

**REGLAMENTO
DEFENSA PERSONAL
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE KUOSHU**



**REGLAMENTO DE COMPETICIÓN. DEFENSA PERSONAL
(MODALIDAD CONFRONTACIÓN).**

| | Página |
|---|--------|
| ARTÍCULO 1: COMPETIDORES. | 2 |
| ARTÍCULO 2: CATEGORÍAS DE COMPETICIÓN. | 2 |
| ARTÍCULO 3: UNIFORMIDAD. | 2 |
| ARTÍCULO 4: ÁREA DE COMPETICIÓN. | 3 |
| ARTÍCULO 5: EQUIPO ARBITRAL. | 3 |
| ARTÍCULO 6: DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN. | 4 |
| ARTICULO 7: NORMATIVA TÉCNICA. | 4-6 |

ARTÍCULO 1: COMPETIDORES.

1. COMPETIDORES

La edad de los competidores deberá ser de 15 años o superior en el momento de la competición.

Deberán estar en posesión de la licencia federativa y presentarla en el momento en que les sea requerida.

ARTÍCULO 2: CATEGORÍAS DE COMPETICIÓN.

2. CATEGORÍAS.

Todos los competidores se enfrentarán en una única categoría absoluta sin distinción de sexo ni edad.

2.1 Observaciones.

Cada pareja estará representada por un delegado y un coach, pudiendo ser la misma persona, y que serán identificados en la correspondiente hoja de inscripción.

El delegado de equipo será la persona encargada de las comunicaciones con la organización, facilitar la documentación del equipo, presentar a los participantes al pesaje, etc.

El coach será la única persona autorizada a acompañar a la pareja de competidores al área de competición y permanecer con ella durante el tiempo que dure su participación.

ARTÍCULO 3: UNIFORMIDAD.

3. UNIFORME.

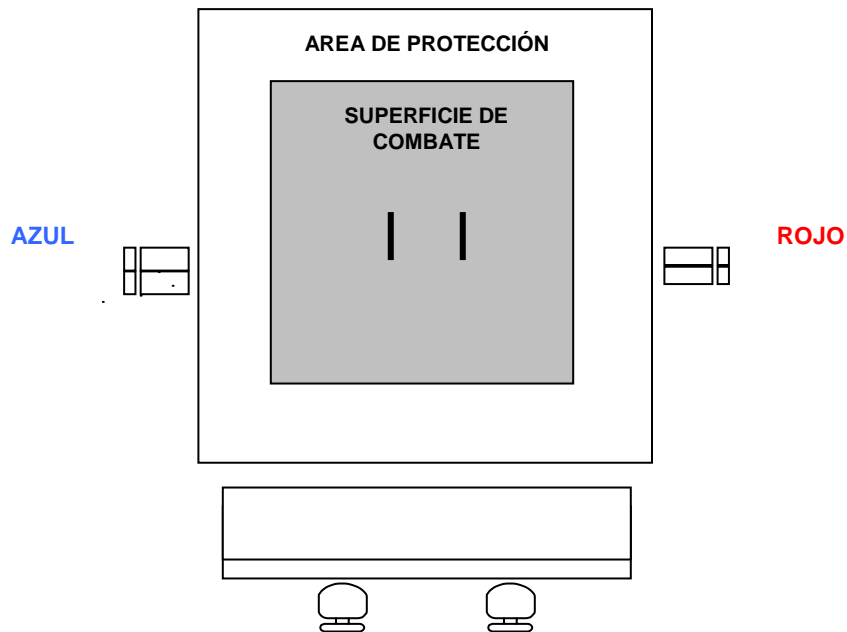
La equipación para la competición será:

- Camiseta negra de manga corta lisa o con los emblemas de su club.
- Pantalón negro largo deportivo o de kimono.
- Está permitida la utilización del traje tradicional del estilo de los participantes o kimono de Kung Fú completo de color Negro o Blanco, siempre que los dos competidores que formen la pareja vayan uniformados igual.
- Cinturones rojo y azul.
- Zapatillas de Kung Fú o descalzo.
- Está permitido el uso de protector bucal y coquilla.
- No está permitido el uso de: guantillas, espinilleras, vendajes que no hayan sido autorizados por el médico, así como el acceso al área de combate con anillos, colgantes, piercing u otro tipo de objeto que pueda suponer un riesgo para el competidor o para el ayudante.

ARTÍCULO 4: ÁREA DE COMPETICIÓN.

4. AREA DE COMPETICIÓN.

El área de combate está formada por una superficie total de 8 x 8 metros, comprendiendo un área de protección de 1 metro de ancho alrededor.
 A cada lado se situará una silla para el coach.
 Frente al tatami se situará la mesa central de arbitraje con:
 -2 jueces de mesa



ARTÍCULO 5: EQUIPO ARBITRAL.

5 ÁRBITROS PRESENTES EN LA COMPETICIÓN.

5.1 JUEZ DE TATAMI

- Dirige la competición y revisa las faltas de procedimiento.
- Adjudica vencedor a la finalización de la confrontación.
- Detiene la competición para requerir la entrada del médico.

5.2 JUECES DE MESA.

- Supervisan el desarrollo de la parte técnica y la competición.

ARTÍCULO 6: DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN.

- La competición se realizará por parejas.
- Los competidores serán llamados por la mesa indicándoles el color de cinturón con el que compiten.
- El sistema de la competición será por eliminatoria directa y utilizando repesca aleatoria entre las parejas eliminadas para cubrir posibles faltas de plaza.
- Se darán 3 avisos con un minuto de intervalo entre cada uno a cada pareja para presentarse perfectamente uniformada en el Área de Combate cuando sea requerida.
- Los competidores entrarán al área de competición a la indicación del juez central de tatami.
- Se saluda primero al juez de tatami, a continuación a la mesa central y, por último, se saludan los competidores entre sí.
- La pareja a la que se le asigne el color rojo será la primera en empezar.
- La primera pareja (Rojo) realizará el primer grupo de ejercicios, finalizado saldrá del tatami, después entrará la segunda pareja (Azul), realizará el mismo grupo, finalizado saldrán del tatami y esperarán la puntuación arbitral.
- Los jueces levantarán una bandera del color de la pareja que mejor lo haya hecho y la pareja que más banderas de su color consiga ganará un punto.
- Se repetirá este proceso con cada uno de los 4 grupos de técnicas.
- Ganará la confrontación la pareja que consiga 3 o más puntos.
- Si al finalizar los 4 grupos hubiera un empate, las parejas deberán realizar una técnica de defensa a elección de los jueces, que se deberá realizar empezando con la pareja roja y terminando con la azul. Al finalizar la segunda pareja los jueces levantarán las banderas y la pareja que más obtenga será la ganadora y pasará a la siguiente ronda.
- Los participantes disponen de 30 segundos para realizar cada técnica de cada grupo.
- A la finalización de la confrontación se saludará a la mesa central y se abandonará el área de combate.

ARTÍCULO 7: NORMATIVA TÉCNICA.

7.1 TÉCNICAS PERMITIDAS

- Cada pareja tiene que hacer 4 grupos de técnicas de defensa, los grupos son:
 - GRUPO 1:
Defensa contra ataques a mano vacía (puño/pierna).
 - GRUPO 2:
Defensa contra agarrones, luxaciones o estrangulamientos.
 - GRUPO 3:
Defensa frente a ataques con palo/cuchillo.
 - GRUPO 4:
Defensa con palo/cuchillo frente a cualquier tipo de ataque.
- Cada pareja tiene que tener preparadas 2 técnicas de cada grupo que realizarán primero un competidor de la pareja una de ellas y acto seguido el compañero la otra.
- Los participantes podrán empezar sus técnicas en pie o en el suelo pero siempre tienen que acabar con el control o rendición del agresor.
- Los competidores podrán utilizar cualquier técnica o encadenamiento de técnicas que crean convenientes para detener la agresión.

7.2 TÉCNICAS ILEGALES

No está permitido:

- Hacer daño a los compañeros con la ejecución de las técnicas.
- Desobedecer las indicaciones de los árbitros o jueces.
- Permanecer más de 10 segundos sin ejecutar técnica alguna (PASIVIDAD).
- Hablar mientras el contrario realiza el ejercicio.

7.3 PUNTUACIÓN

Los jueces de valorarán:

- 1 Velocidad de ejecución.
- 2 Coordinación.
- 3 Realismo.
- 4 Técnica.
- 5 Corrección de movimientos.
- 6 Complejidad.

El juez de tatami además valorará las faltas de procedimiento y actitud.

7.4 AVISOS Y PENALIZACIONES.

El juez de tatami puede avisar en privado o públicamente, o descalificar a un competidor en función de la seriedad de la falta u ofensa, sin necesidad de que la falta sea técnica o se produzca durante el desarrollo de un combate.

- Primer aviso: AVISO VERBAL. Sin penalización.
- Segundo aviso: FALTA LEVE. Se restará 1 punto al competidor.
- Tercer aviso: FALTA GRAVE. Descalificación.

7.5 PENALIZACIONES EN COMPETICIÓN.

AVISOS VERBALES

- Comenzar la técnica antes de la indicación del Juez de Tatami.
- Continuar la técnica después de la indicación de parada del Juez de Tatami.
- Falta de uniformidad.

FALTAS DE PROCEDIMIENTO.

- Tener que detener la competición para que el competidor se ate las zapatillas.
- Acabar las técnicas de espaldas a los jueces de mesa.
- Hacer la mayor parte de la técnica de espaldas a los jueces de mesa.
- En golpeo, falta de realismo.
- En luxaciones, falta de control articular.
- En proyecciones, falta de desequilibrio y falta de control.
- En técnicas contra cuchillo, dejar el arma suelta cerca del agresor, no desarmar en la resolución o desarmar por la hoja de forma incorrecta.
- En técnicas contra bastón o palo corto, dejar el arma suelta cerca del agresor y no desarmar en la resolución.

FALTAS DE ACTITUD.

- Intervención mediante comentarios o gritos por parte de los miembros del equipo (coach, competidores, delegados, etc.) con la clara intención de molestar, distraer o dificultar la labor de arbitraje, o tener una influencia negativa en el desarrollo del combate o competición.
- Discutir las decisiones arbitrales.
- Detener la ejecución de las técnicas sin indicación del Juez de Tatami.
- Falta de respeto a los jueces o adversarios.
- Falta de energía y motivación ejecutando las técnicas.