



**REGLAMENTO DE
COMBATE DE ARMAS
(2014)**

Spanish Chinese Kuoshu Association



REGLAMENTO DE COMBATE DE ARMAS

1. ÁREA DE COMPETICIÓN.....	2
2. EQUIPO ARBITRAL.....	2
3. COMPETIDORES.....	2
4. UNIFORMES.....	3
5. ORGANIZACIÓN.....	3
6. NORMATIVA.....	4
7. ARMAS.....	5
8. PROTECCIONES	6



1. AREA DE COMPETICIÓN

- 1.1 La disposición del equipo arbitral vendrá delimitada según el APENDICE 1.
- 1.2 El área de competición reglamentaria para combates será de 8 metros de largo por 8 metros de ancho.
- 1.3 Los árbitros de esquina se situarán a 1 metro de distancia del área de competición, el árbitro central se situará dentro del área de competición.
- 1.4 La mesa central se situará como mínimo a 1 metro de distancia del área de competición.
- 1.5 Una vez iniciada la competición, sólo los competidores y el árbitro central podrán pisar el área de competición.

2. EQUIPO ARBITRAL

- 2.1 El equipo arbitral estará formado por dos árbitros de esquina, un árbitro central, el árbitro de mesa y el crono.
- 2.2 La mesa central estará compuesta por el crono, encargado de cronometrar el tiempo de los asaltos, y el árbitro de mesa, encargado de anunciar los competidores y apuntar las clasificaciones.
- 2.3 Los árbitros de esquina se encargarán de otorgar la puntuación del combate según los puntos que vayan observando y los puntos que les indique el árbitro central.
- 2.4 El árbitro central se encargará de dar inicio, pausa y fin al combate, así como de pausar e indicar los puntos a la cabeza, antebrazo o muñeca y pierna por debajo de la rodilla del otro competidor.

3. COMPETIDORES

- 3.1 Los competidores deberán seguir las normas de organización de la competición y se someterán al cumplimiento del presente reglamento, asimismo se someterán al cumplimiento y obediencia de las indicaciones del árbitro central.
- 3.2 En los combates se tratará de sacar el máximo desarrollo técnico de los competidores, por lo que la excesiva potencia en los ataques con armas serán penalizados.

4. UNIFORMES

- 4.1 El uniforme para el equipo arbitral será el traje oficial de la ICKF o en su defecto camisa blanca, corbata, pantalón de pinza y zapatillas deportivas. El árbitro de mesa deberá disponer de un silbato.
- 4.2 Los competidores deberán usar pantalones negros estilo chino, camiseta de su escuela o uniforme, calzado deportivo ligero, peto, casco con protección facial de rejilla plástica, protector de antebrazo, de cuello y guantillas. Para distinguir a los competidores se diferenciarán con el color del casco y del cinturón distintivo, en estos casos serán rojo o negro.



5. ORGANIZACIÓN

5.1 La competición se regulará mediante las distintas modalidades de competición:

- Infantil Arma Corta Espada (15 a 17 años)
- Adultos Arma Corta Espada (hasta 75 Kg)
- Adultos Arma Corta Espada (+ de 75 Kg)
- Adultos Arma Larga Lanza (hasta 75 Kg)
- Adultos Arma Larga Lanza (+ de 75 Kg)

5.2 El equipo arbitral podrá tomar la decisión de agrupar las modalidades de competición en caso de haber menos de 4 competidores en una modalidad.

5.3 Cada competidor deberá entrar en la zona de competición cuando el árbitro central se lo indique con la mano.

5.4 Los competidores deberán saludar cuando el árbitro lo indique, primero entre ellos después al árbitro central y después a la mesa central.

5.5 Los competidores podrán iniciar el combate cuando el árbitro central lo indique con el brazo.

5.6 Los combates serán de 2 rounds de 2 minutos de duración, con un tiempo de descanso entre ellos de 30 segundos.

5.7 El árbitro central señalará los puntos a la cabeza, antebrazo o pierna por debajo de rodilla, con un pitido y levantando el brazo en dirección del competidor que haya realizado el punto.

5.8 Los competidores pararán el combate cada vez que el árbitro central lo indique con el pitido y lo reanudarán siempre que el árbitro lo indique nuevamente con el brazo.

5.9 Los competidores abandonarán el área de competición después de haber finalizado su combate, finalizada la asignación de la puntuación por la mesa central y una vez finalizado el alzamiento del brazo indicando el ganador por parte del árbitro central.

6. NORMATIVA

6.1 Sólo se podrá golpear al otro competidor utilizando el arma, empuñada únicamente por la zona no protegida del arma. Nunca se podrá arrojar el arma hacia el otro competidor soltándola de las manos.

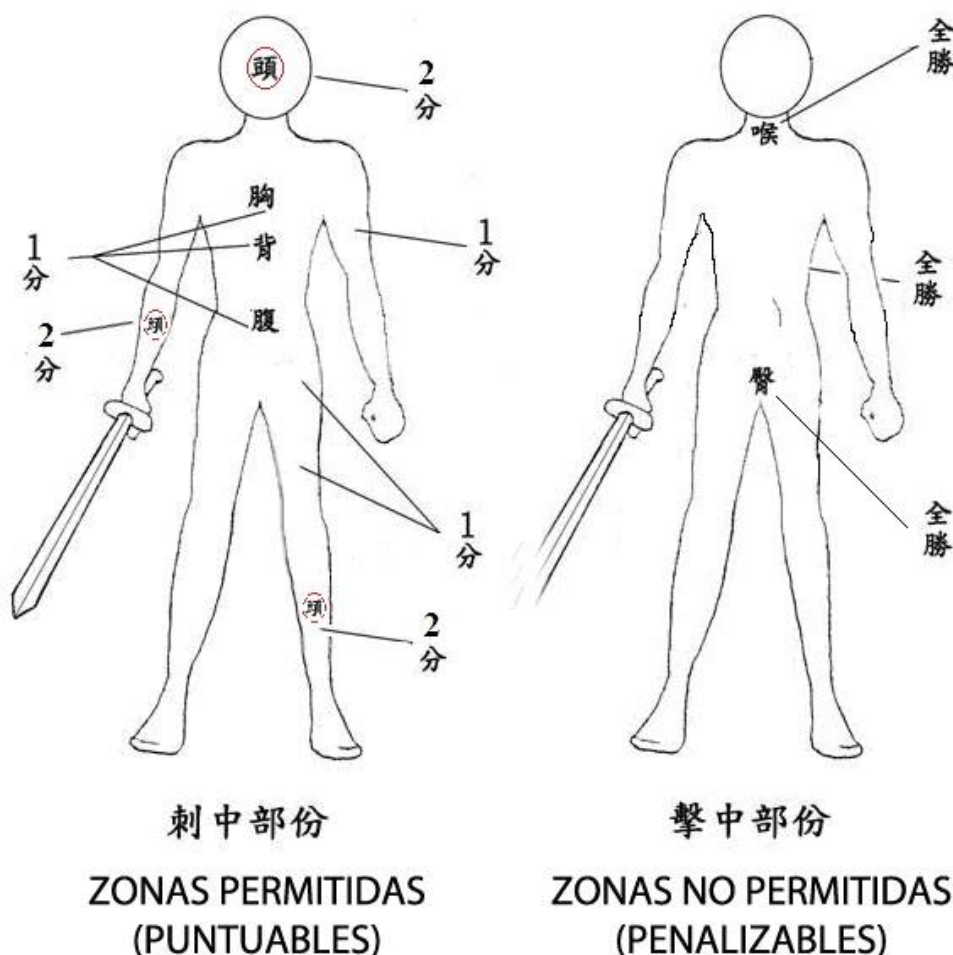
6.2 Las zonas permitidas se podrán golpear exclusivamente con la zona protegida del arma.

6.3 El impacto del arma en una zona permitida del cuerpo del otro competidor otorgará puntos. El impacto del arma en una zona no permitida restará un punto al competidor que haya realizado la técnica.

6.4 Si los dos competidores impactan al mismo tiempo en el cuerpo del otro competidor no se otorgará punto ninguno.

6.5 Si a un competidor se le cae el arma al suelo el combate no parará, éste podrá ir a recoger su arma. En ese tiempo el competidor armado podrá seguir atacando al competidor desarmado para obtener puntos.

6.6 Las zonas permitidas para puntuar 2 puntos son: cabeza, antebrazo o muñeca del brazo armado, y pierna por debajo de rodilla del otro competidor. El resto de las zonas permitidas otorgará 1 punto.



6.7 Las zonas no permitidas a penalizar son: Cuello, Espalda, Genitales.

6.8 Los combates se regirán dando por ganador al competidor con más puntuación.

7. ARMAS

7.1 Modalidades de combate:

- Armas cortas - (Espadas de plástico recubiertas de espuma protectora)



- Armas largas - (Palo de lanza con punta recubierta de una bola de espuma protegida)



8. PROTECCIONES

8.1 Cascos reglamentarios

- Casco con protección facial de rejilla
(Obligatorio)



8.2 Guantillas

- Guantillas protectoras de mano con dedos sueltos.
(Obligatorio)



8.3 Protectores

- Protectores de brazos.
(Opcional)



- Protector de cuello
(Obligatorio)



8.4 Petos

- Peto protector de combate.
(Opcional)



APÉNDICE 1. ÁREA DE COMPETICIÓN DE COMBATE ARMAS

Medidas del área de competición, disposición del equipo arbitral.



ÁREA DE
COMPETICIÓN

