



Juegos Nacionales Populares 2021

ARTES MARCIALES POPULARES

**REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA
MODALIDAD FORMAS**



Índice

Capítulo 1 Estructura de la organización..... 3

- a) *Comisión de jueces..... 3*
- b) *Jurado de apelación..... 3*
- c) *Composición de los jueces de la competencia..... 3*
- d) *Obligaciones de los jueces de área 3*
- e) *Perfil del aspirante a juez..... 4*

Capítulo 2 Reglas Generales para la competencia..... 5

- a) *Clasificación de la competencia por edad 5*
- b) *Tipos de competencia 5*
- c) *Tipos de formas (cualquier arte marcial siempre y cuando se adapte al reglamento)..... 5*
- d) *Registro 6*
- e) *Ronda de llamadas..... 7*
- f) *Protocolo..... 7*
- g) *Muestra de los puntajes..... 7*
- h) *Penalización..... 7*
- i) *Como definir al ganador..... 8*
- j) *Empates..... 8*
- k) *Uniforme..... 8*
- l) *Área de competencia 8*
- m) *Armas (implementos deportivos)..... 8*

Capítulo 3 Criterio y formas de calificar..... 9

- a) *Método de calificación..... 9*

Capítulo 1 Estructura de la organización.

a) Comisión de jueces.

La comisión de jueces de los Juegos Nacionales Populares, así como de los torneos municipales y estatales estará compuesta de expertos en el reglamento de artes marciales, 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.

b) Jurado de apelación.

Se instalará para la resolución de protestas técnicas correspondientes, mismo que será integrado de conformidad a la convocatoria de los Juegos Nacionales Populares:

- 1 representante de la Coordinación Técnica del deporte.
- 3 representantes de las entidades participantes (preferentemente los delegados por deporte).
- 1 representantes de los Jueces Y Árbitros.
- 1 representante de CONADE.

En el caso de alguna INCONFORMIDAD, PROTESTA O APELACIÓN POR LAS DECISIONES DE LOS JUECES, deberá acudir con el consejo de HONOR Y JUSTICIA en el tiempo máximo a 30 minutos de haberse llevado a cabo la acción antes mencionada, y deberá depositar la cantidad de \$3.000.00 para que se le den las atenciones necesarias para aclarar la situación, deberá de complementar su protesta o inconformidad con fotografías, videos y el material necesario que requiera los casos en particular. Los delegados que infrinjan el reglamento serán retirados del evento y de acuerdo con la gravedad podrán ser retirados del cargo.

c) Composición de los jueces de la competencia.

1. Composición de jueces por área.

En cada área deberá haber un grupo conformado por:

- 1 juez Principal ubicado frente al área.
- 4 jueces de Línea ubicados en cada esquina del área.
- 1 juez graficador.
- 1 juez tomador de tiempo.
- 1 juez de equipamiento.

d) Obligaciones de los jueces de área.

Los jueces de área trabajaran bajo la dirección del comité técnico nacional de los juegos nacionales populares.

1. *EL Juez Principal deberá:*

- a) *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.*
- b) *Interpretar las reglas y regulaciones sin modificarlas, no tiene derecho de hacerlas.*
- c) *Reemplazar a los jueces si es necesario y tiene derecho para tomar acciones disciplinarias contra los oficiales quienes han cometido errores serios.*
- d) *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.*
- e) *Examinar y anunciar los resultados de la competencia de los atletas y hacer un resumen del trabajo de los oficiales.*
- f) *Organizar su grupo para examinar e implementar las reglas oficiales.*
- g) *Proponer al coordinador de jueces a que tome acción disciplinaria contra un juez que haya cometido serios problemas.*
- h) *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.*

2. *Los jueces de línea deberán:*

- a) *Dedicarse exclusivamente a las obligaciones asignadas por el juez principal.*
- b) *Juzgar independientemente de acuerdo con las reglas y hacer notas detalladas.*
- c) *Es obligación y responsabilidad de los cinco jueces el observar y calificar las rutinas (formas) de los competidores en base a:*
 - *Calidad de movimiento.*
 - *Ritmo y fuerza.*
 - *Así como la estructura y el estilo de la forma.*

3. *Funciones del graficador:*

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.

e) *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.

- *Ser mayor de edad.*
- *Contar con un alto rango en su escuela reconocido por la misma.*

- Haber practicado el arte marcial hasta un nivel avanzado.
- Conocer ambas modalidades que se convocan en el nacional (forma y combate).

Capítulo 2 Reglas Generales para la competencia.

a) Clasificación de la competencia por edad:

Categorías	Modalidad	Ramas
Nacidos en 2009 a 2011 (Principiantes e Intermedios)	Formas	Femenil y Varonil
Nacidos en 2007 y 2008 (Principiantes e Intermedios)		
Nacidos en 2004 a 2006 (Junior Avanzados)		
Nacidos en 1996 a 2003 (Avanzados)		

b) Tipos de competencia.

1. Formas Manos libres.
2. Formas Arma corta.
3. Formas Arma larga.

c) Tipos de formas (cualquier arte marcial siempre y cuando se adapte al reglamento).

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:

- La forma podrá durar máximo 40 segundos.
- La forma podrá incluir hasta dos grados de dificultad del grupo A.
- Podrá ejecutar cualquier tipo de pateo siempre y cuando una pierna este de apoyo.

2. Intermedios:

- La forma durara máximo 1 minuto.
- Podrá incluir hasta dos ejercicios del grupo A, y hasta tres del grupo B.
- Podrá incluir todo tipo de pateo básico, brincando, girando y brincando, girando siempre y cuando al ejecutar la patada una de las piernas valla en descenso (no ambas piernas al aire al mismo tiempo).

3. Avanzados:

- La rutina durara máximo 1 minuto 40 segundos.
- Podrá incluir hasta dos ejercicios del grupo A, hasta tres del grupo B y hasta tres del grupo C.
- Podrá utilizar cualquier tipo de pateo sin importar el grado de dificultad.

EJERCICIOS DE GRADO DE DIFICULTAD		
GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C
<ul style="list-style-type: none">Rodada al frenteRodada atrásVuelta de carro	<ul style="list-style-type: none">Vuelta de carro con una manoRedondillaParado de manosResorte de manosRodada resorteSplitSquart	<ul style="list-style-type: none">Flic flacMariposa (paloma, patada de tijera)Mortal al frenteMortal atrásÁrabeTornilloSplit cayendo de cualquier ejercicio de este grupoSquart cayendo de cualquier ejercicio de este grupo

Todas las formas deberán cubrir los aspectos técnicos que caracterizan al arte marcial como son: guardia, defensa y ataque.

NOTA: Todos los grados de dificultad (acrobacia) deberá tener justificación de técnica de arte marcial.

Formas con implemento. Los deportistas Principiantes, Intermedios y Avanzados deberán participar con dos implementos obligatorios (corto y largo).

Clasificará a la etapa estatal o nacional quien obtenga el 1º lugar, resultado de la suma de los puntos que le dé el lugar que obtenga por prueba (arma corta, arma larga y manos libres).

Lugar	1º	2º	3º	4º	5º
Puntos	8	6	4	2	1

NOTA: Podrá participar cualquier estilo de arte marcial siempre y cuando acate el reglamento de Juegos Nacionales Populares (JNP).

d) 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.

e) 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.
- El Juez de EQUIPAMIENTO revisará en el área 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.

f) Protocolo.

Los competidores deben saludar al Juez Principal con saludo de arte marcial cuando sean llamados en caso de no hacerlo se deducirá .05 de su calificación final.

g) Muestra de los puntajes.

La calificación del competidor será mostrada con los marcadores por los cinco jueces a la mesa y el resultado final (suma de las calificaciones) será mostrado por el jefe de gráficas.

h) Penalización.

- 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 con 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.

i) Como definir al ganador.

Se definir al ganador de la siguiente manera:

- De las cinco calificaciones de los jueces se eliminará la más alta calificación y la más baja calificación y se sumarán las tres restantes y se dividirán entre tres siendo el resultado de esto la calificación final (promedio). El competidor que tenga el más alto promedio será el ganador (1er puesto) y el que obtenga el segundo promedio más alto obtendrá el segundo puesto y así con el tercero hasta el último lugar.

j) 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 de las tres calificaciones tomadas en cuenta.
- Si los puntajes permanecen iguales, el ganador será quien tenga el puntaje más alto entre puntajes más bajos de las tres calificaciones tomadas en cuenta.
- Si los puntajes siguen iguales el desempate se hará sumando las cinco calificaciones, dividiendo entre cinco y ganará el que tenga el promedio más alto.
- 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.

k) Uniforme.

- Todos los jueces usarán el uniforme que determine la coordinación y portara la tarjeta de acreditación como juez oficial para esta justa.
- Todos los competidores podrán participar con el uniforme representativo de su escuela o Estado (con o sin calzado).

l) Área de competencia.

- El evento nacional se llevará a cabo con las áreas de competencia necesarias, en la que participarán oficiales o jueces, distribuidos en la misma.
- El área deberá tener las siguientes dimensiones: mínimo de 6x10 m y un máximo de 8x12 m estas pueden ser de tatami, fomi, alfombra, o pueden estar marcadas simplemente con cinta o gis dependiendo de su superficie.

m) Armas (implementos deportivos).

Todas las armas (implementos deportivos) deben estar buen estado para la ejecución de las rutinas y así evitar accidentes.

1. Arma Corta.

- Esta no podrá rebasar la altura de su cabeza al colocarla a un costado del cuerpo con la mano extendida tomándola por la base.
- Esto incluye las armas, rígidas, dobles, segmentadas y seccionadas.

2. Arma Larga.

- Esta deberá rebasar la altura del pecho al colocarla a un costado del cuerpo tocando con la base el piso.
- Esto incluye las armas rígidas, flexibles, segmentadas y seccionadas.

NOTA: No podrán combinar armas cortas y largas.

Capítulo 3 Criterio y formas de calificar.

a) Método de calificación.

- 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.

NOTA: Utilizando décimas y centésimas.

1. Deducción de puntos.

El modo de calificar es en base a deducciones de acuerdo a la observación de cada juez y estas se harán a las fallas técnicas que presenten en sus formas 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 reducirán puntos de acuerdo a los errores durante la ejecución del competidor tomando en cuenta los siguientes aspectos:

❖ *Calidad de movimiento.*

- Malas posturas.
- Puños o ataques.
- Mala posición del cuerpo.
- Titubeos, caídas.
- Pateo deficiente.
- Mala ejecución de acrobáticos.
- Mal agarre de las armas.
- Movimientos descoordinados.
- Movimientos indefinidos.



❖ *Ritmo y fuerza.*

- *Ejecutar la forma Demasiado fluida, sin pausas.*
- *demasiado lenta.*
- *No marca posturas.*
- *No mostrar fuerza en los bloqueos y ataques.*

❖ *Estructura y estilo.*

La forma deberá tener una dirección coherente, actitud marcial en los movimientos y que estos sean coherentes relacionados con la defensa y el ataque.

- *En caso de que al competidor muestre titubeo o duda se le deducirá .03.*
- *Si se le olvida su rutina haciendo una pausa de más de 3 segundos se le deducirá .05 de la calificación final.*
- *Si se le olvida y este no pudo continuar se le dará oportunidad de comenzar de nuevo, pero se le deducirá .10 de la calificación final. En caso de que al competidor se le vuelva a olvidar la rutina por segunda ocasión se le aplicara la calificación mínima.*