Juegos Nacionales Populares 2022

ARTES MARCIALES POPULARES

Reglamento Oficial de Competencia

FORMAS

ÍNDICE

Capítulo I. Estructura organizativa 03
a) *Comisión de Jueces* 03
b) *Jurado de Apelación* 03
c) *Composición de los jueces de la competencia* 03
d) *El Juez Principal deberá* 04
e) *Los Jueces de Línea* 04
f) *Graficador* 04
g) *Perfil del aspirante a juez.* 04

Capítulo II. Reglas generales para la competencia 05
a) *Clasificación de la competencia por edad* 05
b) *Tipos de competencia.* 05
c) *Tipos de formas* 05
d) *Registro* 07
e) *Ronda de llamadas* 07
f) *Protocolo* 07
g) *Muestra de los puntajes* 07
h) *Como definir al ganador* 07
i) *Empates* 08
j) *Uniforme* 08
k) *Área de competencia* 08
l) *Armas (implementos deportivos)* 08

Capítulo III. Criterio y formas de calificar 09
a) *Método de calificación* 09
b) *Deducción de puntos* 09
c) *Penalización* 10
d) *Descalificación* 10
- *Cédula de Participación* 11

Capítulo I. Estructura organizativa.

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 Oficial de Artes Marciales Populares, asignados por la Coordinación Nacional de los Juegos Nacionales Populares, quienes hayan tomado el seminario correspondiente; 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.*
- *1 representante de los Jueces y Árbitros.*
- *3 representantes de las entidades participantes (preferentemente delegados por deporte).*
- *2 suplentes de las entidades participantes (delegados por deporte).*

En el caso de alguna inconformidad, protesta o apelación por las decisiones de los jueces, esta deberá presentarse por escrito ante el Jurado de Apelación y conforme al procedimiento establecido en la convocatoria de los Juegos Nacionales Populares. Las protestas técnicas antes, durante o hasta 20 minutos después de finalizado el combate que se pretenda protestar, y con un costo por protesta de $5,000.00 (Cinco Mil Pesos 00/100 M.N.). Solamente estarán facultados para presentar estas inconformidades el jefe de misión, oficial, delegado por deporte y o el entrenador.

c) *Composición de los jueces de la competencia*.

Jueces por Área.

En cada área deberá haber un grupo conformado por:

- *1 juez principal, ubicado frente al área.*
- *5 jueces de línea, ubicados cuatro en cada esquina del área y uno al centro delante de la mesa.*
- *1 juez graficador.*
- *1 juez tomador de tiempo.*
- *1 comisionado de área.*

Obligaciones de los Jueces de Área.

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

d) *El Juez Principal deberá:*

- *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.*
- *Interpretar reglas y regularlas sin modificarlas.*
- *Reemplazar a los jueces si es necesario y tiene la obligación de tomar acciones disciplinarias contra los oficiales quienes hayan cometido errores serios.*
- *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.*
- *Examinar y anunciar los resultados de la competencia de los atletas y hacer un resumen de trabajo de los oficiales que tenía a cargo.*
- *Proponer al coordinador de jueces a que tome acción disciplinaria contra un juez que haya cometido serios problemas.*
- *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.*

e) *Los Jueces de Línea:*

- *Dedicarse exclusivamente a las obligaciones asignadas por el juez principal.*
- *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.*
  - *La estructura y el estilo de la forma.*

f) *Graficador:*

- *El anotador será el responsable de vaciar las calificaciones de todos los jueces con ayuda de juez principal.*
- *Mencionará el orden correspondiente de los atletas para que pasen a ejecutar su rutina en su turno correspondiente*

g) *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 arte marcial, reconocido por su escuela.*
- *Haber practicado el arte marcial hasta un nivel avanzado.*
- *Conocer ambas modalidades que se convocan en el nacional (forma y combate).*

Capítulo II. Reglas generales para la competencia.

a) *Clasificación de la competencia por edad:*

Categorías	Modalidad	Ramas
Nacidos en 2008 a 2012 (Principiantes e Intermedios)	*Manos Libres Arma Corta Arma Larga*	*Femenil y Varonil*
Nacidos en 2005 a 2007 (Junior Avanzados)		
Nacidos en 1997 a 2004 (Avanzados)		

b) *Tipos de competencia.*

1. *Formas Manos Libres.*
2. *Formas Arma Corta.*
3. *Formas Arma Larga.*

c) *Tipos de formas.*

Se podrá participar con cualquier forma o rutina de las diferentes disciplinas marciales, ya sean creativas, libres o de estructura definida, siempre y cuando se adapte con el reglamento de los Juegos Nacionales Populares, respete el estilo al que pertenece y cumpla con las características de acuerdo al nivel técnico con el que participa.

Principiantes:

- *La forma podrá durar máximo 40 segundos, el cronómetro iniciará con el primer movimiento después del saludo de inicio de forma, y concluirá con el último movimiento de la forma (no el saludo final).*
- *La forma podrá incluir hasta tres grados de dificultad del* **grupo A.**
- *Podrá ejecutar cualquier tipo de pateo siempre y cuando una pierna este de apoyo.*
- *Deberá respetar los movimientos de acuerdo a su nivel de competencia, el competidor que presente una forma no acorde a su categoría será descalificado de la competencia; el juez principal de área junto con su equipo de jueces determinará si la rutina no pertenece al nivel de acuerdo al que compite el participante.*

Intermedios:

- *La forma durará máximo 1 minuto, el cronómetro iniciará con el primer movimiento después del saludo de inicio de forma, y concluirá con el último movimiento de la forma (no el saludo final).*
- *Podrá incluir hasta tres ejercicios del* **grupo A** *y hasta tres del* **grupo B**.
- *Podrá incluir todo tipo de pateo básico, brincando, girando y brincando girando más NO de tipo acrobático.*

- *Deberá respetar los movimientos de acuerdo a su nivel de competencia, el competidor que presente una forma no acorde a su categoría será descalificado de la competencia; el juez principal de área junto con su equipo de jueces determinará si la rutina no pertenece al nivel de acuerdo al que compite el participante.*

Avanzados:

- *La rutina durará máximo 1 minuto 40 segundos el cronómetro iniciará con el primer movimiento después del saludo de inicio de forma, y concluirá con el último movimiento de la forma (no el saludo final).*
- *Debe realizar movimientos de ataque y defensa acorde a su nivel.*
- *Podrá utilizar cualquier tipo de pateo sin importar el grado de dificulta, puede incluir ejercicios acrobáticos.*

EJERCICIOS DE GRADO DE DIFICULTAD	
GRUPO A	**GRUPO B**
- *Rodada al frente* - *Rodada atrás* - *Vuelta de carro* - *Redondilla* - *Vuelta de carro con una mano*	- *Parada de manos* - *Resorte de manos* - *Rodada resorte* - *Split* - *Squat* - *Mariposa (paloma, patada de tijera)*

Los ejercicios de grado de dificultad no son obligatorios, son opcionales y al no incluirlos en su rutina no le restarán calificación.

NOTA:

- *Los atletas que en las rutinas presenten algún ejercicio de dificultad o ejercicio acrobático y éste no logre realizarlo de forma correcta en su ejecución, será penalizado con .05 de parte de los jueces de línea.*
- *Los atletas principiantes, intermedios y avanzados deberán participar en las tres modalidades de forma: Manos Libres, Arma Corta y Arma Larga.*
- *Podrá participar cualquier estilo de arte marcial, siempre y cuando acate el reglamento de Juegos Nacionales Populares.*

Clasificará a la etapa estatal o nacional quien obtenga el 1° lugar, resultado de la suma de los puntos que obtenga por prueba (Arma Corta, Arma Larga y Manos Libres).

Lugar	1°	2°	3°	4°	5°
Puntos	10	8	6	3	1

d) *Registro*.

- *El uso de la cédula (oficial) de participación será obligatoria, siendo ésta la que corresponde a su entidad y que se deberá usar desde la etapa Municipal hasta la etapa Nacional.*
- *Debe estar llenada correctamente con los datos solicitados, fotografía y con los resultados de las etapas anteriores en las que participó.*
- *Impresa por ambos lados en opalina cartulina a media carta y firmada por el delegado estatal de su entidad, siendo indispensable para que el competidor sea registrado en cualquier etapa.*
- *El trabajo de estas cédulas son responsabilidad del delegado.*

e) *Ronda de llamadas*.

- *Los competidores deben reportarse al lugar asignado 30 minutos antes de que comience la competencia.*
- *El comisionado de área revisará en el área los implementos que utilizará el atleta.*
- *Sólo los competidores que hayan cumplido con los requisitos de calificación podrán ser graficados, presentando su cedula de participación correctamente llena y su gafete correspondiente, portándolo durante todo el evento y mostrándolo cada que sea requerido por las autoridades responsables del evento.*

f) *Protocolo*.

- *Los competidores deberán saludar al juez principal con saludo según sea su estilo antes de ingresar al área de competencia, y esperará a que se le indique que puede ingresar al área.*
- *El competidor deberá pedir autorización para moverse e iniciar su forma en otro lugar del área (si le fuera necesario).*
- *Deberá esperar dentro del área frente al juez principal su calificación.*

g) *Muestra de los puntajes*.

La calificación del competidor será mostrada por los cinco jueces a la mesa; el resultado final (suma de las calificaciones) será mostrado por el graficador del área.

h) *Como definir al ganador.*

- *De las cinco calificaciones de los jueces se eliminará la calificación más alta y la más baja, se sumarán las tres restantes y se dividirá 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.*

i) Empates.

- *Si los puntajes son los mismos, el ganador será quien tenga la calificación más alta de las tres calificaciones que permanecieron en gráfica después de eliminar la más alta y la más baja.*
- *Si los puntajes permanecen iguales, el ganador será quien tenga la calificación más alta de las calificaciones más bajas de las tres calificaciones que permanecieron en gráfica después de eliminar la más alta y la más baja.*
- *Si los puntajes siguen iguales, el desempate se hará sumando las 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 y el juez principal de la misma y ellos determinarán quien será el ganador.*

j) Uniforme.

- *Todos los jueces usarán el uniforme que determine la Coordinación Técnica y portará el gafete de acreditación como juez oficial para este evento.*
- *Todos los competidores podrán participar con el uniforme representativo de su escuela o entidad según sea el caso, el calzado será opcional dependiendo de la técnica que desarrolle el atleta.*
- *El uso de prendas u objetos ajenos al uniforme de competencia como aretes, pulseras, vendajes, etc., no serán permitidos sin previa autorización.*

k) Área de competencia.

- *El evento nacional se llevará a cabo en las áreas de competencia asignadas por la sede, en la cuales participarán atletas y jueces distribuidos por la Coordinación Técnica.*
- *El área deberá tener las dimensiones como mínimo de 6 x 10 m. y un máximo de 8 x 12 m., estas pueden ser de tatami, alfombra o pueden estar marcadas simplemente con cinta o gis dependiendo de su superficie.*

l) Armas (implementos deportivos).

Todas las armas (implementos deportivos) deben estar en buen estado para la ejecución de las rutinas y así evitar accidentes, éstas serán previamente revisadas por el comisionado de área, en caso que un arma no esté en buen estado no se permitirá el uso de la misma y el atleta deberá conseguir un arma en buenas condiciones para su participación.

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 empuñadura.*
- *Esto incluye las armas, rígidas, dobles, segmentadas y seccionadas..*

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 III. Criterio y formas de calificar.

a) *Método de calificación.*

Se manejará en base a deducciones en la ejecución de cada rutina, y de acuerdo a su nivel de competencia.

- *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.*

b) *Deducción de puntos.*

El modo de calificar es en base a deducciones, de acuerdo a la observación de cada juez y se harán tomando en cuenta las fallas técnicas que presente en su forma cada competidor, desde un movimiento mal realizado a una mala postura y así respectivamente cada falla, la decisión de los jueces será inapelable, siempre y cuando no se presente protesta o inconformidad alguna, ya sea de parte del delegado estatal o municipal según sea el caso y dentro del 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*	**.01**
- *Puños o ataque*	**.01**
- *Mala posición del cuerpo*	**.01**
- *Pateo deficiente*	**.01**
- *Titubeos, caídas*	**.03**
- *Mal agarre de las armas*	**.03**
- *Movimientos descoordinados*	**.03**
- *Movimientos indefinidos*	**.03**
- *Mala ejecución de acrobáticos*	**.05**

- *Ritmo y fuerza.*

  - *Ejecutar la forma demasiado fluida, sin pausas o demasiado lenta* **.01**
  - *No marca posturas* **.03**
  - *No mostrar fuerza en los bloqueos y ataques* **.03**

- *Estructura y estilo.*

  - *No muestra actitud marcial en los movimientos* **.01**
  - *Movimientos sin estilo estético en la defensa y el ataque* **.01**
  - *La forma no muestra una ejecución coherente* **.03**
  - *Si el competidor sale del área de competencia* **.05**
  - *Si se le olvida su rutina haciendo una pausa de más de 3 segundos* **.05**
  - *Si se le cae el implemento* **.05**
  - *Por no saludar a los jueces con saludo de arte marcial al entrar al área de competencia y antes de iniciar su rutina* **.05**
  - *Si se le olvida la forma y vuelve a comenzar* **.05**
  - *Si se le cae el arma y vuelve a iniciar la forma* **.05**

NOTA: *Estas deducciones serán ejecutadas por los jueces de línea de cada área de competencia.*

c) *Penalización.*

El atleta será penalizado con **.05** *de su calificación final por las siguientes acciones:*

- *Rebasar el tiempo máximo permitido (esto aplicará por cada lapso de 01 a 10 segundos y así sucesivamente hasta que finalice su forma.*

El atleta será penalizado con calificación mínima por las siguientes acciones:

- *En caso de que al competidor se le olvide la rutina por segunda ocasión y no la termine se le aplicará la calificación mínima.*
- *En caso de que al competidor se le caiga el arma en más de tres ocasiones, se le aplicará la calificación mínima.*
- *Si se le zafa el arma y no continúa la forma, se le otorgará la calificación mínima.*

NOTA: *Se llevarán a cabo por la mesa con la indicación del juez principal.*

d) *Descalificación.*

- *El competidor que no se encuentre en su área de participación durante la competencia, será descalificado de la misma, después de que sea llamado en tres ocasiones con un intervalo de 10 segundos y no se presente a la misma.*
- *Si el competidor presenta una rutina que no muestre las características de movimientos de acuerdo a su categoría y nivel, será descalificado.*

NOTA: *El entrenador que presente una falta de ética al tratar de engañar al comité organizador y cuerpo técnico inscribiendo a algún 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 un año en todas las actividades del programa de Juegos Nacionales Populares.*

El delegado tiene estrictamente prohibido acercarse a la mesa de jueces o áreas de competencia, durante el desarrollo del evento.

CÉDULA DE PARTICIPACIÓN:

CÉDULA DE PARTICIPACIÓN

ESCUDO DEL ESTADO

NOMBRE DEL ESTADO

JUEGOS NACIONALES POPULARES 2022

FORMAS:10-14 AÑOS

INTERMEDIOS

FEMENIL

FOTOGRAFÍA TAMAÑO INFANTIL.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:_____

FECHA DE NACIMIENTO:_____EDAD:_____

CURP:_____

MUNICIPIO:_____

NOMBRE DEL PROFESOR: _____

NOMBRE DE LA ESCUELA:_____

DOMICILIO (ESC.):_____

_____

FIRMA DE AUTORIZACIÓN *DELEGADO ESTATAL*

PROF. JULIO CÉSAR RODRÍGUEZ JIMÉNEZ

ETAPA NACIONAL.

MODALIDAD _____**FORMA** _____

ARMA CORTA_____**ARMA LARGA**_____

FORMAS	TIEMPO	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	PROMEDIO FINAL
MANOS LIBRES							
ARMA CORTA							
ARMA LARGA							

ETAPA ESTATAL.

FORMAS	TIEMPO	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	PROMEDIO FINAL
MANOS LIBRES							
ARMA CORTA							
ARMA LARGA							

ETAPA MUNICIPAL.

FORMAS	TIEMPO	JUEZ 1	JUEZ 2	JUEZ 3	JUEZ 4	JUEZ 5	PROMEDIO FINAL
MANOS LIBRES							
ARMA CORTA							
ARMA LARGA							