



REGLAMENTO
SHUAI JIAO
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE KUOSHU



1. COMPETIDORES

La edad de los competidores deberá estar entre los 18 y los 36 años, ambos inclusive, en el momento de la competición.

Se permite la participación con 17 años cumplidos en el momento del evento y acompañado de la correspondiente autorización por parte del padre, madre o tutor/a.

2. CATEGORÍAS

2.1 Masculino

Categoría	Peso
A	< 56 Kg.
B	< 60 Kg.
C	< 65 Kg.
D	< 70 Kg.
E	< 76 Kg.
F	< 82 Kg.
G	< 90 Kg.
H	< 100 Kg.
I	100 o más

2.2 Femenino

Categoría	Peso
J	< 48 Kg.
K	< 52 Kg.
L	< 56 Kg.
M	< 60 Kg.
N	< 65 Kg.
O	< 75 Kg.
P	< 82 Kg.
Q	82 o más

3. EQUIPOS

Cada equipo será representado 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 al competidor al área de combate y permanecer con él durante el tiempo que dure su participación.

4. UNIFORME

La equipación para la competición será:

- Chaqueta tradicional de Shuai Jiao roja/azul
- Pantalón azul de Shuai Jiao
- Cinturones rojo y azul
- Botas de lucha

No obstante, consciente de la dificultad de disponer de uniformidad homogénea, la organización contempla las siguientes excepciones:

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE KUOSHU

- Se permitirá uniforme rojo/azul entero o blanco con bandas rojas o azul, (bien en los bordes del uniforme, bien en líneas en los hombros), siempre y cuando siga siendo chaqueta de Shuai Jiao
- Los pantalones también podrán ser negros o blancos, bien abiertos por abajo o cerrados, siempre y cuando sean de Artes Marciales. No se permitirá otra prenda deportiva: chándal, pantalón de seda de wushu,...
- Se permitirán zapatillas chinas de wushu, pero en ningún caso se permitirá el acceso descalzo ni con otro calzado deportivo.

Igualmente, se pedirá a los competidores que dispongan de uniforme de Shuai Jiao, que puedan prestarlo en un momento concreto a quien no disponga de él para facilitar el desarrollo de la competición y la participación de todo el mundo. No obstante, el competidor deberá presentarse al área de combate cuando sea llamado, ya con el uniforme puesto.

Está permitido el uso de protector bucal y coquilla.

No está permitido el uso de: guantillas, espinilleras, vendajes que no hayan sido autorizados por uso médico, así como el acceso al área de combate con: anillos, colgantes u otro tipo de objeto que pueda suponer un riesgo para el competidor o para el contrincante.

5. AREA DE COMPETICIÓN

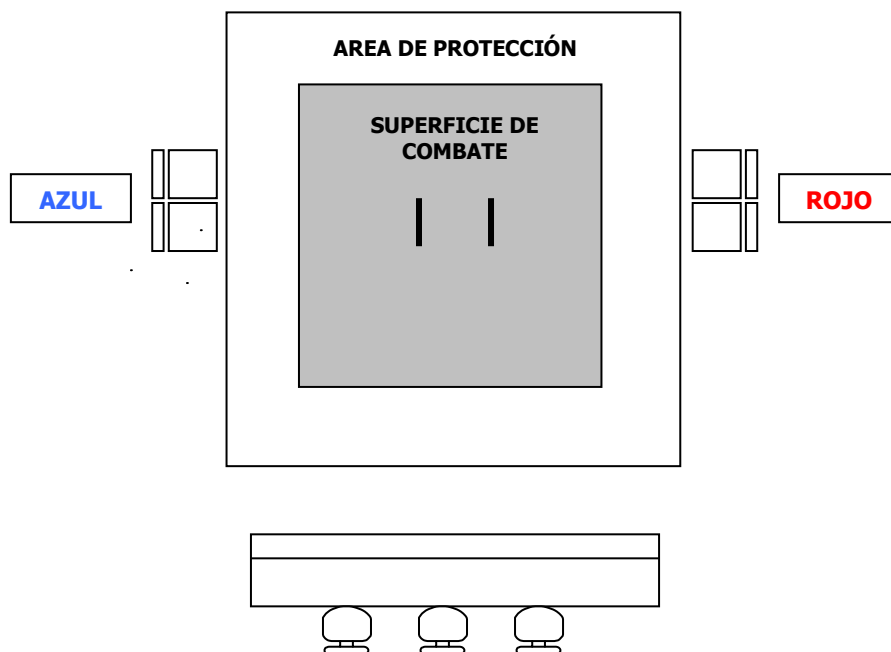
El área de combate está formada por una superficie de combate de 8 x 8 metros y un área de protección de 1 metro de ancho alrededor.

A cada lado se situarán dos sillas: una para el competidor y otra para el coach identificadas para competidor AZUL y competidor ROJO.

En la superficie de combate se ubicarán el Árbitro Principal y el Árbitro Auxiliar.

Frente al tatami se situará la mesa central de arbitraje con:

- Cronometrador
- Anotador
- Juez de mesa



6. PUNTUACIÓN

6.1 TÉCNICAS PERMITIDAS

Están permitidas las técnicas de proyección, barrido y arrastre, técnicas de suelta de agarre para proyectar.

Está permitida la presa a la chaqueta, cinturón o asideros anatómicos (muñecas, brazos, piernas) para la ejecución de la técnica.

Golpear con pie por debajo de la rodilla del oponente siempre con la intención de desequilibrar no de ejecutar una patada únicamente.

6.2 TÉCNICAS ILEGALES

No está permitido:

- Golpear al oponente con la cabeza, dedos, mano, puño, codo, rodilla o pie
- Escupir, morder, arañar y tirar del pelo
- Intención de dislocar, luxar, romper, asfixiar o lesionar al oponente
- Desobedecer las indicaciones de los árbitros o jueces
- Agarrar el pantalón del oponente
- Sujetarse al contrario cuando la caída o proyección es inevitable
- Permanecer más de 5 segundos sin ejecutar ni permitir la ejecución de técnica alguna (PASIVIDAD)

6.3 PUNTUACIÓN

1 punto: - El oponente toca el tatami con una o dos manos
- El oponente toca el tatami con una o las dos rodillas
- El oponente toca con una mano y una rodilla
- El oponente sale fuera de la superficie de combate (8x8)
- El oponente cae sentado
- El oponente cae de lado
- El competidor proyecta al contrario y cae sobre él
-El competidor proyecta al contrario y le hace caer, pero pierde el equilibrio.

2 puntos: - El oponente toca el tatami con dos manos y las dos rodillas
- El oponente cae de espaldas
- El competidor proyecta al contrario y permanece en pie

3 puntos: - El competidor proyecta al contrario por encima (360°) y mantiene un perfecto equilibrio

0 puntos: - Ambos competidores caen simultáneamente sin uso de técnica
- El competidor proyecta al contrario pero ambos caen al suelo sin que uno esté sobre el otro.
- Ambos competidores salen fuera de la superficie de combate simultáneamente

6.4 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 mediar técnica o desarrollo de combate por medio.

Primer aviso: AVISO VERBAL. Sin penalización

Segundo aviso: FALTA LEVE. 1 punto menos.

Tercer aviso: FALTA GRAVE. Descalificación

6.5 PENALIZACIONES EN COMBATE

AVISOS VERBALES

- Comenzar el combate antes de la indicación del Juez de Tatami
- Continuar el combate después de la indicación de parada del Juez de Tatami
- Agarrar el pantalón del oponente
- Falta de uniformidad
- Permanecer más de 5 segundos sin ejecutar ni permitir la ejecución de técnica alguna (PASIVIDAD)

FALTAS LEVES. 1 PUNTO MENOS

- Tocar o golpear al oponente con la mano en la cara
- Sujetar o tirar del pelo
- Dejarse caer sobre el contrario después de una proyección
- Pisar al contrario deliberadamente
- Tener que atarse las zapatillas
- Detener el combate sin indicación del Juez de Tatami
- Permanecer más de 5 segundos sin ejecutar ni permitir la ejecución de técnica alguna (PASIVIDAD) después de haber recibido un primer aviso.

FALTAS GRAVES. 2 PUNTOS MENOS

- Golpear intencionadamente con el puño, pierna, codo, rodilla o cabeza
- Tirar o golpear al oponente desde el suelo
- Intervención mediante comentarios o gritos por parte de los miembros del equipo (coach, competidores, delegados...) 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

7. ÁRBITROS

ÁRBITROS AUXILIAR

Auxilian al Juez de Tatami indicándole la puntuación o penalización desde su ubicación

JUEZ DE TATAMI

Dirige el combate: comienzo, paradas, finalización, puntuaciones,...

Adjudica vencedor a la finalización del combate

Detiene el combate para requerir la entrada del médico

JUEZ DE MESA

Supervisa el desarrollo del combate y la competición.

Puede detener el combate y consultar con el Juez de Tatami

8. COMPETICIÓN

Antes del comienzo de la competición tendrá lugar el pesaje de los competidores.

En el pesaje el competidor deberá presentar su licencia federativa

Se aceptará un pesaje de hasta +0,5 Kg por encima del límite de la categoría en la que se encuentra inscrito. Si el competidor estuviese fuera del límite, se darán 10 minutos para volver a pesarse. En el supuesto de volver a estar fuera del límite, decidirá si inscribirse en la categoría que le correspondiese o su no participación.

Los competidores serán llamados por la mesa indicándoles el color de cinturón con el que combaten.

Se darán 3 avisos con 30 segundos de intervalo entre cada uno para presentarse perfectamente uniformado en el Área de Combate cuando sea requerido.

Los competidores entrarán al área de competición a la indicación del juez central de tatami. Por su derecha, el competidor con cinturón ROJO, y por su izquierda, el competidor con cinturón AZUL.

ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE KUOSHU

Se saluda primero al juez central, a continuación a la mesa central y, por último, se saludan los competidores entre sí.

Un combate consta de **2 asaltos de 3 minutos** cada uno sin detención de tiempo salvo que el Juez de Tatami así lo requiera (atender a un competidor, colocarse la chaqueta,...).

La puntuación será continua, es decir, se suman los puntos totales de ambos asaltos para determinar el vencedor.

En caso de empate, se pasará a un nuevo asalto de 3 minutos y, en caso de seguir empatados, se decidirá a MUERTE SÚBITA, es decir, al primero que haga un punto.

Se dará vencedor aquél que haya conseguido mayor puntuación o que durante el combate consiga una diferencia de puntuación mayor o igual a 10 puntos.

A la finalización del combate se saludará a la mesa central y se abandonará el Área de Combate.