



Reglamento de Competencia Artes Marciales Populares Taolu



Juegos Nacionales Populares 2019



CONTENIDO

CAPITULO 1 ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

CAPITULO 2 REGLAS GENERALES PARA LA COMPETENCIA

CAPÍTULO 3 CRITERIO Y FORMAS DE CALIFICAR

CAPÍTULO 1 ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

1. COMISIÓN DE JUECES

La comisión de jueces de los Juegos Nacionales Populares, así como de los torneos municipales y estatales estará compuesta de expertos de Artes Marciales Populares asignados por la Coordinación Nacional de los Juegos Nacionales Populares quienes hayan tomado el seminario correspondiente; y ellos serán los responsables de supervisar todos los aspectos de las competencias.

Obligaciones y Responsabilidades:

Para notificar una apelación de un estado y notificar la protesta dentro del tiempo límite; sin embargo, los resultados anotados no serán cambiados.

1) La decisión del jurado de apelación es válida solo cuando más de la mitad de sus miembros han votado por ello. Si hay un voto empatado entonces la decisión tendrá que ser decidida por el presidente quien dará el voto de calidad. Un miembro del jurado se retirará si el caso está implicado con su estado o municipio; y la decisión del jurado de apelación será final.



2. COMPOSICIÓN DE LOS OFICIALES DE LA COMPETENCIA

Composición de Jueces por área.

- 1) Un juez principal.
- 2) En cada área habrá cinco jueces de línea: tres jueces A, un juez B y un juez C
- 3) Un anotador
- 4) Obligaciones de los jueces de área

Los jueces de área trabajarán bajo la dirección del Comité de Técnico Nacional de los Juegos Nacionales Populares.

Las obligaciones son como siguen:

El juez principal deberá:

- 1) Organizar y dirigir el trabajo del grupo de jueces de línea de su área para garantizar que se lleve a cabo el reglamento de la competencia, examinar y asegurar la organización de todo, previo a la competencia.
- 2) Interpretar las reglas y regulaciones sin modificarlas, no tiene derecho de hacerlas.
- 3) Reemplazar a los jueces si es necesario y tiene derecho para tomar acciones disciplinarias contra los oficiales quienes han cometido errores serios.
- 4) Dar advertencias a los atletas y entrenadores si buscan problemas o pleitos en el lugar de la competencia, puede informar el problema a la Comisión de Técnica para tomar acciones disciplinarias hasta cancelar sus resultados.
- 5) Examinar y anunciar los resultados de la competencia de los atletas y hacer un resumen del trabajo de los oficiales.

El juez principal deberá:

- 1) Organizar su grupo para examinar e implementar las reglas oficiales.
- 2) Proponer al coordinador de jueces a que tome acción disciplinaria contra un juez que haya cometido serios problemas.
- 3) Al término de cada categoría de su área él será el responsable de llevar las gráficas al centro operativo para que se oficialicen los resultados finales.



Los jueces deberán:

- 1) Dedicarse totalmente a realizar sus obligaciones asignadas por el juez principal.
- 2) Juzgar independientemente de acuerdo a las reglas y hacer notas detalladas.
- 3) Señalar a los 3 jueces A para que sean responsables de la calidad del movimiento.
- 4) Señalar al juez B para que sea responsable del ritmo y fuerza.
- 5) Agrupar al juez C para que sea responsable de la estructura y el estilo.

Anotador

El anotador será el responsable de vaciar las calificaciones de todos los jueces con ayuda del juez principal; también estará mencionando el orden de los atletas para que pasen a ejecutar su rutina en el orden correspondiente.

Perfil del aspirante a juez

Todo aquel aspirante a juez deberá reunir los siguientes requisitos para poder tomar el seminario y poderse acreditar como juez reconocido por la Coordinación Técnica y la Coordinación General.

- 1) Ser mayor de edad
- 2) Contar con un alto rango en su escuela reconocido por la misma
- 3) Haber practicado el arte marcial chino hasta un nivel avanzado
- 4) Conocer ambas modalidades que se convocan en el nacional (taolu y combate)



CAPITULO 2 REGLAS GENERALES PARA LA COMPETENCIA

Tipos de Competencia

- 1) Formas Manos libres
- 2) Formas Arma corta
- 3) Formas Arma larga

Clasificación de la Competencia por edad

Categorías	Forma	Ramas
Nacidos en 2005-2009 (Principiantes / Intermedios)	Manos Libres	Femenil y Varonil
Nacidos en 2002-2004 (Junior Avanzados)	Arma Corta	
Nacidos en 1994-2001 (Avanzados)	Arma Larga	

Registro

Para graficarse el uso de las cédulas (oficiales) de participación será obligatoria, siendo esta la misma que se usó desde la etapa Municipal y Estatal debe estar correctamente llena con todos los datos que se piden, con fotografía y con los resultados de las etapas anteriores en las que participo impresa por ambos lados en Opalina cartulina a media carta, siendo indispensable para que el competidor sea registrado en cualquier etapa; el incumplimiento de lo anterior citado podrá ser causa de la baja definitiva del competidor.

NOTA: El cumplimiento de este punto es responsabilidad del delegado

Tipos de rutinas (contemporáneo y tradicional)

Se podrá participar con rutinas de cualquier estilo o rama siempre y cuando cumpla con los requisitos necesarios que señalen que su rutina es del nivel en el que participa.

1) Principiantes

Sus rutinas en la rama de contemporáneo deberán ser de 16 a 24 movimientos en cualquier estilo chanquan y nanquan, para el caso de tradicional las rutinas de este nivel deberá cubrir los aspectos técnicos de la categoría deberán de definir los movimientos de guardia, defensa y ataque del sistema que presente, no incluir saltos con grado de dificultad, no acrobáticos, ni movimientos de alto grado de



2) Intermedios

Sus rutinas en la rama de contemporáneo deberán ser máximo de 32 movimientos en cualquier estilo chanquan y nanquan o la 42 simplificada, para el caso de tradicional las rutinas de este nivel deberá cubrir los aspectos técnicos de la categoría deberán de definir los movimientos de guardia, defensa y ataque del sistema que presente, no incluir acrobáticos, ni movimientos de alto grado de dificultad, solo movimientos intermedios de defensa.

3) Avanzados

Sus rutinas en la rama contemporánea deberán ser rutinas del set 1ero, 2do y 3ero en cualquier estilo chanquan y nanquan, para el caso de tradicional las rutinas de este nivel deberá cubrir los aspectos técnicos de la categoría deberán de definir los movimientos de guardia, defensa y ataque del sistema que presente y movimientos de alto grado de dificultad.

Registro (Ronda de llamadas)

Los competidores deben reportarse al lugar asignado 30 minutos antes de que comience la competencia en caso de no estar presente se le hará un conteo de 20 segundos y si no se presenta se le descalificará; en el área se revisaran los uniformes y armas.

Sólo los competidores que hayan cumplido con los requisitos de calificación podrán ser graficados, presentando su cedula de participación correctamente llena (de acuerdo al capítulo 1- 2.1) y su gafete correspondiente, portándolo durante todo el evento y mostrarlo cada que sea requerido por las autoridades responsables del evento.

Protocolo

Los competidores deben saludar al Juez Principal con puño y palma cuando sean llamados en caso de no hacerlo se deducirá .05 de su calificación final.

Muestra de los puntajes

El resultado de los competidores será exhibido con los marcadores por el juez principal.



Penalidad

- Si el competidor no se reporta al lugar designado después de su llamado o durante la competencia, él o ella serán expulsados de la competencia después de haberle mencionado en tres ocasiones con inter de 10 segundos cada una.
- Si el competidor presenta una rutina que no presenta las características de movimientos de acuerdo a su categoría y nivel su calificación será anulada.
- El entrenador que presente una falta de ética al tratar de engañar al comité organizador y cuerpo técnico inscribiendo un competidor en una categoría que no corresponda al tiempo de práctica y que esto ponga en riesgo la integridad de su oponente o el atleta mismo; será suspendido hasta por dos años en todas las actividades del programa Juegos Nacionales Populares.
- El delegado tiene estrictamente prohibido acercarse a la mesa de jueces o áreas de competencia, durante el desarrollo del evento.

¿Cómo se define a el ganador?

Formas

Para definir el ganador será en base a la mayor puntuación obtenida de la sumatoria de la calificación que hayan otorgado los jueces a los competidores en sus ejecuciones. El competidor que tenga el más alto puntaje será el ganador (1er puesto) y el que obtenga el segundo puntaje más alto obtendrá el segundo puesto y así con el tercero hasta el último lugar.

Empates

En caso de empate, se decidirá de la siguiente manera:

- Si los puntajes son los mismos, el ganador será quien tenga el puntaje más alto en todas sus calificaciones.
- Si los puntajes permanecen iguales, el ganador será quien tenga el puntaje más alto entre puntajes más bajos en todas presentaciones.
- Si los puntajes siguen iguales el desempate se hará después de una reunión de los jueces que participaron en el área tanto como el juez principal de la misma y ellos determinaran quien será el ganador.



Código de uniforme

- Todos los oficiales usarán la tarjeta de acreditación como juez oficial para esta justa.
- Todos los competidores usarán los uniformes de taolu con el que utilicen en su escuela.
- Para la competencia de formas es necesario calzado.

Área de competencia

Las áreas de competencia para forma serán áreas de tatamis de 6 x 10 tanto para principiantes e intermedios, en la categoría avanzados será un área de 8 x 14.

Armas en la competencia

- Todas las armas deben estar buen estado para la ejecución de las rutinas y así evitar accidentes.
- El competidor retiene el arma con el brazo izquierdo y la punta de la espada o sable debe hacer tocar la parte superior de su oído. La longitud requerida del bastón no debe ser más pequeño que la altura del participante. La longitud requerida de la lanza no debe ser más pequeña que los dedos del participante mientras permanezca con su mano izquierda sobre su cabeza, en el caso de tradicionales presentar el arma en buen estado para la ejecución de su rutina.

CAPÍTULO 3 CRITERIO Y FORMAS DE CALIFICAR

Criterio y formas de calificar para Taolu libre

Método de puntaje

- Se manejará en base a deducciones en la ejecución de cada rutina
- En principiantes se hará en un rango de 6.00 a 7.00 puntos
- En intermedios se hará en un rango de 7.00 a 8.00 puntos
- En avanzados se hará en un rango de 8.00 a 9.00 puntos



Cada área contará con 5 jueces

- 3 jueces A Juzgarán la calidad del movimiento.
- 1 juez B juzgara el ritmo y fuerza.
- 1 juez C juzgara la estructura y el estilo.

El puntaje a trabajar de cada juez es el siguiente:

- .50 puntos por la calidad de movimientos – 3 jueces (en estos jueces se elimina la mayor y la menor y queda como calificación la de en medio).
- .30 puntos por la presentación total – 1 juez
- .20 puntos por el grado de dificultad – 1 juez
- De las calificaciones que quedan se harán la sumatoria del juez A, B y C, el resultado será la calificación final.

El modo de calificar es en base a deducciones de acuerdo al puntaje que maneja cada juez y estas se harán a las fallas técnicas que presenten en sus rutinas cada competidor desde un movimiento mal realizado a una mala postura y así respectivamente la falla, la decisión de los jueces será inapelable siempre y cuando **no** se presente la protesta o inconformidad en el tiempo establecido.

Los jueces A reducirán puntos de acuerdo a los errores durante la ejecución del competidor revisando que tenga una excelente calidad de movimiento.

- Malas posturas (.01-.03)
- Puños o ataques de brazos (.01-.03)
- Mala posición del cuerpo (.01-.03)
- Titubeos, caídas (.01-.03)
- Pateo deficiente (.01-.03)
- Mala ejecución de acrobáticos (.01-.03) (en el caso de avanzados)
- Mal agarre de las armas (.01-.03)
- Movimientos descoordinados (.01-.03)
- Movimientos indefinidos (.01-.03)

Los jueces B se encargarán de que la rutina muestre un buen ritmo de velocidad, no demasiado lento ni demasiado rápido una velocidad coherente y así mismo la fuerza con la que ejecute los ataques y defensas.





- Demasiado fluida (.01-.03)
- Demasiado lenta (.01-.03)
- No marca posturas (.01-.03)
- No hay fuerza en los bloqueos y ataques (.01-.03)
- No hace pausas (.01-.03)

Los jueces C juzgarán la estructura de la rutina la cual sea coherente a la ejecución de ataques y defensa, además del estilo que el competidor le dé a su ejecución en cada movimiento de su rutina.

- Tener una dirección coherente (.01-.03)
- Marcialidad en los movimientos (.01-.03)
- Movimientos coherentes (.01-.03)

Criterios de puntaje

Criterio de puntaje para las rutinas

Cuando un competidor comete un error se le reducirá 0.1 puntos; si comete el mismo error más de una vez entonces se le reducirá hasta 0.3 puntos dentro del mismo segmento de la forma, estas deducciones se le harán cuanta vez presente la deficiencia técnica.

En caso de que al competidor se le olvide su rutina haciendo una pausa de más de 3 segundos se le deducirá .05 del juez A, pero si se le olvida y este no pudo continuar se le dará oportunidad de comenzar de nuevo, pero se le deducirá .10 del juez A, por consecuencia su deducción empezará de .40; en caso que al competidor se le vuelva a olvidar la rutina por segunda ocasión se le aplicara la calificación mínima.



Cedulas de participación

CÉDULA DE PARTICIPACIÓN

2019 **JUEGOS NACIONALES POPULARES 2019**
Rutina: 10 – 14 años Intermedio Femenil.

FOTOGRAFIA
MANO
PANTIL.

DATOS PERSONALES

NOMBRE: _____

FECHA DE NACIMIENTO: _____ EDAD: _____

CURP: _____

MUNICIPIO: _____

ESTADO: _____

NOMBRE DEL PROFESOR: _____

NOMBRE DE LA ESCUELA: _____

DOMICILIO (ESC.): _____

ETAPA NACIONAL.

MODALIDAD _____ FORMA _____

ARMA CORTA _____ ARMA LARGA _____

FORMAS	JUEZ A	JUEZ B	JUEZ A	JUEZ C	JUEZ A	TOTAL DE PUNTOS
MANOS LIBRES						
ARMA CORTA						
ARMA LARGA						

ETAPA ESTATAL.

FORMAS	JUEZ A	JUEZ B	JUEZ A	JUEZ C	JUEZ A	TOTAL DE PUNTOS
MANOS LIBRES						
ARMA CORTA						
ARMA LARGA						

ETAPA MUNICIPAL.

FORMAS	JUEZ A	JUEZ B	JUEZ A	JUEZ C	JUEZ A	TOTAL DE PUNTOS
MANOS LIBRES						
ARMA CORTA						
ARMA LARGA						