



amateur.wkfworld.com

Federación Mundial de Kickboxing

Reglamento Formas

Edición de junio 2024, en idioma español

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.

Traditionall - NO Music

- 1 FHS – Forms hard style Japanese
- 2 FKO – Forms hard style Korean
- 3 FSS – Forms Soft style

Creativ - with Music

- 4 FFS – Forms freestyle empty hand
- 5 FFW – Forms freestyle weapon

Veterans - one of the 5 of your choice

- 6 FVA – Forms veterans 35+

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.

1 FHS - 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 metralleta, 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.

2 FKO - 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 metralleta, 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.

3 FSS - Formas Wushu 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 metralleta, 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.

Formas creativas

Expectativas generales de una forma creativa 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.

4 FFS - 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.

A lo 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.

5 FFW - 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.

6 FVT - FORMAS VETERANOS GENERALES

Los veteranos pueden elegir cualquiera de las cinco categorías de formas y competir en la misma categoría. Cada corredor, masculino o femenino, debe tener al menos 35 años o más.

Una forma tradicional / Kata / Poomse / Hyong / Tul / Taolu, etc. también debe ejecutarse como una forma tradicional. Una variación es aceptable si los movimientos adicionales son de naturaleza tradicional y consistentes con el estilo. Se debe usar ropa tradicional Gi / Dobok / Wu-Shu / Kung Fu.

Aquí también es posible una forma creativa, ¡hay un límite de tiempo! El uso de la música, con o sin arma, es un requisito previo y la coreografía de la música es de gran importancia.

Al evaluar, los jueces deben prestar atención a lo siguiente: técnicas básicas, posiciones, puñetazos, patadas (realizadas con equilibrio), bloqueos, equilibrio, fuerza, concentración, buena transición entre movimientos.

protestas

Las decisiones de hecho individuales de los jueces de forma no pueden ser objeto de protesta. Cualquier disputa debe ocurrir sin agresión y sólo puede ser manejada por el director del equipo o el entrenador del corredor involucrado.

Las protestas sólo se permiten en los siguientes casos y sólo podrán permitirse después del pago previo de una tasa de protesta de:

Se pueden entregar **100 EUR** al supervisor del área de combate o al árbitro principal:

1. Ha habido acuerdo probado entre los jueces de forma.
2. El cálculo de los puntos es matemáticamente incorrecto.
3. Una violación de estas regulaciones oficiales de la WKF.

No se permiten grabaciones de video ni ningún medio fotográfico como prueba de una protesta. Ningún registro de ningún tipo se considerará prueba en una disputa y, por lo tanto, no podrá presentarse como tal.

Después de escuchar a ambas partes y a los jueces involucrados, el árbitro principal toma una decisión final.

Cualquier disputa adicional debe enviarse por correo electrónico a office@wkwfworld.com dentro de los siete días posteriores al incidente, donde se puede llevar adelante el asunto. Cualquier fondo perdido en el evento debido a la decisión del árbitro principal se retendrá hasta que el IRC tome una decisión.

La tarifa de la protesta, si la protesta no tiene éxito, irá a la cuenta del IRC para el futuro entrenamiento y desarrollo de los árbitros.

En caso de una protesta realizada después de una competición, el IRC tomará su decisión después de escuchar a ambas partes y al árbitro involucrado.

