

REGLAMENTO DE COMBATE TRADICIONAL POR MARCACION DE PUNTOS

AREA DE COMBATE

El área de combate será conformado por piso de goma encastrables con una superficie de 5 x 5 metros.

JUECES:

Cada área de combate contara con tres jueces y dos colaboradores , un juez central ubicado dentro del cuadrado; un juez espejo ubicado frente al juez central sobre uno de los lados del área , y un juez lateral ubicado a un costado del juez central sobre la otra línea del área.-

El juez espejo y el lateral rotarán cubriendo ambos lados que les correspondan de acuerdo a la ubicación del juez central en el combate.-

Cualquiera de los tres puede detener la acción, ya sea por una falta o por un punto efectuado por un competidor. Cuando cualquiera de los tres jueces vea un punto valido o una falta gritara en voz alta juez, llamando de esta manera al veredicto, los competidores separaran en su punto inicial, en posición de firmes. el juez central ocupara el centro del área y los jueces lateral y espejo los vértices diagonales opuestos, el juez central mirando al piso y cruzando sus manos sobre su rostro llamara a la marcación dando la orden de .. **Jueces marcar** punto , los tres desde la misma posición del central en forma simultánea y sin levantar la vista marcara con un brazo en alto si vieron un punto hacia el lado del competidor que lo haya efectuado , o cruzando las manos sobre su frente en caso de no haber visto punto , el juez central levantara su vista contara los votos de sus compañeros y en voz alta le informara a la mesa de control si hay un punto , dos puntos o ningún punto para los competidores , en caso

de observar una falta puede solo dar advertencia al competidor o si considera la falta repetitiva o grave dar anuncio a la mesa de la quita de un punto o de la descalificación del competidor ya sea por acumulación de faltas o exceso de contacto

Frente al juez central y fuera del cuadrilátero se encontrara la mesa de control de área esta será compuesta por dos colaboradores.

Un cronometrista encargado de controlar que no se exceda del minuto y medio de tiempo neto establecido por combate y cortar el tiempo ante cada interrupción de los jueces y volver a dar curso al cronometro en el reinicio de la acción dando aviso al juez central cuando el round termino para hacer el recuento de puntos anotados por el planillero .

El segundo colaborador llamado planillero estará encargado de tomar nota de los puntos ganados, de las faltas y los puntos quitados a cada competidor e ir anotando en la planilla y en caso de que uno llegue a los cinco puntos requeridos para ganar el combate en voz alta avisar al juez central dando el puntaje e identificando a l ganador por su color restablecido.

GOLPES VALIDOS:

Se contarán solamente los golpes que hagan impacto en la pechera y el marco del cabezal.

Todos los golpes sean de mano o de pies deben ser efectuados en acción y reacción inmediata no pudiendo empujar al rival, el golpe de puño se contara como valido únicamente cuando sea puño recto a la pechera o al cabezal , o el reverso del puño al cabezal , en ambos casos se debe extender por completo el codo y regresar a la posición de guardia natural. No teniendo validez ningún golpe de puño en forma de gancho, y en caso de ser repetitivo un golpe más de tres o cuatro veces consecutivas sin llegar claro al punto se le advierte al competidor deteniendo el combate. Los golpes de puño valen un punto (1) ya sea en el pecho, o en el marco del cabezal.

Los golpes efectuados con las piernas valdrán un punto (1) en la pechera al igual que todos los golpes de puño, pero valdrán dos (2) puntos si la técnica hace impacto en el marco del

cabezal, están prohibido los golpes bajos , los golpes al marco del rostro y los golpes por la espalda , al igual que los abrazos o técnicas de lance.

No tendrán valor los golpes que impacten en el hombro, brazo o antebrazo y no lleguen a la pechera con claridad.

FALTAS, QUITA DE PUNTOS Y DESCALIFICACION

Se considera faltas los golpes bajos a la cintura, al rostro y por la espalda, salir fuera del área de combate, o cualquier tipo de falta de respeto hacia el rival o los jueces, se detendrá el combate para hacerle la advertencia al competidor que haya incurrido en la misma.

Quedara a consideración del árbitro según la gravedad de la falta la quita de puntos en la primera o en la segunda advertencia , ante la realización intencional o no, de tres faltas automáticamente se le quita un punto y la próxima falta el segundo punto , antela quita de dos (2) puntos se le advierte al competidor que en su próxima falta quedara descalificado del combate , se consideran faltas graves , la falta de respeto , el golpe intencional por la espalda o en la zona genital y el exceso de contacto en el rostro , en caso de sangrado bucal , nasal o auditivo provocado por un golpe haya sido o no intencional quedara descalificado directamente el competidor que haya realizado el golpe.

Si un competidor acusa un golpe, un dolor que ninguno de los jueces los vio y decide no seguir en el combate quedara descalificado por abandono.

DURACION DE COMBATE.

Los combates están previstos a un round de un minuto y medio (1, 1/2) cronometrado adicionándole el tiempo en que se detiene cada combate por marcación de puntos o faltas , o bien cuando uno de los competidores acumule cinco puntos o sea descalificado , en caso de completar el tiempo se sumaran los puntos realizados por ambos y ganaran quien más haya

sumado o menos haya descontado, en caso de empate se realiza un nuevo combate a muerte súbita y gana quien realice el primer punto o menor cantidad de faltas en ese último round.

COMPETIDORES PROTECCION

Cada competidor debe ir provisto de su cabezal , protector bucal , pechera , guantines y protector inguinal obligatoriamente pudiendo además usar vendajes de tela en articulaciones lesionadas o por prevención , protector de tibias y empeine o antebrazos en forma opcional , su uniforme debe ser el reglamentario y utilizado por la su escuela , estando terminantemente prohibido el uso de aros , piercings, pulseras yeso o entablillado u otro objeto que pueda provocar lesiones en el competidor o en su rival.-

Los competidores deberán respetar la voz de alto de los jueces de inmediato y regresar a su lugar inicial, en caso que un competidor se encuentre golpeado o asistido el otro deberá ubicarse en su lugar inicial pero dando espalda al tatami y arrodillado esperando la orden del juez para volver a la acción y bajo ningún punto de vista el competidor podrá rechazar una orden o un fallo de los jueces.-

COAUCH :

La Liga Mundial de Chaiu-Do-Kwan prohíbe expresamente la participación de coauchs en esta modalidad.

DIVISIONES DE CATEGORIAS :

SEXO

EDAD

GRADOS

PESO

INFANTILES (hasta 9 años) Se unificara por grados y son separados según contextura física en la categoría de 4 competidores denominadas cuartetos donde todos llevan premiación

Infantiles (de 10 a 13 años) son separados según contextura física en categorías de 4 competidores denominadas cuartetos donde todos llevan premiación juveniles (de 14 a 17 años)

Adultos (de 18 a 40 años) son separados según contextura física

Seniors (de 40 a 60 años) son separados según contextura física

Seniors (de 61 años en adelante) son separados según contextura física

GRADOS :

Kyu A (PRINCIPIANTES) amarillos, naranjas y verdes

Kyu B (AVANSADOS) azul y rojo

Danes (cinturones negros) hasta 4ºdan inclusive

MAESTROS: A partir de 5º dan

PESO:

55/60/65/70/75/80 / MAS DE 80 KG

El pesaje se realizara minutos antes del encuentro donde se pasara a la división de categoría.

CEREMONIA DEL COMPETIDOR

El competidor será invitado al centro del área donde se presentara ante el árbitro con un saludo marcial, luego girara hacia su oponente, presentándose con un saludo a su oponente y luego al árbitro.

REGLAMENTOS: LIGHT CONTACT – FULL CONTACT - KICK BOXING

Definición breve: Combate continuado de contacto leve sin Knock Out.

Tiempo de competencia: 1 round de 2 minutos.

Técnicas Permitidas: Todas las patadas utilizadas en artes marciales en dirección sobre la cintura. Todos los golpes de puño, sin dirección a la cabeza. Técnicas de desequilibrio o barridas únicamente debajo de los tobillos en simultaneo con otras técnicas.

Técnicas Prohibidas: Todos los golpes con exceso de contacto a toda dirección. Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta. Golpes de puño a la zona de la cabeza. Patadas debajo de la cintura (Low-Kick). Golpes de codo, cabeza, rodilla y giro de puño. Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias:

Guantes, cabezal, protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de infantiles y femeninos.

Importante: La separación de pesos será similar a la de Full Contact y Kick Boxing.

LIGHT CONTACT PROFESIONAL

Definición breve: Combate continuado de contacto leve sin Knock Out.

Tiempo de competencia: 2 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

Técnicas Permitidas: Todos los golpes de puño y patadas utilizadas en artes marciales en dirección sobre la cintura. Técnicas de desequilibrio o barridas únicamente debajo de los tobillos en simultaneo con otras técnicas.

Técnicas Prohibidas: Todos los golpes con exceso de contacto a toda dirección. Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta. Patadas debajo de la cintura (Low-

Kick).Golpes de codo, cabeza, rodilla y giro de puño. Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, cabezal, protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de infantiles y femeninos.

Importante: La separación de pesos será similar a la de Full Contact y Kick Boxing.

FULL CONTACT AMATEUR

Definición Breve: Combate continuado de contacto pleno con Knock Out para atletas de mayor experiencia.

Tiempo de competencia: 2 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

Técnicas Permitidas: Todos los golpes de puño y patadas utilizadas en artes marciales en dirección sobre la cintura. Técnicas de desequilibrio o barridas únicamente debajo de los tobillos en simultaneo con otras técnicas.

Técnicas Prohibidas: Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta. Patadas debajo de la cintura (Low-Kick).Golpes de codo, cabeza, rodilla y giro de puño. Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, cabezal, protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de infantiles y femeninos.

FULL CONTACT PROFESIONAL

Definición Breve: Combate continuado de contacto pleno con Knock Out para atletas de mayor experiencia.

Tiempo de competencia: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso. Se agregaran más rounds según la calidad del encuentro.

Técnicas Permitidas: Todos los golpes de puño y patadas utilizadas en artes marciales en dirección sobre la cintura. Técnicas de desequilibrio o barridas únicamente debajo de los tobillos en simultaneo con otras técnicas.

Técnicas Prohibidas: Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta. Patadas debajo de la cintura (Low-Kick). Golpes de codo, cabeza, rodilla y giro de puño. Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de femeninos.

KICK BOXING AMATEUR

Definición Breve: Combate continuado de contacto pleno con Knock Out para atletas de mayor experiencia.

Tiempo de competencia: 2 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

Técnicas Permitidas: Todos los golpes de puño y patadas utilizadas en artes marciales inclusive patadas al muslo (Low-Kick).

Técnicas Prohibidas: Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta. Golpes de codo, cabeza, rodilla y giro de puño. Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, cabezal, protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de infantiles y femeninos.

KICK BOXING PROFESIONAL

Definición Breve: Combate continuado de contacto pleno con Knock Out para atletas de mayor experiencia.

Tiempo de competencia: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso. Se agregaran más rounds según la calidad del encuentro.

Técnicas Permitidas: Todos los golpes de puño, giro de puño y patadas utilizadas en artes marciales inclusive patadas al muslo (Low-Kick).

Técnicas Prohibidas: Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta. Golpes de codo, cabeza y rodilla. Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de femeninos.

DIVISIONES DE CATEGORIA

Sexo: Masculino Femenino

Edad: Infantiles (Hasta 9 años y de 10 a 13 años) Juveniles (De 14 a 17 años) Adultos (De 18 a 33 años) Seniors (De 34 en adelante)

Grado: Kyu A (Principiantes) Kyu B (Avanzados) Danes (Cinturones Negros)

Peso: Full Contact y Kick Boxing Masculino: 54 / 57 / 60 / 63 / 67 / 71 / 76 / 81 / 87 / 94 / Más de 94 kg. Full Contact y Kick Boxing Femenino: 48 / 52 / 56 / 60 / 65 / Más de 65 kg.

Cantidad de peleas: Menores de 10 peleas (Principiantes) Mayores de 10 peleas (Avanzados)

TECNICAS OBLIGATORIAS Mínimo 6 patadas por round ídem puños.

EL PUNTAJE Ganador de round 10 puntos, perdedor de round 9 puntos. Por cuenta de protección se descontara un punto. Por tres caídas por golpes, barridas o tirarse en un mismo round se descontara ½ punto. Los puntos se registraran en una tarjeta para su posterior suma de puntos. En la competencia no podrán discutirse las decisiones tanto del árbitro o del jurado por parte del competidor o del segundo, ese derecho esta adjudicado de forma cordial y respetuosa para llevarlo a cabo al representante superior de la Liga Mundial de Chaiu-Do-Kwan, donde podrá expresar su opinión.

EL KNOCK OUT (K.O.) Será cuando el referí de una cuenta de protección de 10 segundos al luchador. Cuando sufra tres caídas de golpes contundentes en un mismo round. Cuando este cortado con hemorragia incontenible o disminuido en su capacidad combativa. Cuando no

salga o no quiera combatir. Cuando el rincón (El segundo) lo determine. El competidor que pierda por K.O deberá realizar el correspondiente examen post K.O. y no podrá competir por 60 días.

INFRACIONES Faltas: 1ra Falta es una advertencia si es casual o leve, si es intencional o grave el árbitro decidirá si es descuento de 1 punto. 2da Falta es descuento de 1 punto. 3ra Falta es descalificación por actitudes anti-deportivas o reglamentarias. Si el competidor o el técnico falta el respeto al árbitro, al juezes o al adversario, el competidor es automáticamente descalificado.

IMPORTANTE En caso que el competidor abandone o el segundo retire a su peleador del combate se le otorgara ganador de la pelea al oponente. Al competidor que no presente combate se le llamara la atención y si persiste en esa actitud se lo descalificara. El árbitro podrá interrumpir parcialmente o suspender el combate en caso de que no se cumplan los requisitos mencionados.

REGLAMENTO DEFENSA PERSONAL

AREA DE COMBATE:

El área de combate está conformada por piso de goma encastrable con una superficie de 5 x 5 metros.

JUECES:

Cada área tendrá un juez central, una mesa de jurado y un planillero.

El juez central será el encargado de llamar a las parejas a realizar su muestra y luego de finalizadas las técnicas deberá en voz alta anunciar los puntos otorgados por los jurados para que el planillero tome nota y haga la ecuación de los mismos.

La mesa de jurado estará integrada por cinco jueces cinturones negros encargados de observar a los competidores y según criterio otorgar la puntuación, mirando hacia el suelo, levantando ambas manos y con sus dedos marcar la cantidad de puntos otorgados, que debe oscilar de cuatro como mínimo y ocho como máximo, pudiendo cruzar las manos en lo alto para sumar medio punto a la cantidad de dedos abiertos de las manos.

Las primeras tres parejas pasarán sin ser puntualizadas en forma individual y retornarán a su lugar fuera del área una vez finalizada su muestra. Para que los jueces evalúen entre sí el parámetro de los puntos según el nivel demostrado hasta allí, luego los llamarán de a una pareja para puntualizarlas, a partir de la cuarta pareja se puntualizará inmediatamente después de finalizada la demostración.

El planillero es el encargado de cada área de anotar el nombre de los competidores, o el número de pareja según se disponga en la organización del evento. Luego tomar nota en la planilla de puntuación

obtenida haciendo la suma de todos los votos de los jueces, restando el más alto y el más bajo de los obtenidos.

Una vez terminada la llave de parejas competidoras llamar al centro a los tres ganadores según los datos que surjan de la planilla.

COMPETIDORES PRESENTACIÓN Y DESARROLLO DE TÉCNICAS:

Los competidores deberán presentarse en parejas que podrán ser masculinas, femeninas o mixtas, solo que en el caso de las mixtas compite solo la mujer y el hombre hace el papel de sparring, luego se presentan diciendo en voz alta y clara sus nombres, nombre de la escuela a la que representan y solicitando permiso para comenzar, una vez concedido el permiso, se ubican en el centro del área y desarrollan dos técnicas de agarre cada uno.

Una vez concluida la demostración la pareja se saluda entre sí y saluda a los jurados, a la espera de recibir la puntuación o la orden de regresar al lugar indicado previo a la demostración.

CRITERIO DE PUNTUACIÓN O DESCALIFICACIÓN:

A la hora de otorgar la puntuación se deben tener en cuenta los siguientes factores.

- 1) La presentación digna de un artista marcial demostrada al momento de encarar a los jueces con seriedad, respeto, voz firme y decidida.
- 2) La calidad del despliegue técnico demostrado en cada golpe, palanca, derribo etc. Que se utilice en el desarrollo de la acción defensiva.
- 3) La estética, armonía, profundidad de las técnicas, la compatibilidad entre ambos y compromiso emocional del competidor al momento de la ejecución.

PROTECCIÓN:

Si bien no es obligatorio, cada competidor puede ir provisto de protector bucal y/o protector inguinal, pudiendo además usar vendajes de tela en articulaciones lesionadas o para su prevención.

El uniforme debe ser el reglamentario dispuesto por cada escuela, en el caso de las mujeres usar debajo de la chaqueta una prenda del mismo color que la misma, esto es aplicable también a los competidores masculinos en caso de bajas temperaturas.

Esta prohibido el uso de aros, piercings, , pulseras, yeso, entablillado o cualquier objeto que pueda producir daños al competidor o su compañero.

CATEGORÍAS:

Las categorías se dividirán en :

Kiu A.- Compuesta por los cinturones blancos, amarillos, naranjas y verdes.

Kiu B.- Compuesta por los cinturones azules y rojos.

Danes.- Serán los cinturones negros de 1er a 4to dan inclusive.

Maestros.- de 5to dan en adelante.

También se separarán por edades, mini infantiles hasta 6 años, menores hasta 12 años, juveniles hasta 20 años, mayores de 20 a 40 años, y seniors y legends mayores de 60 años.

Las categorías podrán sufrir pequeñas modificaciones según la cantidad de competidores que se presenten en dicha especialidad.

REGLAMENTO PARA FLOTA FLOTA

AREA RECOMENDADA:

Según espacio físico destinado para la competencia. Las medidas recomendadas son de 6 x 6 metros cuadrados y según el espacio físico de la competencia puede variar en la medida de 5 x 5 metros cuadrados pero no menos que eso.-

MATERIAL: Se compete con un palo fabricado con material del elemento que se usa para las piletas denominado Flota, Flota con un largo aproximado de 70 cm.-

TIEMPO DE COMPETENCIA:

El tiempo es de un minuto y medio a 5 puntos, en el caso de empatar se alarga un minuto más, si continuara el empate, se define al primer golpe válido.-

PUNTOS VALIDOS VALOR 1 PUNTO:

Ataques desde todos los ángulos desde los pies hasta la clavícula, incluyendo la espalda, el rose sobre la ropa o cinturón, o desarme mediante un ataque al palo del oponente.-

PUNTOS VALIDOS VALOR 2 PUNTOS: Ataques al Cabezal desde todos los ángulos y golpes directos al torso tipo esgrima.-

TECNICAS PROHIBIDAS: Ataques directos al rostro, garganta y zona inguinal.-

PARTE 2°

INFRACCIONES:

SALIDAS DEL AREA DE COMBATE: La salida se declara cuando saca totalmente un pie del cuadrilátero o cuando sale a festejar un punto fuera del área.

1er- Salida es una advertencia

2da-Salida punto en contra

3ra-Salida punto en contra

4ta-Salida Descalificación

ADVERTENCIAS:

- Atacar al oponente después de la orden de alto.-
- Perdida del Palo (Flota-Flota)
- Exceso de contacto

1ra- Una advertencia verbal

2do- Punto en contra

3ro Descalificado

IMPORTANTE: Si el competidor falta el respeto al árbitro o jueces, o al adversario, el competidor es automáticamente descalificado.-

ELEMENTOS DE PROTECCION PERSONAL OBLIGATORIOS:

- Cabezales
- Inguinales
- Protección Bucal

IMPORTANTE

-

- Sin las protecciones el competidor no podrá participar

PARTE 3°

-

CATEGORIAS: (todas separadas por sexo)

KYU "A": Blancos- Amarillos - Naranjas - Verdes

KYU "B": Azules - Rojos

Danes: De 1er a 4to dan inclusive.

Maestros: A partir de 5to dan

INFANTILES: De 7 a 13Años

JUVENILES: De 14 A 17 Años

ADULTOS: De 18 a 30 Años

En las edades de 4 a 6 años, de 31 a 40 años. de 40 a 50 años y de 51 en adelante.

Estas edades se unificaran y serán separadas por KYU

PARTE 4°

-

ARBITRAJES:

-

Responsabilidad de los jueces:

Una vez comenzada la categoría no podrá abandonarla hasta que la misma haya finalizado. No deberá haber dos jueces de la misma escuela si se puede evitar.-

Solamente podrá Rotar su rol

La categoría contara con tres Jueces:

Un Juez Central que será el único responsable de dirigir el encuentro y dos Jueces Laterales que serán los colaboradores del árbitro ante la puntuación del competidor.

También habrá dos colaboradores que serán los responsables de la anotación en la planilla y el control del cronometro para el tiempo de desarrollo del encuentro los cuales estarán en una mesa fuera del área de competencia.

Estos colaboradores deberán ser designadas por el Organizador y no precisamente podrán ser profesores, también podrán ser instructores

FORMAS:

1_CATEGORIAS:

KYU A: Cinturones amarillo, naranja y verde; infantiles, juveniles y adultos

KYU B: Cinturones azul y rojo; infantiles, juveniles y adultos

DANES: Cinturones negros hasta 4to Dan

MAESTROS: Cinturones negros a partir de 5to Dan

En este caso a diferencia de los combates, las categorías no se separan por sexo y/o peso, salvo a consideración de la organización del evento.

2 AREA DE COMPETICION

El área de competición o tatami debe tener una medida aproximada de 5 x 5 metros, en los lados de la misma se debe definir donde se ubicara la mesa central y los jueces que evaluaran a los competidores.

3 DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Una vez definidas las categorías de competición, el competidor debe ingresar al tatami de frente al jurado, se debe parar frente al juez central y en voz alta y firme presentarse, nombre, escuela a la que pertenece y formas que realizara, en caso de ser una competencia libre de estilos libres sólo deberá decir “solicito permiso para realizar formas libres”, una vez hecha la presentación se ubicara en el centro del tatami y dirá “solicito permiso para comenzar” entonces con la autorización del juez central comenzara a realizar su demostración. Una vez finalizada los jueces darán su veredicto en forma simultánea marcando los puntos obtenidos con sus manos en alto y otro profesor que se ubicara a la derecha del jurado tendrá la responsabilidad de anunciar en voz alta cada puntaje que será anotado en la planilla de competición por una persona designada como “planillero” que se ubicara en una mesa detrás del jurado.

En caso de empate el juez central determinara la forma de realizar el desempate, pudiendo solicitar que los competidores realicen o no las mismas formas antes realizadas dependiendo de la categoría en que se esté compitiendo, en caso de categoría Danes no pueden repetir la forma y deben realizar una distinta a la realizada anteriormente.

4 LOS JUECES

Estos serán cinco (5) y estará conformado por profesores y/o maestros, el poseedor de la mayor categoría se sentara en el centro y oficiara como juez central, el resto ocupara sus lugares a derecha e izquierda. El jurado se ubicara en uno de los lados del tatami y los competidores pasaran uno a uno frente a ellos, el juez central será quien de la orden de marcar los puntos al resto del jurado y quien determinara los pormenores de la competencia, para el caso de que no se reunieran cinco (5) jueces después de tres llamados se puede iniciar la competencia con tres (3).

5 PUNTAJE

El valor del puntaje va desde un mínimo de cuatro (4) puntos hasta un máximo de ocho (8) puntos pudiendo marcarse medios puntos, por ejemplo: 4 ½; 5 ½; 6 ½, etc.

Los puntos se marcaran en forma simultánea con las manos en alto y con la mirada hacia el piso, el profesor encargado de anunciar los puntos, los dirá en voz alta y firme para que el planillero los anote en la planilla de competición, al momento de hacer el cálculo del puntaje de cada competidor se deben descartar el mínimo y máximo punto obtenido, quedando para la suma final solo los tres puntajes resultantes. Resultara ganador el competidor que mayor puntaje haya obtenido.

Los jueces deberán evaluar el conocimiento del competidor de la forma realizada, su ejecución, que deberá ser armónica y transmitir la belleza del arte marcial, equilibrio, fuerza y la formalidad con que los competidores se desempeñen durante la competencia.

6 NO ESTA PERMITIDO

Para los competidores:

Llevar cadenas, pulseras (salvo la de competición), aros(en caso de los hombres), piercings, el cabello suelto, tanto hombres y mujeres, y cualquier elemento que no corresponda al uniforme respectivo de su arte marcial. Discutir con el jurado

Para los jueces:

Hablar entre ellos o con persona ajenas a la competencia,(padres, alumnos, otros profesores), no pueden hacer señas o gestos a los competidores que puedan perjudicar su desempeño. Solamente el juez central podrá reunir a los jueces para deliberar alguna cuestión referente a la competencia.

7 UNIFORME

El uniforme debe estar en perfectas condiciones, sin mangas arremangadas, solo con las insignias respectivas de cada arte y/o escuela, no se permite nada que no corresponda al uniforme correspondiente. En el caso de las damas podrán llevar una remera debajo del uniforme de un color igual a la respectiva chaqueta, salvo que su escuela tenga como parte del uniforme una remera específica, entonces en este caso también podrán utilizarla los varones.