

**F e d e r a c i ó n**  
**Española de**  
**K I C K B O X I N G**  
**DEPORTES DE TATAMI**

**CAPÍTULO - 6**

**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. 6.2.- LEGITIMACIÓN**

**Art. 6.1.- ESPECIFICACIÓN DURANTE UN CAMPEONATO/TORNEO**

**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.- TAMAÑO DEL TATAMI**

**Art. 14.- PUNTOS NEGATIVOS**

**Art. 15.- PRESELECCIÓN**

**Art. 16.- MOVIMIENTOS DE BAILE**

**Art. 17.- VESTUARIO Y MAQUILLAJE**

**Art. 18.- EFECTOS ESPECIALES**

### **Art. 1.- DEFINICIÓN**

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

### **Art. 2.- RITMO**

Todas las categorías de formas se deben realizar con música. La ejecución de las técnicas de artes marciales deben ejecutarse según la música; Incluso en Estilos Suaves la ejecución de las técnicas, tendrá que seguir unas normas básicas según el estilo de las técnicas del arte marcial elegido y deben realizarse de acuerdo al ritmo de la música.

### **Art. 3.- DURACIÓN**

La presentación puede durar un máximo de 30 segundos.

El tiempo se pone en marcha desde el primer movimiento después de la presentación, esto puede ser un movimiento de manos, gimnástico o técnica de artes marciales. En estilos duros no pueden tener más de 1 minuto y 30 segundos. En estilos suaves la forma no puede ser superior a 2 minutos.

En caso del incumplimiento de esta Norma, 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 punto** a 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.

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

### **Art. 4.- ELIMINATORIAS (SOLAMENTE CAMPEONATOS NACIONALES)**

Todos los grupos por edad y categorías de las formas musicales, cuando haya más de 4 competidores, tendrán eliminatorias:

- Los 4 competidores con la puntuación más alta (3 y el ganador del año anterior, si lo decide el Comité Técnico) competirán de nuevo el último día del torneo.
- Los competidores ganadores de los anteriores Campeonatos podrán ser preseleccionados para las eliminatorias. En las finales de los cuatro mejores competidores deberán competir por el orden de disputar la final directamente.
- El competidor con la puntuación más baja en la eliminatoria, actuará en primer lugar y el competidor con la puntuación más alta lo hará en último lugar.
- El competidor con la puntuación más alta de las finales será declarado ganador.

## Art. 5.- EDAD

Para las competiciones de formas musicales las categorías por edad son:

- Infantiles: 7, 8 y 9 años
- Cadetes Menores: 10,11 y 12 años.
- Cadetes Mayores: 13,14 y 15 años.
- Junior: 16,17 y 18 años.
- Sénior: De 19 a 40 años.

## Art. 6.- ESPECIFICACIONES DE EDAD POR CATEGORÍAS

Las categorías de edad son las mismas tanto en categoría masculina como en categoría femenina, en todos los Campeonatos F.E.K.:

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 desde el día 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 desde el día 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 desde el día que cumple los 13 años hasta el día antes de cumplir los 16 años.
- **Categoría Junior:** 16, 17 y 18 años de edad. Comprende desde el día que cumple los 16 años hasta el día antes de cumplir los 19 años. Si un Junior, que tenga 18 años, decide competir como Senior en un Campeonato Mundial, Continental o Nacional, no puede volver competir como Junior otra vez, debe permanecer dentro de la categoría Senior en todos los demás Campeonatos en los que participe.

**Aclaración.** Sin embargo, un Junior que ha competido en su último año como Senior, en un Campeonato del Mundo o Continental, puede seguir compitiendo como Junior en los demás Campeonatos internacionales, excepto el citado anteriormente.

- **Categoría Sénior:** Comprende desde el día en que cumple los 19 años hasta el día antes de cumplir los 41 años.

### Art. 6.1.- ESPECIFICACIÓN DURANTE UN CAMPEONATO/TORNEO:

En caso de cumplir años durante un Torneo, él/ella podrá terminar el Torneo en la categoría de menor edad. La duración de un Torneo queda definida desde el día del peso/registro oficial hasta que todas las finales han concluido.

### Art. 6.2.- LEGITIMACIÓN:

En todos los Campeonatos, debe ser presentado un documento oficial (pasaporte, D.N.I., carné de conducir, libro de familia,...) para confirmar la edad de los participantes.

**Sólo una categoría por edad:** En campeonatos F.E.K., sólo es posible iniciar y competir en **una categoría** de edad.

## Art. 7.- DIVISIONES

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

- **Estilos Suaves:** Los que provienen del Kung Fu, Wu-Shu y Capoeira
- **Estilos Fuertes:** Los que provienen del Karate o Taekwondo
- **Estilos Suaves con 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.
- **Estilos Fuertes con armas:** Armas usadas: Kama, Sai, Tonfa, Nunchaku, Bo, Katana
  - Los competidores en las formas musicales pueden apuntarse sólo en 2 estilos en cada campeonato.
  - Los competidores deben elegir entre la formas **suaves** o **fuertes**, (es decir, **suave** → Mano abierta + suave con arma o **fuerte** → Mano Abierta + duro con arma).
  - Los competidores no pueden apuntarse en 1 categoría Suave y 1 categoría Fuerte.

## 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 y ejecutar la forma sin camiseta (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 con corte**)

## Art. 10.- MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS

En las formas musicales **F.E.K.**, en ambos estilos, duros y suaves, no están permitidos más de tres **movimientos de gimnasia**, la infracción a esta regla dará lugar a una deducción de **0,5 puntos** de **cada juez** por cada técnica gimnástica adicional realizada. Se define un movimiento de gimnasia como un movimiento físico, sin ningún propósito como arte marcial (simplemente gimnástico, sin ninguna modificación llamativa).

Algunos movimientos gimnásticos pueden modificarse añadiendo 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, Armas de defensa personal y manejo de Armas.

Cada Juez debe 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 en giro, desplazamientos con sentido, combinaciones, movimientos gimnásticos.
- **Sincronización:** → **Estilos suaves:** Coordinación entre el movimiento y la música.  
→ **Estilos duros:** Perfección en la técnica, coordinación entre el movimiento y la música.
- **Manipulación:** Con respecto a las armas. El competidor deberá demostrar un perfecto control durante la ejecución, en los bloqueos, las paradas y con un dominio total del arma utilizada. La mayor perfección en la ejecución con Armas, debe ser el primer criterio a tener en cuenta en la división con 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:** Tenga en cuenta que se trata de una forma con armas, no de una forma de mano abierta, con ejercicios de Arma/s, en estas formas el manejo del arma es lo prioritario.

**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, manos,...).

**Debe ser anulado:** 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 (2) lanzamientos.

## Art. 12.- PUNTUACIÓN

Una vez finalizada la presentación de una forma musical, **1 Jefe de Árbitros** y **4 Jueces**, deben juzgarla, otorgando las siguientes puntuaciones:

- En todos los grandes campeonatos Infantiles y Cadetes, Jóvenes y Mayores: de 5.0 a 7.0
- En todos los grandes campeonatos Junior: 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 y Opens Internacionales podrá haber **1 Jefe de Árbitros** y **6 Jueces**.

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 para obtener el marcador final.

**El ganador es el competidor con la puntuación más alta.**

- En caso de empate para el primer, segundo o tercer lugar, se eliminan la puntuación mayor y la menor y se realiza una media (3/5 ó 5/7), se comparan y quien haya tenido una puntuación más alta será proclamado vencedor/a.
- Si todavía hay un empate, ambos competidores tendrán que volver a realizar su ejercicio.

**Art. 13.- PUNTOS NEGATIVOS**

- **1,0 punto:** Si el competidor se cae o deja caer su arma/s al suelo, cada Juez debe descontar **1,0** punto.
- **Hasta 0,5 puntos:** Si el competidor pierde la sincronización con su música.
- **Hasta 0,5 puntos:** Si el competidor pierde el equilibrio, tropieza o se esfuerza por controlar su arma/s.
- **0.5 se deducirá:** Si el competidor realiza movimientos no permitidos.
- **0.5 se deducirá:** Por 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, ...)
- **Puntuaciones mínimas:** Si el competidor interrumpe su ejercicio antes del final, los Jueces darán la puntuación mínima.

En todas las categorías de armas, el arma/s sólo puede soltarse de la mano del competidor **dos (2)** veces. Si el competidor lanza sus armas más de **dos (2)** veces, será descalificado. (Jueces muestran puntuación mínima).

Si en la música, el intérprete dice palabras malsonantes, groseras, etc., será descalificado. (Jueces muestran puntuación mínima).

**Art. 14.- PRESELECCIÓN**

Se preseleccionará a los competidores, es decir, el 1º, el 2º y el 3º clasificado en el anterior Campeonato. Si alguno de los tres primeros de los campeonatos anteriores no están presentes, perderán su posición.

Para la asignación del orden de los competidores que no están preseleccionados, se seguirá el siguiente procedimiento:

- Los nombres de todos los competidores, no preseleccionados, serán escritos en una lista. Se sacarán bolas numeradas de una bolsa. El primer número extraído será asignado al primer nombre escrito en la lista, y así sucesivamente hasta que todos los competidores tengan un número asignado.

Una vez finalizado, este será 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 esta norma darán lugar a la inmediata descalificación del competidor.

### **Art. 17.- EFECTOS ESPECIALES**

Cualquier efecto especial, como los láseres, humo, fuego, explosiones, etc., no son reglamentarios.

Las infracciones a esta norma darán lugar a la inmediata descalificación del competidor.