



CAMPEONATO ABIERTO DE ARTES MARCIALES CHINAS

Trofeo Golden Dragon Magazine
en homenaje al maestro Joan Prat - Joanyinyang

28/04/2018 - Castelldefels



Kung fu tradicional · Taiji Quan · Tui Shou

Colabora:



Pista Polideportiva Can Roca
c/Dr. Trueta, 64 (Barri Can Roca)
08860, Castelldefels, Barcelona

REGLAMENTO TUI SHOU PIE FIJO SOBRE PLATAFORMA

REGLAMENTO GENERAL

Artículo 1 - CATEGORIAS

EMPUJE FIJO EN PLATAFORMA y EMPUJE LIBRE EN AREA.

1.1 Evento Individual.

Por pesos y géneros, decidiéndose el pódium por eliminación o liga, con división de pesos y edades.

1.2 Evento Open (Todos contra todos).

Por géneros, los participantes serán los tres primeros clasificados de cada categoría, se harán dos o tres divisiones de peso ese mismo día, y participaran los competidores que tomen esa decisión.

1.3 Evento por Equipos (3 vs 3)

Los equipos estarán formados por 3 integrantes, entrarán en la categoría del integrante de mayor peso, se seguirá el criterio de este reglamento, pero los combates serán divididos en asaltos con una duración de 3 minutos a tiempo corrido (no se para el reloj), gana el equipo que gane dos asaltos, y para ganar los asaltos se tiene que tener más puntos que el equipo contrario al acabar el tiempo, o tener una diferencia de 10 puntos.

Artículo 2 – SISTEMA DE COMPETICION

La competición se llevará a cabo bajo el sistema de eliminación o bien, todos contra todos.

Dependiendo siempre de la cantidad de inscritos o del número de participantes por categoría.

Artículo 3 – GENEROS Y EDADES

Está permitida la participación de ambos géneros. Las categorías por edades comprenden,

NIÑOS, entre 5 y 17 años

SENIOR, entre 18 y 40 años

VETERANO entre los 41 a 60 años

Artículo 4 – CATEGORIAS POR PESO

LAS CATEGORIAS SERAN DIVIDIDAS POR 5 KILOS DE DIFERENCIA TANTO EN FEMENINO COMO EN MASCULINO, EN LOS NIÑOS DEPENDERA TAMBIEN LA EDAD Y LA ALTURA.

Las categorías pueden verse ajustadas en base al número de inscripciones.

Artículo 5 – PESAJE

5.1 Antes del inicio de la competición el Juez de Registro se llevará a cabo el pesaje en colaboración con los programadores de listados.

5.2 Los competidores deben presentarse en el lugar designado dos horas antes de la competición, solamente con su ropa interior. El pesaje finalizará en una hora. El competidor que no respete los horarios estipulados, será descalificado.

5.3 El pesaje comenzará con las categorías de peso más ligero. El competidor cuyo peso concuerde con la categoría en la cual se ha inscrito, será habilitado para la competición. El competidor cuyo peso NO concuerde con la categoría en la cual se ha inscrito, teniendo que reducirlo, tendrá media hora un tiempo para conseguirlo, de lo contrario se le asignará a una categoría superior.

5.4 Los listados finales se llevarán a cabo después de la revisión médica y el pesaje de entrada.

Cualquier decisión tomada, en circunstancias especiales (por ejemplo, una categoría con un solo competidor que se fusione con una categoría superior) deberá ser aprobada por el Comité Organizador.

Artículo 6 – PROTOCOLO DE COMPETICION

6.1 Los participantes de cada categoría, una vez llamados por el Juez de Pista, deberán situarse en frente de la mesa del Juez Principal.

Tras pasar lista y antes de retirarse, los competidores deben saludar con puño-palma y dirigirse a la zona designada para la espera de su turno.

6.3 La ronda inicial comenzará con los competidores situados a ambos lados del Juez de Pista.

Tras el saludo a la mesa ambos competidores se situarán en la entrada de la plataforma o círculo realizando un saludo de respeto entre ellos.

Posteriormente el Juez de Pista les dará entrada en la zona de plataforma o círculo.

6.4 Al finalizar el combate y tras el anuncio del resultado, el Juez de Pista alzará el brazo del ganador.

Artículo 7 – ROPA Y PROTECCIONES

7.1 Los competidores deben usar pantalón de Taichi, camiseta de manga corta y zapatillas o bien, competir con pies descalzos.

7.2 De requerirlo los competidores pueden llevar protector bucal y genital.

Artículo 8 - DURACION

8.1 Cada combate será de TRES RONDAS con una duración de dos minutos a tiempo corrido, pudiéndose penalizar la pérdida de tiempo por parte de los competidores parándose el cronometro cada vez que el Juez de Pista puntúe al competidor. Entre rondas habrá un minuto de descanso.

Se determina como ganador el que obtenga mayor puntuación en dos rondas, sin necesidad de realizar la tercera.

Artículo 9 - SEÑALES

- 9.1 Un sonido de silbado, realizado por el cronometrador, determinará el final de la ronda. Otro tipo de señales acústicas pueden ser utilizadas previo acuerdo entre el Juez Principal y el Comité Organizador.
- 9.2 Bandera roja levantada por Juez Principal, para la ronda para realizar una consulta entre mesa y Juez de Plataforma.
- 9.3 El Juez de Plataforma guiará el combate a través de voces y gestos.
- 9.4 El vencedor el combate se anunciará levantando una bandera de su color.

Artículo 10 – OTROS ASPECTOS DE LA COMPETICION

- 10.1 Todos los atletas deben seguir las reglas respetando y obedeciendo las decisiones de los Jueces. Se prohíbe causar daño intencionalmente.
- 10.2 El entrenador puede estar sentado en el lugar designado estándole permitido dar masajes y orientación a su atleta durante los períodos de descanso entre rondas.
- 10.3 El competidor no puede descansar durante las rondas, deberá dirigirse al Juez de Pista levantando la mano para cualquier circunstancia de carácter especial, durante su combate.
- 10.4 Al competidor/a le está prohibido llevar: uñas largas, reloj o cualquier elemento que pudiera lesionar al oponente durante el asalto.

Artículo 11 - DESCALIFICACION

- 11.1 Ante una lesión o accidente durante las rondas el competidor será revisado por el médico el cual que tendrá la última palabra sobre la continuidad del inscrito.
- 11.2 Un competidor que tras ser llamado tres veces no acuda a la plataforma, será descalificado. Un competidor que abandone la plataforma sin consentimiento del Juez de Plataforma, será descalificado.
- 11.3 Un competidor será descalificado por la acumulación de TRES faltas (especificado en el artículo número 15) durante su ronda. Al inicio de cada una las faltas se posicionan en cero.
- 11.4 Durante el combate un competidor puede levantar la mano para advertir de una falta, igualmente, su entrenador puede realizar este mismo gesto desde su esquina para advertir de una falta.

Artículo 12 – COMPOSICION DE JUECES

12.1 Cada Plataforma o Área deberá tener:

- Juez Principal (1)
- Cronometrador (1)
- Registros (2)
- Juez de Pista (1)
- Auxiliares (1-2)

12.2 En caso de no haber personal suficiente una mismo Juez podrá desempeñar varias funciones.

METODOS DE ARBITRAJE

Artículo 13 – REGLAS PARA COMPETICION

Durante el combate los principios: Zhan (adhesión), Nian (pegarse), Lian (continuidad) y Sui (seguimiento) deben llevarse a cabo. De igual manera el intercambio entre técnicas suaves y fuertes.

13.1 Al principio de cada ronda el competidor, tras oír la voz “YUBEI (Preparados)”, debe situar su pierna derecha adelantada en el espacio demarcado para ello, cruzar su brazo derecho para posicionar la muñeca con la de su oponente, ambas palmas deben mirar hacia el pecho de cada competidor. El brazo izquierdo debe posicionarse sobre el codo derecho del oponente, con todos los dedos en la dirección de su hombro.

13.2 Solamente cuando el Juez de Pista de la orden “KAISHI (inicio)”, se puede atacar al oponente.

13.3 Categoría VETERANO, tras la voz de “YUBEI (Preparados)” deben realizar tres círculos y romper para posicionar la palma derecha de la mano sobre la parte superior del antebrazo izquierdo del oponente, mientras la mano izquierda se situará bajo el codo derecho del oponente. Es dicha posición deberán esperar de nuevo a la voz de “KAISHI”, solo entonces podrán atacar a su oponente.

13.4 Los ataques pueden hacerse dentro de las zonas permitidas del cuerpo: pecho (debajo del cuello), espalda (desde omóplatos a lumbares), abdomen (por encima de la vejiga) y ambos brazos.

13.5 Victoria Absoluta:

a) El competidor será ganador si su oponente ha recibido un total de TRES faltas en la ronda. Al inicio de cada ronda las faltas se pondrán a cero.

b) Si durante la lucha un competidor es lesionado por otro, cometiendo acciones en desacuerdo con el reglamento y no pudiendo continuar tras verificación médica, el competidor lesionado será el ganador del combate.

c) Si durante el evento un competidor se abstiene de luchar, el rival será considerado vencedor.

d) Si durante el combate el entrenador recibe una falta por parte del Juez de Plataforma, el rival será el ganador.

13.6 Determinación de Ganadores y Vencidos.

a) Solamente será otorgada puntuación a las técnicas que, una vez aplicadas en el oponente, le desplacen de la plataforma con uno o dos pies (tocando suelo) mientras que los nuestros permanezcan en la posición designada. En caso de que nuestros pies, una vez desplazados al suelo los del oponente, no permanezcan en la posición inicial, se considerará técnica nula. Para reiniciar la lucha se debe volver a la posición inicial de manos cruzadas.

- b) El competidor que consiga adelantar en el marcador a su oponente en SEIS PUNTOS, será declarado vencedor de la ronda.
- c) El competidor que haya ganado dos de las tres rondas, será proclamado vencedor del combate.
- d) Con tres faltas individuales en cualquiera de las rondas, se pierde dicha ronda.

Artículo 14 - FALTAS

14.1 Faltas Individuales.

- a) Provocar deliberadamente a un oponente para que éste cometa una falta.
- b) Despegar ambos brazos, de los brazos del oponente, para atacar.
- c) Agarrar la ropa del oponente con una o ambas manos. Agarrar al oponente firmemente con ambas manos para desenraizarlo de la plataforma.
- d) Atacar antes de la voz "KAISHI (Inicio)", o después de la voz de "TING (Parar)".
- e) Sorprender golpeando con el puño, con la cabeza, bloqueando articulaciones QIN-NA, tirando del pelo, atacando puntos de presión, con codazos, atacando al área de la ingle, la rodilla, agarrando la garganta, (en mujeres) atacar a los pechos, etc.
- f) Atacar fuera de las zonas permitidas por el reglamento.
- g) Agarrar a un oponente tras recibir una técnica, que nos saca de la plataforma, para provocar un nulo.

El segundo agarre premeditado será considerado Falta Individual.

- h) Con tres faltas individuales en cualquiera de las rondas, se pierde la misma.

14.2 Faltas Técnicas.

- a) Cuando un competidor inicia el ataque desde la posición inicial sin haber escuchado la voz "KAISHI (Inicio)".
- b) Tener un comportamiento grosero con el Juez de Plataforma o desobedecer sus órdenes.
- c) Cuando un competidor atiende a su entrenador durante la ronda.

Artículo 15 - PODIUM

15.1 Sistema de Liga (todos contra todos).

- a) El competidor con mayor número de puntos sumados entre todos sus combates, será el ganador.
- b) En caso de empate a puntos entre competidores, el que menos faltas haya cometido será el ganador.
- c) En caso de empate a puntos entre varios competidores con el mismo número de faltas, el competidor con menos peso será el ganador.
- d) En caso de empate a puntos entre competidores con el mismo número de faltas y peso, el que menos rondas haya perdido será el ganador.

e) En caso de varios competidores empaten en puntos, faltas, peso y rondas perdidas, ambos compartirán el mismo puesto.

15.2 Sistema de Eliminación.

a) El oponente que gane todos sus combates, hasta el final, será proclamado ganador de su peso.

VOCES Y GESTOS

Artículo 16 – PROTOCOLO DE VOCES Y GESTOS PARA ARBITROS

16.1 Mientras que el Juez de Pista espera en el centro de la plataforma, el Juez Principal llamará por su nombre a ambos contrincantes dándoles paso para que se sitúen a ambos lados del Juez de Pista.

16.2 Una vez situados ambos contendientes al lado del Juez de Pista, este realizará una señal con ambas manos para que los competidores saluden al Juez Principal. Posteriormente con una señal de manos extendidas dará paso a ambos competidores para que se sitúen a ambos lados de la plataforma.

16.3 Seguidamente con una señal de mano el Juez de Pista hará que ambos contendientes se saluden uno al otro en señal de respeto. Tras ello el Juez de Pista les dará entrada en la plataforma para que adopten la posición inicial.

16.4 YUBEI (Preparado) – KAISHI (Inicio): El Juez de Pista adoptará una postura de arco entre Ambos competidores y, al decir “YUBEI (Preparado)” extenderá su brazo derecho con la palma en canto hacia la dirección donde ambos competidores deben cruzar manos. Tras verificar la postura correcta, dará la voz de “KAISHI (Inicio)”.

16.5 TING (Parar): Durante la voz “TING (Parar)!” el Juez adoptará una postura arco e insertará un brazo extendido entre ambos competidores.

16.6 Cuando un competidor obtenga una puntuación con una técnica correcta, respetando su Posicionamiento en plataforma, el Juez de Pista levantará el brazo del lado del competidor ganador de la puntuación e indicará con los dedos el número de puntos asignados.

16.6.1 Se otorgará 1 PUNTO si un competidor quita uno o dos pies de la plataforma por técnica correcta, mientras que el oponente permanece con los pies en la plataforma.

16.6.2 Se otorgarán 2 PUNTOS si un competidor toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo, mientras que el oponente permanece con los pies en la plataforma.

16.6.3 Se resta 1 PUNTO por cada falta acumulada al final de cada ronda.

Artículo 17 – GESTOS PARA FALTAS

17.1 Amonestación: para advertir de una amonestación a un competidor el Juez se dirigirá a él y lo hará verbalmente. De repetirse la amonestación se dictaminará un a falta.

17.2 Falta: para advertir de una falta a un competidor o entrenador, el Juez de Pista dirigiendo todo su cuerpo hacia él, levantará su mano derecha con el puño cerrado y realizará un giro de 180°.

17.3 Expulsión: para advertir a un competidor o entrenador de su expulsión, el Juez de Pista dirigiendo todo su cuerpo hacia él, levantará ambas manos con sus brazos en cruz y puños cerrados.

17.4 Tratamiento de Emergencia: cuando un competidor, durante el combate, necesite una rehabilitación por el médico de la organización, señalará con la palma hacia arriba al oponente hacia su lugar de descanso esquina para que éste espere sentado.

17.5 Descanso: comunicará a ambos competidores sus descansos entre rondas, con los brazos extendidos, las palmas hacia arriba, apuntando a los lugares de descanso de los competidores.

17.6 Ganador: situado de pie entre ambos competidores, agarrando sus muñecas, levantará el brazo del vencedor.

APELACIONES

Artículo 18 – GESTION

18.1 Las apelaciones solamente pueden ser realizadas por los Jefe de Equipo. Para ello deben Rellenar adecuadamente los formularios y abonar la tasa estipulada: 50€ (la cuota establecida podrá ser modificada previo acuerdo del Comité de Organización). La apelación será revisada por un jurado de expertos designado por el Comité Organizativo. La respuesta se dará por escrito. Si el Jurado de Apelación confirma la apelación el resultado se modificará en consecuencia y reembolsado el dinero. La decisión del Jurado de Apelación será definitiva y obligatoria para todos.

18.2 Ninguna apelación presentada después de los 15 minutos posteriores a la finalización del combate, será aceptada. Cualquier vulneración del protocolo de presentación de apelaciones, ocasiona la pérdida del derecho.

Artículo 19 – DE INTERES

19.1 Las normas serán interpretadas por el Comité Técnico.