

Formas Musicales y Creativas

2025



**Reglamento
Formas Musicales y
Creativas
2025**

- Reglas de Formas -general
- Definición de Formas.
- Competidores en Formas.
- Actuaciones de Formas.
- Categorías de eventos por equipo.
- Reglas por equipos.
- Uniformes.
- Estado de las armas.
- Presentación/ duración / tiempo.
- Tamaño del Tatami.
- Clasificación.
- Puntuación.
- Movimientos de baile.
- Disfraces y maquillaje.
- Efectos especiales.
- Jueces.
- Criterio para juzgar.
- Básicos.
- Balance.
- Grado de dificultad.
- Manipulación de las armas.
- Teatralidad.
- Minus Points.
- Minus 1 punto.
- Minus 0,5 puntos.
- Minus 0,3 puntos.
- Puntuación mínima. (score 7.0)
- Técnicas de descalificación.
- Reglas de Formas Musicales.
- Definición.
- Categorías.
- Ritmo.
- Música.
- Sincronización.
- Movimientos gimnásticos.
- Reglas de Formas Creativas.
- Definición.
- Categorías.
- Música.
- Movimientos gimnásticos.
- Técnicas no permitidas.
- Competidores pueden actuar.

DEFINICIONES DE FORMAS.

- Una forma musical es una especie de lucha imaginaria contra uno o más oponentes, en la que el intérprete utiliza técnicas provenientes de las Artes Marciales Orientales.

COMPETIDORES EN FORMAS.

- En la disciplina de formas en kickboxing, los kickboxers pueden competir en las siguientes categorías de edad:
- Niños (CH) (7,8,9 años).
- Cadetes más jóvenes (YC) (10, 11, 12 años).
- Cadetes mayores (OC) (13, 14, 15 años).
- Juniors (J) (16, 17, 18 años).
- Senior (S) (19 a 40 años).

EJECUCIÓN DE FORMAS.

- Los competidores que compitan en ambas disciplinas (formas musicales y formas creativas) deberán realizar una forma creativa totalmente diferente a su forma musical, por lo que desarrollarán dos disciplinas separadas.

CATEGORÍAS DE EVENTOS POR EQUIPOS.

Hay un mínimo de dos (2) en un equipo para formas musicales / creativas, el máximo será tres (3). Los equipos pueden ser mixtos de niños / niñas (es decir, -1 niño 2 niñas, 2 niños1 niña, 2 niños 2 niñas, 1 niño 1 niña)

Los equipos pueden ser mixtos, pero **SOLO PUEDEN COMPETIR DENTRO DE CATEGORIA DE EDAD**, es decir, no puede haber junior con seniors, o cadetes con juniors, etc.

Esto significa que un país en el campeonato mundial y continental, o, un club en campeonatos y copas nacionales, no pueden formar un equipo de todos los grupos de edad de sus competidores.

Cada país en los campeonatos mundiales y continentales, o clubes en otros campeonatos y copas internacionales y nacionales tienen permitido 2 equipos en cada grupo de equipos.

Los competidores no pueden cambiar de un equipo a otro en la misma categoría, si se infringe esta regla, ambos equipos serán descalificados por descalificación técnica, (puntuación mínima de 7.0).

REGLAS DEL EQUIPO.

Los equipos pueden actuar con sincronización para obtener puntuaciones más altas en su forma.

Los equipos no necesitan estar sincronizados en los eventos de equipo, pero, podrían obtener puntuaciones más altas si lo están,

Los competidores solo recibirán puntuaciones en el contenido de su forma, esto significa buenas técnicas, buenas combinaciones de manos y piernas, realizadas con movimientos limpios y precisos.

Los equipos pueden elegir usar armas o mano abierta, o una mezcla de mano abierta y armas en su forma de equipo.

Los equipos pueden usar cualquier arma que deseen, incluida la mezcla, juntos, pero si un competidor deja caer su arma, se deducirá un punto completo 1.0 de cada juez de las puntuaciones del equipo,

Si hay una segunda caída del arma / s, se deducirá otro punto completo 1.0,

Si ese mismo equipo deja caer otra arma (3 veces), entonces el equipo será descalificado por descalificación técnica (puntos mínimos 7.0).

NO HAY LÍMITES para las formas del equipo.

Puede ser una mezcla de musical y creativo.

Los miembros del equipo pueden realizar tantas técnicas gimnásticas, trucos, o lanzamientos de armas como lo deseen,

Cada competidor será calificado por su desempeño dentro de la forma del equipo, es decir, si alguien deja caer su arma, o comete errores, ese competidor individual perderá puntos.

Si un competidor interrumpe su actuación y no continúa, el equipo será descalificado por descalificación técnica (puntuación mínima de 7.0).

Si continúa, se le descontarán las puntuaciones correspondientes por detenerse dentro del formulario.

UNIFORMES.

Los competidores que compiten en diferentes formas pueden usar cualquier tipo de kickboxing legalmente reconocido o un kimono tradicional uniforme.

El uniforme debe estar en un estado limpio y decente.

Los competidores deben usar un cinturón tradicional de artes marciales.

No se permitirán uniformes o fajas suaves.

NO SE PERMITIRÁN camisetas.

Los competidores pueden usar bandas para el sudor en brazos / muñecas.

Los competidores no pueden usar joyas o piercings de ningún tipo.

Si se ve a un competidor usando joyas, se les descontará 0.3.

ESTADO DE LAS ARMAS.

Cada competidor es responsable del estado perfecto / seguro de su (s) arma (s).

Los competidores no pueden cambiar su (s) arma (s) durante la competición.

Los competidores podrán usar armas magnéticas.

El jefe de árbitros puede solicitar inspeccionar el arma (s) del competidor si así lo desea.

No se pueden usar hojas vivas (armas afiladas) en la actuación de ningún competidor

No se permiten armas de "estilo suave".

PRESENTACIONES / DURACIÓN / TIEMPO

Hay límites de tiempo para todas las categorías de formas.

Hay un tiempo máximo de 3 minutos y un mínimo de 1 minuto (incluida la presentación), el competidor comienza su forma después de su presentación desde su primer movimiento después de su presentación, esto puede ser una técnica de truco, gimnasia o artes marciales.

Si es un competidor realiza cualquier técnica gimnástica o lanzamiento de armas en su presentación, estos se contarán como parte de su forma.

Los equipos no necesitan estar sincronizados en los eventos por equipos, PERO podrían obtener calificaciones más altas si lo están.

Los competidores solo serán calificados en el contenido dentro de su forma, esto significa buenas técnicas, buenas combinaciones de manos y patadas realizadas con movimientos limpios y precisos.

TAMAÑO DEL TATAMI.

El área para las presentaciones de formas será de 10 x 10 metros cuadrados.

No habrá mesas / sillas u objetos a 1 metro del tatami.

No se permitirá a nadie pararse detrás del panel de jueces.

No se permitirá a nadie permitido interferir con la tabla de puntuación.

Los competidores que se bajen del tatami durante su actuación serán descontados 0.5, SOLO si el tatami mide 10 x 10 metros.

Si el tatami mide menos de 10 x 10 metros, no se otorgarán deducciones por salir del área.

CLASIFICACIÓN.

Los competidores serán clasificados, es decir, 1º, 2º y 3º lugar sólo de los campeonatos mundiales o continentales anteriores.

Sin embargo, los campeones continentales no pueden ser cabezas de serie en los campeonatos mundiales.

Si alguno de los tres primeros no está presente en los campeonatos anteriores, perderá su clasificación.

La ubicación de los competidores que no sean cabezas de serie tendrá sus nombres / orden seleccionados por el siguiente método:

Los nombres de todos los competidores no cabezas de serie serán seleccionados al azar, y seleccionados. Esta será entonces el orden de la competición.

PUNTUACIÓN.

Después de la ejecución de una forma, 4/6 jueces y 1 árbitro principal calificarán la actuación de la siguiente manera.

Niños (CH), cadetes jóvenes (YC), cadetes mayores (OC), jóvenes (J), senior (S): desde 7.0 a 10.0 en todos los torneos oficiales, incluidos los campeonatos mundiales y continentales.

En los campeonatos mundiales habrá 6 jueces y 1 árbitro principal.

No más de dos (2) de los seis (6) jueces pueden ser de una federación continental.

Por ejemplo, un panel de jueces debe estar compuesto por:

- Juez No 1 -Debe ser de Europa.
- Juez No 2 -Debe ser de Panamericana.
- Juez No 3 -Debe ser de África.
- Juez No 4 -será el árbitro principal pueden ser de cualquier país.
- Juez No 5 -Debe ser de Oceanía.
- Juez No 6 -Debe ser de Asia.
- Juez No 7 -Puede ser de cualquier continente - Europa/Panamericano/África/Oceanía/Asia.

Si cualquier juez de los otros continentes no está presente, entonces se utilizará el siguiente juez calificado disponible.

En los campeonatos continentales, cada uno de los 5/7 jueces será de un país diferente.

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

El árbitro principal informará a los jueces cuántos puntos deducir, si hubo alguna técnica ilegal o violación de las reglas,

Después de que el competidor haya terminado su actuación, a las órdenes del árbitro principal, subirán sus marcadores, visibles para los competidores y la audiencia, y los mantendrán en el aire hasta que el locutor en la oficina haya contado todas las notas.

Se deducirán las notas más altas y más bajas. Las tres o cinco notas restantes harán la puntuación final.

En caso de empate para el primer, segundo o tercer lugar (se comparan todas las puntuaciones de 5/7 y se resaltan las puntuaciones más altas).

El competidor con las puntuaciones más destacadas si aún hay empate, ambos competidores competirán nuevamente.

MOVIMIENTOS DE BAILE.

No se aceptarán ni tolerarán movimientos de baile durante las actuaciones musicales y de formas creativas.

Los competidores que elijan incorporar movimientos de baile como "break", "jazz", "body popping" o incluso baile "clásico" recibirán la nota más baja de cada juez.

DISFRACES Y MAQUILLAJE.

No se aceptarán disfraces teatrales, incluyendo maquillaje, máscaras o cualquier tipo de uniforme que no esté reconocido como uniforme legal de Artes Marciales.

Las infracciones a la regla antes mencionada conducirán a la descalificación inmediata por descalificación técnica del competidor.

Los competidores no pueden cubrirse los ojos (con los ojos vendados) con bandas durante su actuación.

EFFECTOS ESPECIALES.

No se tolerarán efectos especiales como láseres, humo, fuego, explosiones, agua, etc.

Las infracciones a la regla antes mencionada darán lugar a la descalificación inmediata por descalificación técnica de los competidores.

JUECES.

Los jueces se sentarán separados por lo menos a 1 metro de distancia entre sí.

No se permitirá hablar, solo para discutir con el árbitro principal.

Todos los jueces de formas creativas deben tener conocimiento y comprensión de formas creativas / formas de equipo / técnicas de artes marciales con mano abierta, armas, disparos de armas y movimientos de cuerpo de armas.

CRITERIOS PARA JUZGAR.

Cada juez deberá tener en cuenta, antes de dictar sentencia, los siguientes criterios:

CONCEPTOS BÁSICOS.

Posturas, puñetazos, patadas y bloqueos según la técnica básica de los estilos originales.

EQUILIBRIO.

Fuerza, concentración (perfecto equilibrio y movimientos realizados con energía).

GRADO DE DIFICULTAD.

Patadas, patadas con salto, patadas giratorias, trucos, combinaciones técnicas de mano / patadas, movimientos gimnásticos.

MANIPULACIÓN DE ARMAS.

Con respecto a las armas:

El competidor debe demostrar un perfecto control con bloqueos, golpes y dominio del arma que está utilizando haciendo un trabajo sobresaliente con su / s arma / s, este será el primer criterio a considerar en la categoría de armas.

Competidores que realicen trucos, movimientos gimnásticos dentro su desempeño, serán juzgados primero por la manipulación del arma, luego los trucos y movimientos de gimnasia.

Esta es una forma de armas (HSW) no una forma de mano abierta-estilo duro (HS) con arma (s). Comenzando la forma con armas en el suelo, los competidores pueden comenzar con sus armas en el suelo, pero, una vez que las han recogido, no pueden volver a ponerlas en el suelo.

Si el competidor coloca sus armas en el suelo, se contará como dejar caer el arma, y se deducirá un 1.0 completo.

Si se coloca en el suelo una segunda vez, entonces el competidor será descalificado por descalificación técnica.

Cuando se usan 2 armas en la forma: ambas armas deben ser traídas por el competidor durante la presentación.

Pueden ser del mismo tipo de armas o dos tipos diferentes de armas de estilo duro.

El competidor puede colocar un arma en el suelo (tatami) durante / después de la presentación, pero antes de que comience la forma, el competidor puede recoger la segunda arma en cualquier momento durante la forma, pero, una vez que la ha recogido, tiene que terminar la forma sosteniendo ambas armas en la mano.

Alternativamente, se permite cambiar de arma durante la forma siempre que se haya presentado: permitir colocar la primera arma en el suelo, y sin interrupciones ni paradas, levantar y continuar la forma con la segunda arma.

El competidor no puede volver a usar el arma original con la que comenzó, si la dejó en el suelo, para seguir con otra arma.

Lo siguiente no se considera "Arma al suelo":

Colocar un arma en el piso (tatami) durante / después de la presentación, pero antes de comenzar la forma.

Recoger una segunda arma durante la forma, siempre que haya sido presentada durante la presentación.

Dejar caer un arma se considera perder el control del arma durante la manipulación si cae al piso / arrojar un arma al suelo, o colocar un arma en el suelo de cualquier otra forma o situación distinta a la descrita anteriormente.

Si el arma o armas de un competidor se rompen o se deshacen, serán descalificados por descalificación técnica (puntuación mínima 7.0).

El competidor no puede seguir desempeñándose de forma con el arma rota.

Solo se permiten cinco (5) lanzamientos completos, es decir, lanzar el arma / s al aire.

Más de cinco (5) lanzamientos, el competidor será descalificado.

Las armas que se enrollan alrededor de otra arma, como Kama, Espadas, Bo, Sai, etc., no se contarán como lanzamientos si el arma queda atrapada en la mano del competidor, mientras aún está en contacto con la otra arma.

TEATRALIDAD.

La presencia y el juego de roles del competidor, y la presentación de la coreografía, el competidor puede tocar el suelo con su arma cuando realiza gimnasia y trucos, pero el arma (s) debe mantenerse en su (s) mano (s).

El competidor puede girar / rodar el arma / s alrededor de su cuerpo (cuello / brazos y manos). Estos no cuentan como liberación.

PUNTOS NEGATIVOS.

MENOS 1 PUNTO.

Se deducirá un punto completo de 1.0:

Si el competidor deja caer sus armas al suelo, se deducirán 1.0 de cada juez.

Si el competidor cambia su arma de nuevo al arma original con la que comenzó.

Si el competidor en FORMAS CREATIVAS realiza alguna técnica gimnástica, o cualquier movimiento no permitido, se le descontará 1.0 de cada juez.

MENOS 0,5 PUNTOS.

Se deducirán hasta 0,5:

Por cada técnica de gimnasia realizada en FORMAS MUSICALES sobre el número permitido de técnicas gimnásticas (más de 5 (cinco) movimientos gimnásticos).

Si el cinturón del competidor cae al suelo.

Si el el competidor pierde el control del arma y toca el piso mientras aún está en las manos.

Si el competidor pierde el equilibrio, tropieza o cae de frente, espalda, rodillas, costado, trasero o toca el piso con las manos, o lucha por controlar su arma (s),

Si el competidor pierde la sincronización con la música.

Si el competidor realiza cualquier movimiento no permitido.

Los competidores que pisan fuera del tatami durante su actuación si el tatami es de 10 x 10 metros.

MENOS 0,3 PUNTOS.

Se deducirán hasta 0,3 puntos:

Si el competidor lleva joyas o piercings de cualquier tipo (es decir, aretes, anillos, piercings en el vientre, cadenas, pulseras).

PUNTUACIÓN MÍNIMA. (PUNTUACIÓN MÁS BAJA 7.0)

Si un competidor interrumpe / detiene su actuación antes del final, los jueces darán la puntuación mínima 7.0.

Durante todas las categorías de armas, las armas solo se pueden soltar cinco (5) veces de la mano de los competidores.

Si el competidor lanza sus armas más de cinco (5) veces, los jueces darán la puntuación mínima de 7.0.

DESCALIFICACIÓN TÉCNICA

Si el competidor deja caer su arma por segunda vez, será descalificado por descalificación técnica (puntuación mínima 7.0)

Si el arma / s del competidor se rompe o se deshace, será descalificado por descalificación técnica (puntuación mínima 7.0). Se escuchan malas palabras en la música, el intérprete será descalificado por descalificación técnica (puntuación mínima de 7.0)

Si un competidor usa accesorios, es decir: vendas, vestuario teatral, etc., será descalificado por descalificación técnica (puntuación mínima de 7.0).

REGLAS DE FORMAS MUSICALES

DEFINICIÓN.

Una forma musical es una especie de lucha imaginaria contra uno o más oponentes, en la que el intérprete utiliza técnicas provenientes de las artes marciales orientales, con música que acompaña la forma musical.

La elección de la música es personal.

CATEGORÍAS.

En las competiciones de Formas Musicales existen dos (2) categorías tanto para hombres como para mujeres.

Estilos Duros (HS): que son técnicas provenientes del Kickboxing, Karate Tradicional y Taekwondo.

Armas de Estilos Duros (HSW): Kama, Sai, Tonfa, Nunchaku, Bo y Katana,

Los competidores en formas musicales pueden ingresar en solo 2 divisiones en campeonatos mundiales y continentales, mano abierta y armas,

En campeonatos mundiales / continentales, 2 competidores pueden representar a su país en las mismas categorías / divisiones.

En todos los demás torneos no hay límite para la cantidad de competidores de cada país / club que pueden ingresar / competir.

Los competidores pueden elegir formas difíciles (HS), (es decir, mano abierta dura (HS) + armas duras (HSW).

Los competidores también pueden ingresar a las formas creativas: mano abierta (CF) + armas (CFW) y también eventos de equipo.

Todos los competidores que deseen competir en los eventos de equipo, deben haber competido como en individual primero.

RITMO.

Todas las categorías de formas musicales deben interpretarse con música.
Las técnicas de artes marciales deben ir de acuerdo al ritmo de la música.

MÚSICA.

Todos los competidores deben tener 1 pista / archivo en sus CD / iPod / teléfonos inteligentes para estilo duro (HS) / Armas (HSW), los competidores deben tener su nombre, país, disciplina en sus CD.

Si la música de un competidor se detiene involuntariamente durante su forma, el competidor puede continuar sin música o puede reiniciar su actuación nuevamente.

NO habrá penalización o puntos negativos otorgados en estas circunstancias.

SINCRONIZACIÓN.

Sincronización perfecta es la relación entre movimiento del competidor y la música elegida.

MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS.

SÓLO se permiten cinco (5) movimientos gimnásticos en formas musicales.

La violación de esta regla dará lugar a una deducción de 0.5 puntos de cada juez por cada técnica gimnástica extra realizada.

Un movimiento gimnástico es un movimiento sin artes marciales, propósito artístico (no golpear).

Algunos movimientos gimnásticos se pueden modificar agregando una patada / patadas al movimiento.

En ese caso, no se considera un movimiento gimnástico.

Estas se clasifican como técnicas gimnásticas: rodar hacia adelante / rodar hacia atrás, pararse con las manos, todas las volteretas incluyendo dos (2) manos / una (1) mano, volteretas de codo, todos los giros incluyendo dos manos, una mano, redondeos de codos, resortes de mano / resortes de cabeza, volteretas hacia atrás con las manos tocando el suelo (incluso si las piernas están abiertas o no) skip ups, saltos mortales delanteros y traseros, metidos / rectos o recogidos, saltos mortales hacia atrás con (1) twist / doble (2) twist, volteretas frontales arábicas.

Hand down raize / websters / capoeira kicks se clasifican como trucos.

REGLAS DE FORMAS CREATIVAS

DEFINICIÓN.

Una forma creativa es una especie de lucha imaginaria contra uno o más oponentes, en la que el ejecutante utiliza técnicas provenientes de las Artes Marciales Orientales.

CATEGORÍAS.

En las competiciones de Formas Creativas hay 10 divisiones, • Hombres, Mujeres, Niños, Niñas, Equipos Mano Abierta Creativa (CF), Armas Creativas (CFW), Equipos de Formas Creativas (CFT),

Los competidores pueden ingresar a cualquiera de las divisiones de Mano Abierta, Armas y equipos.

MÚSICA.

Los competidores de Formas Creativas no pueden utilizar música de ningún tipo, TODAS LAS FORMAS se realizarán SIN MÚSICA.

MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS.

No se permiten técnicas de gimnasia, solo se permite 1 salto.

No se permiten técnicas INVERTIDAS.

No se permiten los siguientes movimientos:

Cualquier movimiento que implique giros de más de 360 grados mientras se está en el aire.

Cualquier movimiento que requiera el cuerpo, debe estar más invertido que paralelo al suelo, o son movimientos similares a los de la gimnasia / y / o ninguna disciplina de artes marciales.

TÉCNICAS NO PERMITIDAS.

Los competidores no pueden realizar ningún giro más allá de 360 grados mientras están en el aire o en paralelo al suelo.

Los competidores no pueden realizar ninguna técnica invertida.

LOS COMPETIDORES PUEDEN REALIZAR.

Patadas de mariposa, tiros de mariposa y patadas de ilusión, estos son los ÚNICOS TRUCOS de pierna que se pueden realizar en las categorías de formas creativas.

