- Corbata federativa.
- Calcetines negros.
- Zapatos negros.

ARBITRO CENTRAL:

Uniforme oficial:

- Pantalón azul marino.
- Camisa blanca de manga larga.(en verano manga corta)
- 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…)

2.3 COMPETIDORES

Los competidores dispondrán de dos juegos –pantalón corto y camiseta-uno de color rojo y otro negro, con el fin de comparecer a combate con el color asignado por la mesa central.

Durante un combate, el competidor deberá llevar guantes de boxeo, casco no integral, peto, espinilleras y protectores de empeine homologados (sobre pies descalzos). Su camiseta y pantalones deben ser del mismo color que su peto y deberá usar su propio protector bucal y coquilla. El equipamiento deberá cumplir las siguientes normas:

- guante cerrado de **8oz**.para competidores hasta **65kg**.De **10oz**.para competidores hasta **80 kg,**y de **12oz** para competidores que **superen este peso**.

- **Casco no integral**, peto, coquilla por dentro del pantalón (varones), espinilleras con pie protector, y bucal.

- 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. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe ser autorizado por el árbitro central y el médico. El competidor será responsable de cualquier lesión.

- Los competidores se presentaran provistos de todas las protecciones reglamentarias, y con el debido aseo personal. En caso de tener el pelo largo deberá estar completamente recogido para no provocar molestias.

- La camiseta y el pantalón del competidor podrán llevar el escudo de su escuela. El pantalón corto de sanda será de **un solo color –rojo o negro-** y no se permiten aquellos utilizados en thai boxing, kick boxing, muai thai u otras disciplinas.

- Está prohibido la utilización de prendas y equipos no autorizados.

- El competidor podrá utilizar su propio casco protector, que deberá ser un casco homologado y si no dispusiese del mismo, la organización le proveerá de un casco de protección adecuado.

- El desajuste reiterado de las protecciones debido al mal estado de las mismas (guantes, casco o espinilleras), será motivo de penalización, al igual de no colocar bien el peto antes de la entrada a tatami.

2.4 ORGANIZACIÓN

Todas las competiciones oficiales estarán dirigidas por el comité de competición, órgano responsable que incluirá al menos a uno de los miembros del comité técnico autonómico organizador del evento, el comité de competición estará compuesto como mínimo por:

- Un director de arbitraje que velara por la correcta actuación de los equipos arbitrales y será responsable último de las decisiones técnicas.
- Un director de organización responsable de los elementos materiales, personal auxiliar y seguridad del recinto.

Es imprescindible la presencia de un médico, que será el colegiado designado por la federación para las cuestiones médicas que surjan durante el evento. El medico tendrá las siguientes funciones:

- Aplicara la normativa antidopaje.
- Decidirá si un competidor está capacitado para competir, si puede continuar tras la lesión, o tras sufrir un fuera de combate.
- Prestará atención inmediata a las eventualidades durante la competición y decidirá sobre la conveniencia de su evacuación a un centro médico.

Para el reconocimiento oficial de una competición privada de kung fu, el ente organizador (clubes deportivos, asociaciones...) deberá someterse al presente reglamento y recabar la autorización y reconocimiento previo de la federación correspondiente.

El comité de competición coordinara todos los aspectos de la competición y acreditara a las personas que intervienen durante el mismo.
Si en las bases de competición sanda no se indica de forma expresa que la competición será con el sistema **round-robin** (cada uno compite con todos los demás por turnos) se considerara esta como **knock-out o bien knock-out con repesca**.
El pesaje se llevara a cabo por el árbitro central y director de arbitraje. La comprobación del peso se realizara junto con el registro de los competidores. Los participantes serán pesados en lugar designado y en el tiempo designado, ya sea desnudo o con ropa.
Serán llamados **un máximo de 3 veces**, con un intervalo de un **1minuto entre una llamada y la siguiente**. Cumplido este trámite sin presentarse el competidor, se le descalificara por incomparecencia.

En caso de realizarse un pesaje aleatorio, el coach del equipo contrario puede solicitar en caso de duda la comprobación del competidor solo antes de la primera ronda de combate

El comité de competición podrá ajustar las categorías a su criterio o bien por que el número de competidores en una categoría sea inferior a 6 o por el peso del competidor siempre y cuando no haya más de 10 kilos de diferencia y con el consentimiento y autorización del competidor y el coach.

Las categorías de peso en **sanda** serán las siguientes:

- Hasta 65 kilogramos.
- De 65 a 70 kilogramos.
- De 70 a 75 kilogramos.
- De 75 a 80 kilogramos.
- De 80 a 85 kilogramos.(semi - pesado)
- Más de 85 kilogramos.(pesado)

La modalidad de **sanda** es **de pleno contacto.**

2.5 EQUIPO ARBITRAL

En cada área de competición habrá un equipo arbitral compuesto por:

- **un árbitro central**
- **3 árbitros de esquina como mínimo**. Máximo cuatro
- **Un crono auxiliar**

FUNCIONES DEL ARBITRO CENTRAL

- El árbitro central tomara las decisiones finales en materias técnicas que puedan producirse durante un combate.
- El árbitro central autoriza la entrada de los competidores en el área de combate, controla las protecciones y ordena los saludos. Señala el inicio del combate, lo interrumpe y finaliza aplicando el reglamento.
- Como en combate **sanda no existen puntuaciones negativas**, en caso de existir una técnica o comportamiento prohibido, detiene el combate, amonesta

o penaliza marcando los puntos negativos, que serán sumados como positivos a su adversario, marcándolos con los dedos de la mano, y subiendo después el brazo y señalando hacia la cabeza de este.
- En caso de salida o caída de uno de los competidores, detiene el combate. Si hay puntuación, levanta su brazo y marca los puntos con los dedos. Después señala con el mismo brazo hacia la cabeza del competidor. Si no se dan puntos a ningún competidor, dirige ambos brazos hacia abajo, con las palmas también hacia abajo.

ARBITROS DE ESQUINA

- Puntúan y firman en sus hojas de puntuaciones, poniendo legibles sus nombres, y las entregan cuando el árbitro central las requiera. Auxilian al árbitro central en las decisiones técnicas.

CRONOMETRADOR AUXILIAR

Existe uno por cada área de competición y tiene las siguientes funciones:

- Recoge de la mesa central las hojas de puntuaciones, las presenta al árbitro central para su control y las reparte a los árbitros de esquina.

- Controla, a requerimiento del árbitro central, el tiempo del combate, los descansos e interrupciones, y señala el final del mismo.

- Cuando finaliza un combate, recoge las hojas de puntuaciones y la entrega en la mesa central, donde recogerá las hojas pertenecientes al siguiente combate.

PERSONAL AUXILIAR.

- Sirve de apoyo a la mesa central. Llama a los competidores, verifica sus identidades, y les informa y

atiende en los aspectos organizativos. Colabora en los aspectos materiales de su área.
- Recoge y da curso a las reclamaciones, que solo pueden ser presentadas por un entrenador o coach o representante de un competidor.

2.6 COMPETIDORES, ENTRENADORES Y REPRESENTANTES

2.7 COMPETIDORES:

- Deben tener la edad requerida, estado físico, nivel técnico mínimo y su **licencia federativa en vigor**, así como presentar el DNI o pasaporte.
- La edad **mínima para la competición sanda es de 18 años** cumplidos el día de la competición.
- 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.
- **Los competidores deben conocer las reglas de competición**

2.8 ENTRENADOR (COACH)

- Es el representante técnico de un competidor durante el desarrollo del combate. Debe estar acreditado como tal, y debe mantenerse sentado en su silla, pero sin gritar y sin levantarse de ella mientras se desarrolla el asalto. Cederá su silla al

competidor durante el descanso, donde podrá aconsejarle técnicamente.

- 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.

2.9 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 ante el **auxiliar de área o el comité de competición.**

2.10 NORMATIVA TÉCNICA

INICIO Y FIN DEL COMBATE:

INICIO DEL COMBATE.

- Los competidores deben presentarse junto al área de competición que les haya sido asignada cuando para ello sean requeridos por la mesa central.
- Se presentaran debidamente uniformados y provistos de todas las protecciones reglamentarias.

- Serán llamados **un máximo de 3 veces**, con un intervalo de un 1minuto entre una llamada y la siguiente. Cumplido este trámite sin presentarse el competidor, se le declarara perdedor por incomparecencia.

- 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.

FINALIZACION DEL COMBATE.

El árbitro central señalara el final del combate en los siguientes casos:

- Por agotarse el tiempo total de combate establecido.

- Por abandono de un competidor(a instancia del propio competidor o de su entrenador).
- Por descalificación.
- Por manifiesta superioridad técnica.

- Por incapacidad física de algún competidor que le impida continuar.
  ,

2.11 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 el combate.(**son acumulativas**)
  - 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 recoloque 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.

DURACIÓN DE LOS COMBATES E INTERRUPCIONES

- En cada competición podrán establecerse diversos números de asaltos y descanso intermedio. En su defecto serán:

RONDA	ASALTOS	DURACION
COMBATE	2	2 MINUTOS (descanso de 1 minuto entre asaltos).

- Si hay **empate** se realizara un **tercer asalto de 2 minutos**.
- 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.

2.12 PUNTUACIONES

Se pueden emplear técnicas de ataque y de defensa de cualquier estilo o escuela de kung fu siempre y cuando el ataque impacte en la zona valida y no se incumplan las normas del presente reglamento de sanda.

- **Zonas validas**: la cabeza, el tronco, muslos y piernas.
- **Zonas no validas**: la parte posterior de la cabeza, el cuello, la garganta y la entrepierna.

METODOS PROHIBIDOS:

- Atacar al oponente usando la cabeza, los codos o las rodillas o bien empujar o golpear al revés sobre sus articulaciones-en sentido contrario a la flexión de estas-.
- Hacer caer al oponente de cabeza en la plataforma, deliberadamente aplastarle o mantenerle abajo con el peso de nuestro cuerpo.
- Atacar la cabeza de un oponente caído con una técnica de piernas.
- Golpear continuamente la cabeza del oponente con el puño.
- Golpear en el suelo.

CRITERIOS DE PUNTUACION.

No existen las puntuaciones negativas. Si un competidor es penalizado, se le sumaran los puntos que procedan a su adversario.

Los árbitros solo marcaran los golpes muy claros y a plena potencia.

SE PIERDE O SE GANA UN COMBATE MEDIANTE:

- Un K.O
- 3 Salidas
- 3 técnicas de tres puntos.
- 3 amonestaciones.

COMO GANAR 3 PUNTOS.

- Golpea la cabeza en la zona protegida por el caso del oponente con una patada de girar el cuerpo y barrer hacia atrás, manteniéndose el de pie.
- Hace caer al oponente al caerse él deliberadamente, levantándose inmediatamente a continuación.
- Tira abajo al oponente o saca del tatami con una patada de gancho, manteniéndose él de pie.
- Proyección perfecta (conservación del equilibrio)

COMO GANAR 2 PUNTOS.

- Al atacar a su oponente, este se cae –toca el suelo con alguna zona del cuerpo, con excepción de los pies- mientras él se mantiene en pie.
- Golpea el tronco del oponente con técnica de pierna.
- Golpea la cabeza del oponente con una técnica de pierna.
- Su oponente recibe una cuenta.
- Su oponente recibe un aviso.
- Proyección o barrido con un desequilibrio.

COMO GANAR 1 PUNTO.

- Su oponente se cae de la plataforma o sale del área de competición – los dos pies fuera del área- por primera vez en un asalto.
- Golpea al oponente en una zona valida con una técnica de puño.
- Golpea una vez al oponente en el muslo o pierna con una técnica de pierna.
- Su oponente es pasivo durante 8 segundos y, después de recibir la orden de atacar, sigue pasivo durante otros 8 segundos.
- Su oponente se cae deliberadamente y no se levanta pasados 3 segundos.
- Su oponente recibe una amonestación.

- Al ejecutar una técnica ambos competidores caen, pero el oponente cae antes.
- Su oponente necesita una cuenta de seis segundos después de recibir un ataque valido.
- Claramente hace una proyección o barrido y se cae con el oponente encima de él

NINGUN PUNTO CONCEDIDO.

- No se aprecia ninguna técnica clara ni se realiza ningún golpe valido durante el combate
- Ambos competidores se caen al suelo o se caen de la plataforma a la vez.
- Ambos competidores se golpean y patean sucesivamente.
- Un competidor se cae al suelo como manera de combate.
- Uno golpea al otro en una lucha cerrada.

FALTAS Y CASTIGOS.

Faltas técnicas:

- Agarrar al oponente en los brazos de manera pasiva
- Pedir tiempo fuera cuando se está en desventaja
- Dar consejos o instrucciones a los competidores desde fuera durante el combate.
- Comportamiento poco deportivo hacia el juez o desobedecer una decisión.
- Pegar gritos fuertes durante el combate.
- Entrar en el combate sin el protector bucal, o escupir dicho protector o aflojar deliberadamente el equipo protector durante un combate.
- Atrasar el combate deliberadamente.
- Cualquier comportamiento del competidor que viole el protocolo.

Faltas personales:

- Atacar al oponente antes de la señal de comienzo **"GO"** o después de la señal de **"STOP".**
- Golpear al oponente en zonas prohibidas.
- Golpear al oponente empleando cualquiera de los métodos prohibidos.

CASTIGOS.

- Por una **falta técnica se dará una amonestación**.

- Por una **falta personal se dará un aviso**.

- Si un oponente ha sido castigado hasta el valor **de 6 puntos en un combate, el otro competidor será el ganador del combate.**

- Se descalificara del combate al competidor que deliberadamente cause daño a su oponente y el oponente será el ganador.

- Si se demuestra que un competidor se haya dopado o haya inhalado oxigeno durante el descanso, será descalificado de la competición.

LA SUSPENSION DEL COMBATE.

El combate se detendrá en cualquiera de los siguientes casos:

- Un competidor cae al suelo o se cae de la plataforma.
- Un competidor **es castigado**.
- Un competidor **se lesiona.**
- Los competidores permanecen abrazados sin atacar, o atacando sin validez, durante más de **tres segundos**.
- Un competidor se cae deliberadamente y no se levanta pasados tres segundos.
- Un competidor pide la suspensión del combate levantando la mano debido a un impedimento objetivo.
- El juez principal corrige un juicio erróneo o una omisión
- El combate se ve afectado por problemas técnicos tales como la falta de iluminación o deficiencias relacionadas con el área de combate.
- Ambos competidores se abstienen de atacar y uno de ellos, tras recibir la orden de atacar, **se muestra pasivo durante ocho segundos**.

TECNICAS PERMITIDAS Y SUS PUNTUACIONES.

Solo se puntuaran las técnicas claramente realizadas y a plena potencia. Si el impacto desplaza al adversario o le hace caer al suelo la puntuación será mayor. Los intercambios seguidos y descontrolados de golpes no puntuaran.

<u>IMPORTANTISIMO:</u>

El estudio del siguiente cuadro es primordial para el entendimiento de las técnicas válidas y amonestaciones ya que es un gran resumen de los que hemos visto anteriormente.

Tanto el cuadro primero que refleja los puntos propios o aquellos puntos que consigamos en combate, como el segundo cuadro que refleja los puntos que le dan al contrario por **amonestaciones que nos señalan.**

Puntos propios			
Técnica	**Zona de impacto y observaciones.**	**Puntos** Con potencia/ con desplz,o caída	
PUÑO	Cuerpo	1	2
	Cara**- máximo dos seguidos**-	1	2
PATADA	PIERNAS**- solo la apoyada en el suelo** -	1	2
	CUERPO	1	2
	CARA	1	2
PATADA EN SALTO	CUERPO	2	3
	CARA	2	3
PROYECCION O BARRIDO COMPLETOS	**Proyección con desequilibrio**: Cayendo encima y levantándonos **antes de 2 segundos.**	2	
	Proyección equilibrada: Quedando de pie con un pequeño desequilibrio	2	
	Proyección equilibrada: Perfectamente equilibrado y con una caída perfecta del contrario.	3	

PUNTOS PARA EL CONTRARIO.		
Técnica	**observaciones**	**Puntos**
Caída por desequilibrio.	----------	- 1
SALIDAS DE LEI TAI,O	**1 SALIDA**	- 1

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

DEL TATAMI	**2 SALIDAS**	GANA EL ASALTO
	3 SALIDAS	GANA EL COMBATE
PROYECCIONES	2 PROYECCIONES DE 3 PUNTOS	GANA EL ASALTO
	3 PROYECCIONES DE 3 PUNTOS	GANA EL COMBATE
AVISOS Y AMONESTACI0NES	AVISO	- 1
	1 AMONESTACION	- 2
	2 AMONESTACION	GANA EL ASALTO
	3 AMONESTACION	GANA EL COMBATE

1.21 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 decrete 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.

PROTESTAS OFICIALES

- Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del equipo arbitral.

- El representante oficial de un competidor será el único legitimado para reclamar cualquier cuestión relacionada con la competición.

- Las reclamaciones de carácter técnico (decisiones arbitrales), se realizaran inmediatamente después del combate, por escrito. Se entregaran al auxiliar de área, para su resolución por el árbitro central o director de arbitraje.

- Las reclamaciones referentes a la organización se entregaran en cualquier momento al comité de competición, que las resolverá antes de su finalización.

- Todos los resultados de la competición, reclamaciones, así como cualquier otro hecho que se considere de relevancia, será recogido en acta de la competición.

ARTICULO III.

FORMAS DE MANO VACIA, ARMAS Y MUÑECOS DE MADERA.

3.1 AREA DE COMPETICIÓN

- Será una superficie plana, sin obstáculos. Estará formada por un rectángulo de 12x8m metros tanto para las formas de mano vacía como armas, para muñecos de madera, el tatami será más pequeño ya que no necesitamos una gran superficie para su manejo, marcada por una banda de seguridad de 1 metro de ancha de color rojo.

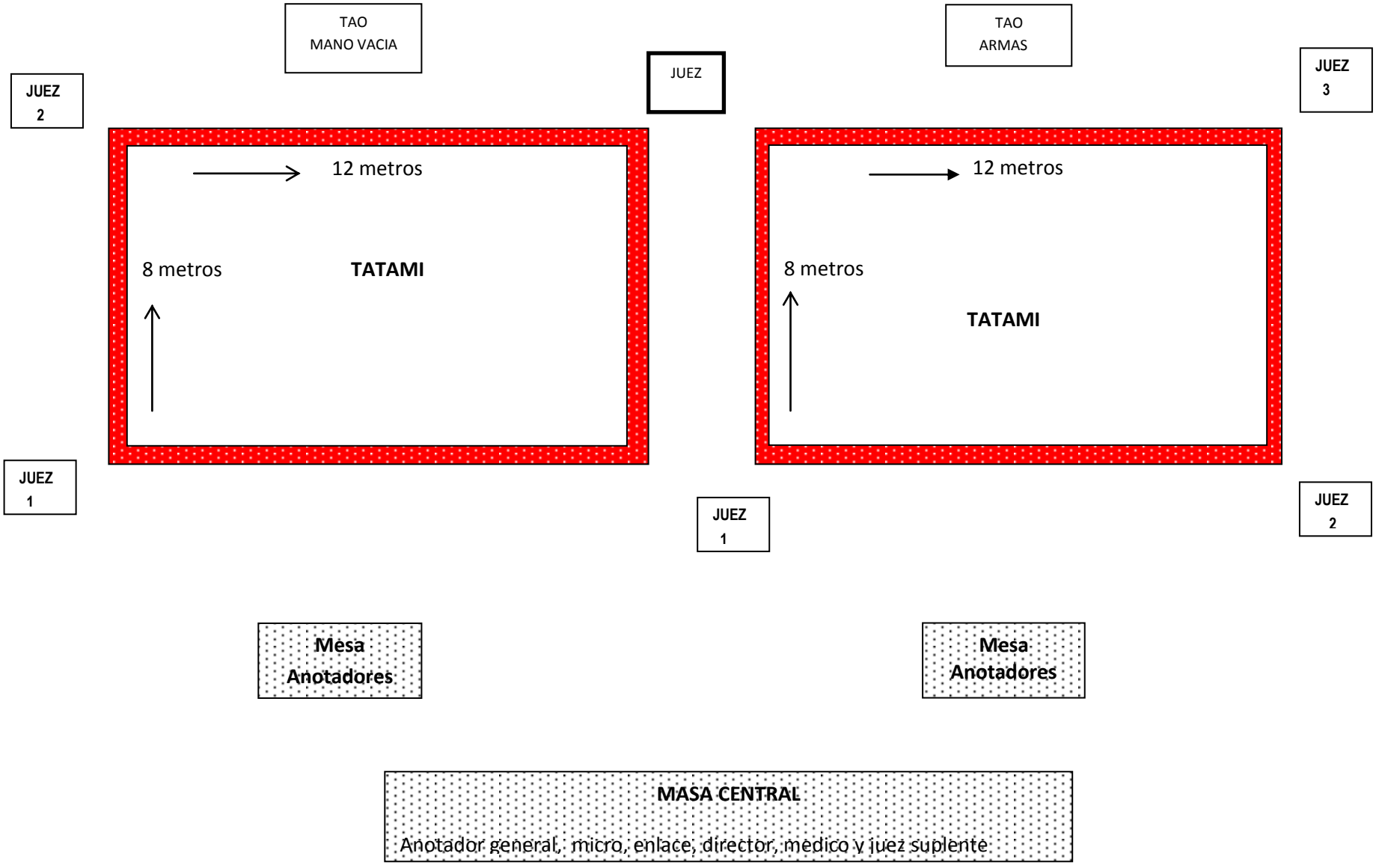
- El árbitro central se asegurará que el área de competición no presente hendiduras debidas a la separación entre las colchonetas, ya que estas pueden provocar lesiones en los competidores o dificultar el desarrollo de la competición.

- 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



JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana. Departamento de kung fu.

3.2 UNIFORME OFICIAL

Advertencias

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

3.3 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 de arbitraje**. 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.

3.4 Competidores

- Los competidores vestirán el uniforme de su escuela, indistintamente del color del traje, siempre y cuando se atengan a las normas establecidas en el presente reglamento.

- Está **prohibido remangar la chaqueta y el pantalón** y la utilización de prendas y equipos no autorizados.

- Es **obligatorio la utilización del calzado**, que puede ser zapatilla negra o blanca de wushu o de ballet (siempre 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 árbitro 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

- Es **obligatorio llevar el cinturón o fajín correspondiente**

3.5 ORGANIZACIÓN

Todas las competiciones oficiales estarán dirigidas por el comité de competición, órgano responsable que incluirá al menos a uno de los miembros del comité técnico autonómico organizador del evento, el comité de competición estará compuesto como mínimo por:

- Un director de arbitraje que velara por la correcta actuación de los equipos arbitrales y será responsable último de las decisiones técnicas.
- Un director de organización responsable de los elementos materiales, personal auxiliar y seguridad del recinto.

Es imprescindible la presencia de un médico, que será el colegiado designado por la federación para las cuestiones médicas que surjan durante el evento. El medico tendrá las siguientes funciones:

- Aplicara la normativa antidopaje.
- Decidirá si un competidor está capacitado para competir, si puede continuar tras la lesión.
- Prestará atención inmediata a las eventualidades durante la competición y decidirá sobre la conveniencia de su evacuación a un centro médico.

Para el reconocimiento oficial de una competición privada de kung fu, el ente organizador (clubes deportivos, asociaciones...) deberá someterse al presente reglamento y recabar la autorización y reconocimiento previo de la federación correspondiente.

El comité de competición coordinara todos los aspectos de la competición y acreditara a las personas que intervienen durante el mismo.

3.6 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.

3.7 TAO MANO VACIA INDIVIDUAL

- Esta prueba es individual, ganará aquel participante que obtenga la mayor puntuación.

3.8 CATEGORIAS:

- Las categorías de adultos tanto masculino como femenino van **a partir de los 16 años, para todos los estilos, tradicional norte, sur, estilos de imitación** etc…

3.9 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 al 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.

3.10 CATEGORIAS:

- Las categorías de adultos **tanto masculino como femenino van a partir de los 16 años, para arma corta, arma larga y otras armas.**

3.11 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.

3.12 TAO FORMA TRADICIONAL MUÑECO DE MADERA

- Esta prueba es individual, ganará aquel participante que obtenga la mayor puntuación.

- La forma que el competidor tendrá que preparar es **chi-jong (choy lee fut)**, para que esta modalidad se lleve a cabo tienen que haber un mínimo de **5 personas,** independiente del sexo sea masculino o femenino.

- Si hubiera algún otro tipo de muñeco siempre que sea original del estilo, por **ejemplo wing TSung** también podrá participar en esta modalidad, pero la organización no se hace responsable de tener el muñeco ya que la propia escuela deberá de aportarlo, así como cualquier muñeco de otro estilo. Si hubiera más de un tipo de muñeco para competir **tendría que haber un mínimo de 5 personas** entre los dos para poder llevar acabo esta prueba.

3.13 FORMAS POR EQUIPOS

Estarán divididas en 3 categorías independientes unas de otras como son las formas de mano vacía, técnica aplicada y formas de armas, cada una de ellas es individual por eso para poder participar en alguna de estas modalidades en dicha prueba tienen que haber **un máximo de 5 equipos.**

- 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.

- **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 más 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.

- **Formas de armas chinas**, todos los miembros deberán ejecutar el mismo Tao, llevando la misma orientación y ejecución técnica.

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

3.14 CATEGORIAS POR EQUIPOS

- Los equipos pueden estar compuestos **por equipos mixtos masculino y femenino, equipos masculinos y equipos femeninos.**

- Las categorías de adultos **tanto masculino como femenino van a partir de los 16 años.**

3.15 TAO FORMA TRADICIONAL DE DOS HOMBRES.

- 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.

- Estarán divididas en 2 categorías independientes unas de otra como son las formas de mano vacía, y formas de armas, cada una de ellas es individual por eso para poder participar en alguna de las modalidades de dicha prueba tienen que haber **un máximo de 5 parejas.**

3.16 CATEGORIAS

- Las parejas pueden ser **:**

    1. **Mixtas (masculino y femenino)**
    2. **Masculinas.**
    3. **Femeninas.**

- Las categorías de adultos **a partir de los 16 años.**

3.17 EQUIPO ARBITRAL Y NORMATIVAS TECNICAS

3.18 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.

3.19 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.**

3.20 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

3.21 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.

3.22 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.

3.23 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.

3.24 COMPETIDORES, ENTRENADORES Y REPRESENTATANTES

3.25 COMPETIDORES

- Deben de tener **la edad mínima, estado físico, nivel técnico mínimo requerido acreditado y su licencia federativa en vigor.**

- 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.

3.26 ENTRENADORES Y REPRESENTANTES

3.27 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.

3.28 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.

3.29 NORMATIVA TÉCNICA

3.30 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.

- 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.

3.31 DURACIÓN DE LAS PRUEBAS

- En **categorías individuales de formas de mano vacía y armas un máximo de 1,20 segundos.**
- En las categorías de **equipos no excederá de 2 minutos.**
- En formas de **dos hombres no excederá de 2 minutos.**
- en muñeco de **madera no excederá de 2 minutos.**
  - **El participante o equipo que finalice la prueba después del tiempo marcado por el árbitro central se le quitaran 0,5 puntos de penalización.**

3.32 CLASIFICACIÓN

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

3.33 EMPATE

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

3.34 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).**

3.35 BASES DE VALORACIÓN

3.36 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)		

3.37 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.

3.38 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.

3.39 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.

3.40 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.**

3.41 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.**

3.42 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.

3.43 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**.

3.44 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.
- Manifestar 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.**

3.45 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 decrete 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.

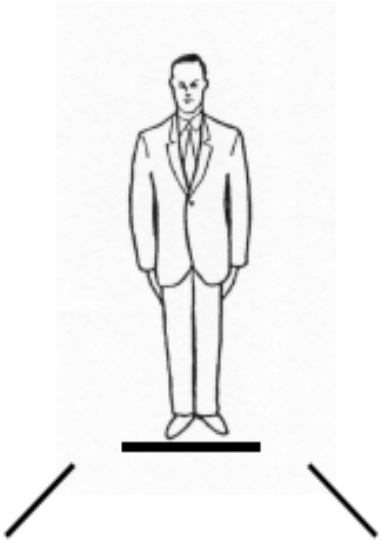
ARTICULO IV

GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL

APÉNDICE 2. GESTOS DEL ÁRBITRO CENTRAL.

Comienzo del combate.

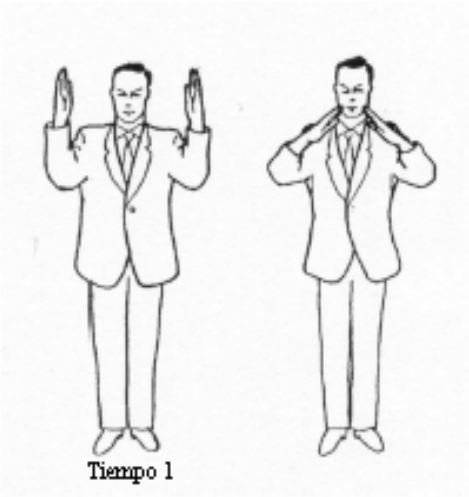
El árbitro central entra en el área de competición y se sitúa justo detrás de la marca que señala su posición (ver APÉNDICE 1).



Saludos.

El árbitro ordena los saludos:

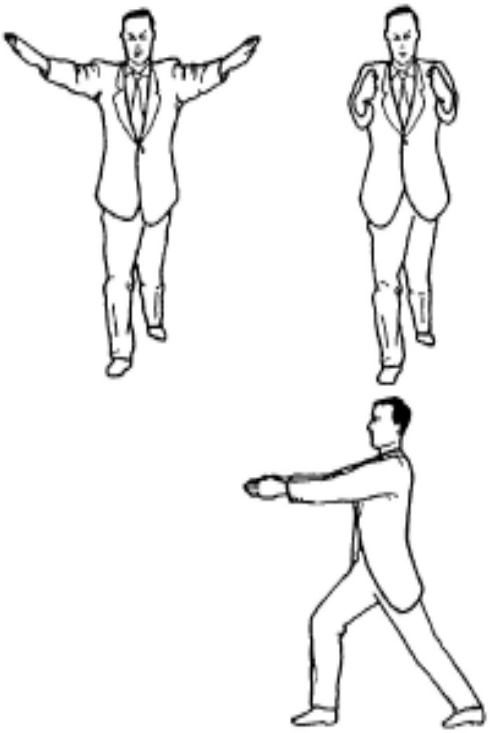
- A la Mesa Central. (desde tiempo 1, señalará con las palmas de ambas manos hacia la dirección del crono).
- Al árbitro central. (desde tiempo 1, señalará con las palmas de sus manos a su persona).
- Entre competidores. (mostrado en el dibujo).



JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

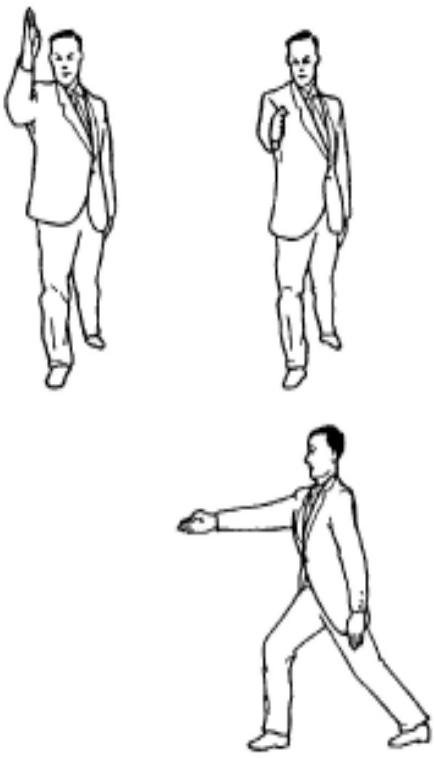
Comenzar/continuar el combate.

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.



JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

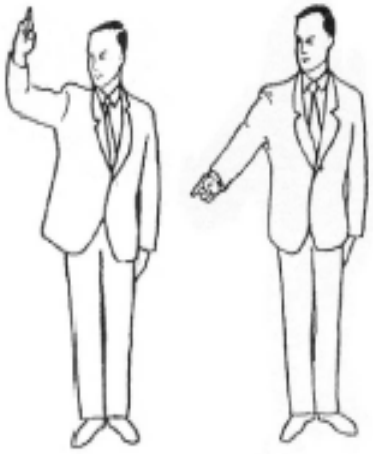
Marcar puntos positivos.

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

---

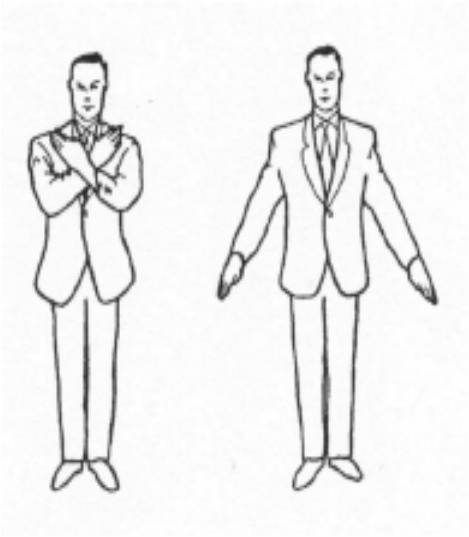
Penalización.

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.



JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

HOJA DE INSCRIPCION EQUIPOS

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.:

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

HOJA DE INSCRIPCION TAO MANO VACIA

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.:

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

HOJA DE INSCRIPCION TAO ARMAS

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.:

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

HOJA DE INSCRIPCION FORMAS DE DOS HOMBRES

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.:

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

HOJA DE INSCRIPCION MUÑECOS MADERA

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.:

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

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 representant

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.

FEDERACION KARATE Y D.A.
COMUNIDAD VALENCIANA

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**

JESUS RUIZ SANCHEZ director de arbitraje de la comunidad valenciana.
Departamento de kung fu.