



amateur.wkfworld.com

Federación Mundial de Kickboxing

Reglamento Formas

Ausgabe Januar 2016

Introducción

Este reglamento reemplaza todas las reglas establecidas con anterioridad. También refleja las Normas oficiales de *WKF Amateur Competición*.

Estas reglas vigentes son válidas para todos los países. Se podrán tener en cuenta requisitos legales locales y obligaciones si es necesario.

El idioma oficial del IRC es el inglés. Este reglamento puede ser traducido a otros idiomas por el IRC. En caso de discrepancia, prevalecerá la versión oficial en inglés.

Este reglamento no se puede copiar, publicar ni distribuir sin el consentimiento específico por escrito de WKF o IRC. Esto incluye copias electrónicas, digitales, físicas o de cualquier otro tipo.

Este reglamento se puede pedir de forma gratuita a través de la página web oficial World kickboxing Federation, World kickboxing Federation Latino América & Caribe (WKF-LAC) y WKF España.

Tradicionales

Sin música

1 FHS	–	Formas Japonesas Hardstyle
2 FKO	–	Formas Coreanas
3 FVT	–	Formas Tradiconales Veteranos
4 FVW	--	Formas Tradiconales Veteranos con armas
5 FSS	–	Formas Tradicionales Softstyle
6 FWT	–	Formas Tradicionales con armas

Creativas

Con música

7 FFS	–	Formas Estilo libre
8 FFW	–	Formas Estilo libre con armas

Sin música

9 CRE	–	Formas Creativas
10 CRW	–	Formas Creativas con armas

Formas tradicionales

Cualquier persona que ejecute una forma debe expresar un acercamiento realista, mental y físico, a los diferentes escenarios de defensa que esté intentando emular. Los movimientos que integre la forma deben ser acordes al estilo que se esté ejecutando.

Los movimientos se deberán realizar con fuerza, enfoque y explosión completos. Cuando se esté realizando la forma, los movimientos básicos se deberán ejecutar lógicamente y deberán ser acordes con la forma elegida.

Se deberá anunciar a los jueces el nombre del competidor, de la forma y de club (o país) en todos los estilos.

En cada modalidad se clasificarán 4 personas para la final, y volverán a realizar sus exhibiciones en el orden contrario. En competiciones estatales, es opcional elegir al ganador tras la primera ronda.

En toda competición mundial, si hay clasificaciones, se deberán establecer rondas clasificatorias.

El árbitro de formas debe tener una formación tradicional, y ser, como mínimo, cinturón negro de primer grado.

Está bajo el criterio del país de acogida (por ejemplo: del promotor) decidir si se utilizarán superficies acolchadas o no en la zona.

Puntuación

Cinco jueces puntuarán a los competidores. Una vez registradas las puntuaciones, se quitará la más alta y la más baja.

Cinco jueces puntuarán sin las puntuaciones más alta y más baja. Se darán los puntos con un solo decimal. En las rondas preliminares la puntuación oscilará entre 6'0 y 8'0 (teniendo el 7 como punto de partida). En las finales, entre 8'0 y 9'9 (teniendo el 9 como punto de partida).

Sólo 4 personas serán las encargadas de puntuar las finales de todas las modalidades. Los actuales clasificados mundiales serán preseleccionados. Por ejemplo: el clasificado mundial en 1ª posición será el último. En las finales, los competidores serán preseleccionados de acuerdo a su puntuación en las eliminatorias.

En caso de empate en las modalidades de Hardstyle y Softstyle, se les pedirá a los competidores que realicen una segunda forma diferente. En competiciones estatales e internacionales, todos los competidores deberán ser capaces de ejecutar dos formas diferentes. Si el competidor no puede realizar una forma diferente, podrá repetir la primera con una penalización de 0'5 puntos por cada juez. Se podrá repetir la misma forma o kata en todas las categorías de Freestyle.

Si el competidor porta un arma y se le cae durante la ejecución de la forma, se considerará que como falta de control y se aplicará una penalización mínima de 0'5 puntos por cada juez.

Si el competidor está usando dos armas (por ejemplo: Kama o Sai) no podrán chocarse bruscamente o se aplicará una penalización de 0'5 puntos por juez. Esto también se aplica al Freestyle.

Si es necesario, se designará un cronometrador. Gritar en cada movimiento no deslumbrará a los jueces; de esto no se constituye la fuerza.

Presentación Indumentaria

El competidor deberá llevar un uniforme de artes marciales. No se podrán llevar camisetas, incluidas las camisetas de los clubs. El uniforme debe estar limpio y sujeto.

Se deberá llevar el cinturón del grado correspondiente. No se podrá llevar ningún tipo de joyería.

No se podrá llevar disfraces ni utilizar efectos especiales (por ejemplo: hielo seco), láseres, humo, etc. No se podrán incluir movimientos de baile en la forma.

El competidor deberá anunciar el estilo y el club o país al que pertenece, dependiendo de si se trata de una competición estatal o internacional. El competidor deberá tener presencia y actitud durante la presentación y la ejecución del kata o la forma.

Presencia, actitud y buenos modales

El competidor deberá mostrar respeto y disciplina en todo momento dentro o fuera del área de competición. Se debe mostrar respeto a los demás competidores.

La buena actitud por parte del competidor consiste en hacer una reverencia al entrar en el área de competición y acercarse a los jueces.

El competidor deberá realizar una presentación (Véase «Reglas generales»). A continuación, el competidor deberá pedir permiso para comenzar, hacer una reverencia a los jueces y prepararse para comenzar la ejecución de la forma.

El competidor deberá mostrar en todo momento una disciplina de artes marciales. Deberá mantener la concentración y el enfoque en lo que está haciendo.

Tras haber concluido la ejecución de la forma, el competidor deberá esperar a que los jueces le den permiso para salir del área de competición.

Tradicional Japanese Hardstyle Kata

En las formas de Kárate se debe utilizar sólo movimientos tradicionales. Un kata o una forma se deben asemejar a una ejecución tradicional. Se aceptará una adaptación siempre y cuando se añadan movimientos de origen tradicional.

No se podrá ejecutar una patada alta por encima de la cabeza del propio karateka. No se aceptará una forma Freestyle (patadas metrallera, etc.).

Se debe llevar puesto un Gi o Dobok tradicional. No se permite el uso de armas. No se permite la música, y no habrá límite de tiempo.

A lo hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

Las técnicas básicas, las posturas, los puñetazos, el equilibrio al ejecutar las patadas, los bloqueos, el equilibrio, la fuerza, la concentración y una buena transición entre los movimientos.

Formas Traditional Korean Hardstyle

En las formas Korean Hardstyle solo se podrán usar movimientos tradicionales. Una forma tradicional, poomse o tul Korean se debe asemejar a una ejecución tradicional. Se aceptará una adaptación siempre y cuando se añadan movimientos de origen tradicional.

Se podrá ejecutar una patada alta por encima de la cabeza del propio competidor. No se aceptará una forma Freestyle (patadas metrallera, etc.).

Se debe llevar puesto un Gi o Dobok tradicional. No se permite el uso de armas. No se permite la música, y no habrá límite de tiempo.

A lo hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

Las técnicas básicas, las posturas, los puñetazos, el equilibrio al ejecutar las patadas, los bloqueos, el equilibrio, la fuerza, la concentración y una buena transición entre los movimientos.

Formas Veteranos Traditional

Las formas Veterans se deben ejecutar usando sólo movimientos tradicionales y permitidos.

Una forma tradicional, poomse o hyong se debe asemejar a una forma, pomse o hyong tradicional.

Se aceptará una adaptación siempre y cuando se añadan movimientos de origen tradicional.

No se podrá ejecutar una patada alta por encima de la cabeza del propio competidor. No se aceptará una forma Freestyle (patadas metrallera, etc.).

Se debe llevar un Gi, Dobok o Wu-Shu tradicional. No se permite el uso de armas. No se permite la música, y no habrá límite de tiempo.

A lo hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

Las técnicas básicas, las posturas, los puñetazos, el equilibrio al ejecutar las patadas, los bloqueos, el equilibrio, la fuerza, la concentración y una buena transición entre los movimientos.

Formas Wu-Shu Softstyle

Se permiten movimientos gimnásticos, siempre y cuando estén dentro del estilo (por ejemplo: Wu-Shu). Deben ser prácticos y formar parte del estilo. Se aceptará una adaptación siempre que se añadan movimientos tradicionales al estilo Soft que se está ejecutando.

Se debe llevar puesta una indumentaria tradicional. No se permite el uso de armas. No se permite la música.

A un límite de tiempo máximo de 3 minutos. Se asignará un cronometrador.

Ésta no es una modalidad Freestyle, por lo que no se aceptará una forma Freestyle (patada metrallera, etc.).

A lo hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

Las técnicas básicas, las posturas, los puñetazos, el equilibrio al ejecutar las patadas, los bloqueos, el equilibrio, la fuerza, la concentración y una buena transición entre los movimientos.

Weapon Traditional (sin música)

En las formas Weapon Traditional se deben usar sólo movimientos tradicionales. Una forma o kata tradicional se debe asemejar a una ejecución tradicional. Se aceptará una adaptación siempre y cuando se añadan movimientos de origen tradicional. No se podrá ejecutar una patada alta por encima de la cabeza del propio competidor. No se aceptará una forma Freestyle (patadas metralleta, etc.). Se debe llevar puesto un Gi, Dobok o Wu-Shu tradicional. El uso de armas es obligatorio. No se permite la música.

No se permite el uso de elementos de escena tales como láseres, humo, fuego o hielo seco. No se permiten movimientos de baile ni disfraces.

La duración de una forma Weapon Traditional debe estar entre 1 y 3 minutos. El tiempo comienza con el primero movimiento de la forma, no con presentación. Se asignará un cronometrador. Todas las armas deben ser seguras, estar en buenas condiciones y estar reconocidas como armas de artes marciales.

Las armas tradicionales usadas en formas tradicionales deben respetar su estado tradicional (por ejemplo: que el Bo esté hecho de madera y mida 1'80 cm o que los Sai estén hechos de metal, etc.) y no ser caseras. Los jueces tienen derecho a revisar las armas antes del comienzo de la forma.

Puntuación: La forma se puntuará por el uso de las armas, no por la ejecución de patadas u otras técnicas.

A la hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

El manejo del arma, la velocidad de los movimientos, el grado de dificultad, un buen manejo, la espectacularidad, el equilibrio, las posturas básicas, la fuerza y la concentración.

Formas creativas y extremas

Expectativas generales de una forma creativa o extrema

Información general

Todos los competidores de formas la ejecutarán una vez, y a continuación se les dará la puntuación. La puntuación más alta gana.

En caso de empate entre el primero, el segundo o el tercero, se ejecutarán las formas de nuevo. Se puntuará a los dos competidores empatados. El que obtenga la puntuación más alta será el vencedor del empate. En caso de un segundo empate, los jueces procederán a una votación a mano alzada.

Los competidores que ejecuten la forma deberán expresar un acercamiento realista, mental y físico, a los oponentes. Los movimientos se tendrán que realizar, cuando sea necesario, con fuerza, enfoque y explosividad máximos. Cuando se ejecute una forma, los movimientos se deberán realizar lógicamente. Se deberá incluir Kiai's o gritos en la forma, pero no en cada movimiento.

Los jueces deberán tener en cuenta: técnicas básicas, posturas, velocidad y definición en la ejecución. Los trucos o movimientos de gimnasia que impliquen un alto riesgo o dificultad se deberán ejecutar con precisión en todo momento. La forma debe ser fluida y continua, y el tiempo en el que se está quieto debe ser mínimo. Se tendrán en cuenta todos los aspectos de la habilidad física del competidor, por ejemplo: flexibilidad, fuerza, velocidad, resistencia y actitud.

Se anima a ser creativo, y los movimientos y combos de alto riesgo se puntuarán de forma alta si se ejecutan sin caerse. Las formas con armas se puntuarán principalmente por el uso del arma. El objetivo principal durante la ejecución de la forma debe ser el manejo y la creatividad con el arma. No se puede desatender el arma una vez comenzada la forma.

Duración de la forma

En todas las modalidades musicales se permiten, como máximo, 30 segundos para la presentación. El tiempo empieza a contar cuando el competidor entra en contacto con el área de competición. El tiempo mínimo permitido para la ejecución de cualquier forma musical es de 1 minuto, y el máximo, de 2. El tiempo empezará a contar a partir del primero movimiento tras el consentimiento de los jueces para empezar. Si no se llega al límite de tiempo mínimo o se sobrepasa el máximo, se aplicará una reducción de 0'5 puntos de la forma por parte de todos los jueces.

Releases (soltar el arma)

Se entiende por release la pérdida de contacto intencionada entre el cuerpo y el arma para que ésta sea lanzada al aire o dejada en equilibrio en el suelo. Al realizar un lanzamiento (throw release), el arma se deberá soltar y recoger con precisión. Si el arma cae al suelo, cada juez descontará 0'5 puntos de la puntuación final. Si el arma sale de la zona de competición, el competidor será descalificado. Un equilibrio del arma (balance release) ocurre cuando el arma queda en equilibrio en el suelo. Por ejemplo: cuando un Bo se queda erguido. Si el arma cae al suelo, cada juez descontará 0'5 puntos de la puntuación final.

La música

Deberá encajar con la forma que se esté ejecutando. La sincronización con la música no es obligatoria, pero mostrará un nivel de preparación más alto. No se podrá usar música con comentarios insultantes, despectivos o incendiarios. Esto supondrá la descalificación.

Formas musicales – Estilo libre sin armas

Formas creativas sin armas: Son formas Hard Style de creación propia, con música, pero sin movimientos de gimnasia, rotaciones horizontales ni giros de más de 360°. La forma creativa sin armas sólo deberá incluir el uso de movimientos básicos de las artes marciales, acompañados de las variaciones individuales.

Formas extremas sin armas: Son formas Hard Style de creación propia, con música, y con uso ilimitado de movimientos y técnicas de gimnasia. La forma extrema sin armas deberá incluir el uso de movimientos básicos de las artes marciales, acompañados de las variaciones individuales. Se debe utilizar música, y la coreografía será de gran importancia.

El uso de armas está estrictamente prohibido.

No se permite el uso de elementos de escena tales como láseres, humo, fuego o hielo seco.

No se permiten movimientos de baile ni disfraces.

La duración de una forma Freestyle debe oscilar entre 1 y 2 minutos. El tiempo comenzará con el primer movimiento de la forma, no con la presentación.

Se asignará un cronometrador.

A pesar de que en las modalidades extremas se puede incluir un número ilimitado de movimientos de gimnasia y trucos, la forma debe asemejarse a las formas de artes marciales. Si no se logra, esto implicará una menor puntuación para el competidor. Se deben mostrar ARTES MARCIALES extremas.

A la hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

La sincronización con la música, la espectacularidad, la velocidad de movimientos, el grado de dificultad, los movimientos básicos de manos y pies, el equilibrio, las posturas básicas, la fuerza y la concentración

Todas las destrezas arriba nombradas se deberán ejecutar con el poder y la fuerza acordes a los movimientos básicos.

Formas musicales – Estilo libre con armas

Formas creativas con armas: Son formas Hard Style de creación propia con armas, con música, pero sin movimientos de gimnasia, rotaciones horizontales ni giros de más de 360°. Se podrá soltar el arma 3 veces como máximo. Se usará el arma durante toda la ejecución, y se deberá mantener en uso constante. El uso básico del arma, acompañado de un manejo creativo de ésta, concederá la puntuación principal.

Formas extremas con armas: Son formas Hard Style de creación propia con armas y con uso ilimitado de movimientos y técnicas de gimnasia. Se podrá soltar el arma tantas veces como se desee. Se usará el arma durante toda la ejecución, y se deberá mantener en uso constante. El uso básico del arma, acompañado de un manejo creativo de ésta, concederá la puntuación principal. Se deben utilizar música y armas, y la coreografía será de gran importancia.

No se permite el uso de elementos de escena tales como láseres, humo, fuego o hielo seco.

No se permiten movimientos de baile ni disfraces.

La duración de una forma Freestyle debe oscilar entre 1 y 2 minutos. El tiempo comenzará con el primer movimiento de la forma, no con la presentación.

Se asignará un cronometrador.

Todas las armas deben ser seguras, estar en buenas condiciones y estar reconocidas como armas de artes marciales. Los jueces tienen derecho a revisar las armas antes del comienzo de la forma.

A pesar de que se puede incluir un número ilimitado de movimientos de gimnasia y trucos, la forma debe asemejarse a las formas de artes marciales.

El hecho de no mostrar movimientos y posturas básicas durante la ejecución de la forma supondrá una reducción de la puntuación.

A la hora de puntuar, los jueces deberán tener en cuenta:

La sincronización con la música, el manejo del arma, la velocidad de los movimientos, el grado de dificultad, un buen manejo, la espectacularidad, el equilibrio, las posturas básicas, la fuerza y la concentración.

La forma se puntuará por el uso del arma, no por las patadas u otros movimientos.

Categorías adicionales NO siempre incluidas en una competición (Categorías Fun).

Formas sin armas por equipos: Son formas Hard Style de creación propia, con música, y ejecutada por dos competidores. Se aplican las reglas de formas extremas. La forma debe estar sincronizada con el compañero de equipo, al menos, durante un 75% del tiempo.

Formas con arma por equipos: Son formas Hard Style de creación propia, con música, y ejecutada por dos competidores. Los competidores pueden utilizar cualquier combinación de armas: uno con arma, ambos con arma, o cada uno con un arma diferente. Se aplican las reglas de formas extremas. La forma debe estar sincronizada con el compañero de equipo, al menos, durante un 75% del tiempo.

Batalla de Tricks (movimientos especiales o trucos): Se trata de una batalla de Tricks ejecutada simultáneamente por dos competidores. El sistema de clasificación para la final será el tree system (ramificación). Los competidores tienen 30 segundos para enseñar sus mejores movimientos. Los jueces escogerán al vencedor por votación a mano alzada.