

WAKO

CAPÍTULO 7

REGLAMENTO DE FORMAS MUSICALES



INDICE DEL CONTENIDO

Art. 1.- DEFINICIÓN

Art. 2.- RITMO

Art. 3.- DURACIÓN

Art. 4.- ELIMINATORIAS (SOLAMENTE CAMPEONATOS MUNDIALES O CONTINENTALES)

Art. 5.- EDAD

Art. 6.- ESPECIFICACIONES DE EDAD POR CATEGORÍAS

Art. 7.- DIVISIONES

Art. 8.- UNIFORMES

Art. 9.- ESTADO DE LAS ARMAS

Art. 10.- MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS

Art. 11.- ORDEN Y CRITERIOS PARA JUZGAR

Art. 12.- PUNTUACIÓN

Art. 13.- PUNTOS NEGATIVOS

Art. 14.- PRESELECCIÓN

Art. 15.- MOVIMIENTOS DE BAILE

Art. 16.- VESTUARIO Y MAQUILLAJE

Art. 17.- EFECTOS ESPECIALES

Art. 1.- DEFINICIÓN

Una forma musical es una especie de lucha imaginaria contra uno o más oponentes en la que el artista utiliza técnicas procedentes de las Artes Marciales Orientales adaptados específicamente a la música elegida. **La elección de la música es personal**

Art. 2.- RITMO

Todas las categorías de formas se deben realizar con música. Las técnicas de artes marciales deben ir de acuerdo con el ritmo; Incluso en Estilos suaves tendrán que seguir unas reglas básicas en las técnicas de artes marciales y deben realizarse de acuerdo al ritmo de la música.

Art. 3.- DURACIÓN

Los (2) cronometradores pondrán en marcha el reloj cuando el competidor/a comience su forma, después de la presentación.

Desde el primer movimiento después de la presentación, esto puede ser un movimiento de manos, gimnástico o técnica de artes marciales. En estilo duro no pueden tener más de 1 minuto y 30 segundos, sin contar la presentación, la presentación no excederá de 30 segundos. En estilos suaves la forma no puede ser superior a 2 minutos, presentación ni incluida, la presentación de nuevo, no será superior a 30 segundos. En el caso del incumplimiento de la presente regla, el **Jefe de Árbitros** pedirá una deducción de **0,5 puntos**.

Si una forma dura **menos** de 1 minuto después de la presentación el **Árbitro principal** pedirá una deducción de **1,0 puntos** por cada **Juez**.

Los dos (2) cronometradores pondrán en marcha el reloj para la presentación cuando el competidor/a comience a andar hacia los jueces.

Los dos (2) cronometradores pondrán en marcha el reloj cuando el competidor/a comience su forma después de la presentación.

Los dos (2) cronometradores anotaran tanto el tiempo de presentación y como de la forma.

Art. 4.- ELIMINATORIAS (SOLAMENTE CAMPEONATOS MUNDIALES O CONTINENTALES)

Todos los grupos por edad y categorías de las formas musicales tendrán eliminatorias: los últimos 4 competidores con la puntuación más alta competirán de nuevo el último día del torneo; el competidor con la puntuación más alta de las finales será declarado ganador. Los competidores ganadores de los anteriores Mundiales y Campeonatos Europeos podrán ser preseleccionados para las eliminatorias. En las finales de los cuatro mejores competidores deberán competir por el orden de las puntuaciones de su eliminatoria, el competidor con la puntuación más baja lo hará en primer lugar y el competidor con la puntuación más alta lo hará en último lugar).

Art. 5.- EDAD

Para las competiciones de formas musicales los grupos de edad permitidos son:

- Infantiles: 7, 8 y 9 años
- Cadetes Jóvenes: 10,11 y 12 años.
- Cadetes Mayores: 13,14 y 15 años.
- Junior: 16,17 y 18 años.
- Sénior: De 19 a 45 años

Art. 6.- ESPECIFICACIONES DE EDAD POR CATEGORÍAS

Las categorías de edad se determinarán de la siguiente manera en todos los Campeonatos WAKO:
Un competidor será colocado en una categoría de edad de acuerdo a su **Fecha de Nacimiento**.

Especificaciones de las Categorías por edad:

- **Infantiles:** 7, 8 y 9 años, Comprende entre el día en que cumple los 7 años hasta el día antes de cumplir los 10 años.
- **Categoría de Joven Cadetes:** 10, 11 y 12 años de edad. Comprende entre el día en que cumple los 10 años hasta el día antes de cumplir los 13 años.
- **Categoría de Cadetes Mayores:** 13, 14 y 15 años de edad. Comprende entre el día en que cumple los 13 años hasta el día antes de cumplir los 16 años. Solo para deportes de tatami.
- **Categoría Junior:** 16, 17 y 18 años de edad. Comprende entre el día en que cumple los 16 años hasta el día antes de cumplir los 19 años, si un Junior / Sénior compiten como tales en el Campeonato Mundial o Continental, no pueden luego volver competir como junior de nuevo y debe permanecer dentro de la categoría de más alta en el futuro para todos los Campeonatos Mundiales y Continentales.

Aclaración. Sin embargo un joven que ha competido en su último año en el campeonato del mundo o campeonato continental puede seguir compitiendo como junior en todos los eventos internacionales, con exclusión de los anteriores.

Categoría Sénior: Comprende desde el día en que cumple los 19 años hasta el día antes de cumplir los 36 años.

Especificación durante campeonatos o torneos: En caso de cumplir años durante un torneo y cambiar su categoría por la edad, puede competir en la categoría inferior hasta que el torneo haya terminado.

El período de un torneo se define a partir del día del registro y pesaje oficial y hasta que las finales se acaban.

Legitimación: Se les requerirá una prueba válida de la edad en todos los campeonatos (pasaporte o identificación gubernamental o permiso de conducir).

Sólo una categoría por edad: En campeonatos WAKO Continentales y del Mundo, sólo es posible iniciar y competir en **una categoría** de edad.

Sólo se puede competir en una categoría de edad, y en un máximo de una división por encima de su edad real.

Copas Mundiales / Abiertos: Los competidores pueden moverse entre las categorías de edad (un máximo por encima) solo una división por encima de su edad.

Art. 7.- DIVISIONES

En las competiciones de formas musicales hay cuatro divisiones tanto para hombres como para mujeres:

- **Estilos duros:** Que provienen del Karate o Taekwondo
- **Estilos suaves:** Que provienen del Kung Fu, Wu-Shu y Capoeira
- **Estilos duros armas:** Armas usadas: Kama, Sai, Tonfa, Nunchaku, Bo, Katana
- **Estilos suaves armas:** Armas usadas: Naginata, Nunchaku, Tai Chi Chuan de espada, látigo de cadena, Wu-Shu palo largo, dos espadas, espada de gancho y dos espadas de gancho, etc.

Los competidores en las formas musicales pueden apuntarse sólo en 2 divisiones en cada campeonato.

Los competidores deben elegir entre la formas duras o suaves, (es decir, duro – Mano abierta + Armas duras **O blando** – Mano Abierta + Armas suaves). Los competidores no pueden apuntarse en 1 categoría Suave y 1 categoría dura.

Art. 8.- UNIFORMES

No hay uniforme específico para los competidores de las formas musicales, pueden usar cualquier tipo de uniforme legalmente reconocido del kickboxing o el karate, lo que si debe es de estar limpio y decente. En los estilos duros, los competidores deben estar descalzos, mientras que en estilos suaves pueden usar zapatos de artes marciales, también pueden ser ir sin camiseta durante su ejecución (menos las mujeres, por supuesto). A los competidores se les permite usar brazaletes en los brazos y en las muñecas,

A los competidores no se les permite usar objetos de adorno o “piercings” de ningún tipo.

Art. 9.- ESTADO DE LAS ARMAS

Cada competidor es responsable del perfecto estado de su arma/s. Los competidores no pueden cambiar su arma/s durante la competición.

El **Jefe de Árbitros** puede solicitar inspeccionar el arma/s del competidor si así lo desea.

A ningún competidor se le permitirá usar armas afiladas. (**Armas de corte**)

Art. 10.- MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS

Tanto en estilos duros o suaves, en las formas musicales **WAKO** no están permitidos más de tres **movimientos de gimnasia**, la violación de esta regla dará lugar a una deducción de **0,5 puntos de cada juez para** cada técnica gimnástica adicional realizada, un movimiento de gimnasia es un movimiento con ningún propósito de arte marcial (No sorprendente), algunos movimientos gimnásticos pueden modificarse mediante el añadido de una patada o un puñetazo al movimiento. En ese caso, no se considerara un movimiento de gimnasia.

Art. 11.- ORDEN Y CRITERIOS PARA JUZGAR

Todos los jueces de las formas musicales deben tener un conocimiento fundamental de los movimientos de Gimnasia, manejo de Armas y armas de defensa personal, cada juez debe de tener en cuenta, antes de otorgar cualquier decisión:

- **Lo Básico:** Posturas, puñetazos, patadas y bloqueos de acuerdo con la técnica básica del estilo original.
- **Equilibrio:** Fuerza, enfoque (Equilibrio perfecto y energía al realizar los movimientos)
- **Grado de dificultad:** Patadas, patadas en salto, patadas giratorias, trucos, combinaciones, movimientos gimnásticos.
- **Sincronización:** En estilos duros, técnica perfecta, la relación entre el movimiento y la música; en estilos suaves, la relación entre el movimiento y la música.
- **Manipulación:** Con respecto a las armas. El competidor deberá demostrar un perfecto control con bloqueos, paradas y el dominio total del arma utilizada, realizando un excelente trabajo con ellas, este debe ser el primer criterio a tener en cuenta en la división de armas, los competidores que hacen movimientos de manos, y movimientos gimnásticos dentro de su ejecución, serán juzgados primero por la manipulación del arma, y después por los movimientos de manos y movimientos de gimnasia.

Nota: cuando se trate de una forma con armas, no de una de mano abierta con arma/s.

Talento: La presencia e implicación del competidor, en la presentación de la coreografía.

El competidor puede tocar el suelo con su arma al realizar movimientos gimnásticos / juegos de manos / giros, etc.

Los competidores pueden girar/pasar el arma alrededor de su cuerpo (cuello/brazos y manos).

No se cuenta como realizado: Solamente están permitidos 2 lanzamientos completos... es decir, se permite tirar el arma/s al aire, (El arma/s tienen que alejarse de la mano o el cuerpo por completo)

El competidor será descalificado si efectúa más de dos lanzamientos.

Art. 12.- PUNTUACIÓN

Después la presentación de una forma musical, 4 jueces y 1 árbitro jefe marcarán la puntuación de la siguiente manera:

- Los niños y las niñas, los cadetes más jóvenes y mayores: de 5.0 a 7.0
- En todos los grandes campeonatos Juveniles: de 6.0 a 8.0
- En todos los grandes campeonatos Sénior: de 7.0 a 9,0
- En todos los grandes campeonatos Junior / Sénior: de 8,0 a 10

Nota importante: En Campeonatos del Mundo o Continentales **habrá 6 Jueces y 1 Jefe de Árbitros.**

Al final de cada actuación, los jueces toman sus decisiones de acuerdo con los criterios establecidos.

El árbitro **Jefe** después de que el competidor termine su actuación, asesorará a los jueces la cantidad de puntos a deducir si ha habido técnicas ilegales o infracción a las reglas.

A la orden del árbitro principal, levantarán sus tablas de puntuación, visibles para los competidores y el público, y las mantendrán en el aire hasta que el oficial a cargo haya anotado todas las puntuaciones.

Las puntuaciones más altas y más bajas se descartarán, las tres o cinco puntuaciones restantes, se sumarán en el marcador final.

En caso de empate para el primer, segundo o tercer lugar (Los 5/7 resultados se comparan y las puntuaciones más altas se tendrán en cuenta).

El competidor con las puntuaciones más altas gana, si todavía hay un empate ambos competidores competirán de nuevo.

Art. 13.- PUNTOS NEGATIVOS

- **1,0 puntos:** Si el competidor cae o deja caer sus arma/s en el suelo, se descontarán **1,0** puntos de cada Juez.
- **Hasta 0,5 puntos:** Si el competidor pierde la sincronización con su música.
- **Hasta 0,5 puntos:** Si el competidor pierde su equilibrio, tropieza o se esfuerza por controlar su arma/s.
- **0.5 se deducirá:** Si el competidor realiza movimientos no permitidos. **0.5** será deducido para cada técnica de gimnasia que se realice por encima del número permitido de técnicas de gimnasia.
- **0,3 a 0,5 puntos se deducirán:** Si el competidor lleva joyas o “piercings” de cualquier tipo (es decir, pendientes, anillos, Piercing, cadenas, pulseras, etc).
- **Puntuaciones mínimas** (se dará la puntuación más baja): Si el competidor interrumpe su funcionamiento antes del final, los jueces darán la nota mínima.

En todas las categorías de armas, el arma/s sólo puede soltarse de la mano del competidor **dos veces (2).**

Si el competidor lanza sus armas más de dos (**2**) será descalificado, (Se dará la puntuación mínima).

Si en la música se escuchan del intérprete palabras malsonantes será descalificado. (Se dará la puntuación mínima)

Art. 14.- PRESELECCIÓN

Se preseleccionará a los competidores, es decir, primero, 2do y 3er lugar sólo de los anteriores campeonatos del mundo o europeos. Sin embargo, el campeón continental, no puede ser preseleccionado para el Campeonato del Mundo. Si alguno de los tres primeros de los campeonatos anteriores no están presentes perderán su posición.

La colocación de los competidores que no están preseleccionados tendrá sus nombres y orden en la competición asignados con el método siguiente:

Los nombres de todos los competidores no-preseleccionados serán escritos en una lista. Se sacaran bolas numeradas de una bolsa, el primer número seleccionado será escrito al lado del primer nombre en la lista, y así sucesivamente hasta que todos los competidores tengan su número

Este será entonces el orden en la competición.

Art. 15.- MOVIMIENTOS DE BAILE

Los movimientos de baile no están aceptados ni tolerados durante la actuación de formas musicales. Los competidores que elijan incorporar movimientos de baile como “break o Jazz dancing” o incluso música clásica recibirán la puntuación más baja de cada juez.

Art. 16.- VESTUARIO Y MAQUILLAJE

Trajes teatrales, incluyendo maquillaje, máscaras o cualquier otro tipo de vestimenta que no se reconozca como uniforme legal de Artes Marciales no será aceptado, las infracciones a la norma mencionada darán lugar a la inmediata descalificación del competidor.

Art. 17.- EFECTOS ESPECIALES

Cualquier efecto especial, como los láseres, humo, fuego, explosiones, etc., no serán tolerados. Las infracciones a la norma mencionada darán lugar a la inmediata descalificación del competidor.