



REGLAMENTO FORMAS MUSICALES

COMITÉ NACIONAL DE ARBITRAJE

Reglamento Formas Musicales 2020

- **Art. 1. DEFINICIÓN.**
- **Art. 2. RITMO.**
- **Art. 3. DURACIÓN.**
- **Art. 4. MÚSICA.**
- **Art. 5. ELIMINATORIAS (SOLAMENTE CAMPEONATOS DE ESPAÑA).**
- **Art. 6. EDAD.**
- **Art. 7. ESPECIFICACIONES DE EDAD POR CATEGORÍAS.**
- **Art. 7.2. LEGITIMACIÓN.**
- **Art. 7.1. ESPECIFICACIÓN DURANTE UN CAMPEONATO/TORNEO.**
- **Art.8. DIVISIONES.**
- **Art. 9. UNIFORMES.**
- **Art. 10. ESTADO DE LAS ARMAS.**
- **Art. 11. MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS.**
- **Art. 12. ORDEN Y CRITERIOS PARA JUZGAR.**
- **Art. 13. PUNTUACIÓN.**
- **Art. 14. TAMAÑO DEL TATAMI.**
- **Art. 15. PUNTOS NEGATIVOS.**
- **Art. 16. PRESELECCIÓN.**
- **Art. 17. MOVIMIENTOS DE BAILE.**
- **Art. 18. VESTUARIO Y MAQUILLAJE.**
- **Art. 19. 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. Las ejecuciones 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.

No hay un límite de tiempo para ninguna forma musical.

Art. 4. MÚSICA.

CD, IPOD, Smartphone, todos los competidores deben tener 1 canción.

Todos los competidores deben tener puesto su comunidad autónoma en el CD.

Si la música de un competidor se parara de forma involuntaria durante su actuación, podrá continuar sin música, o parar y continuar desde donde se le paró la música, sin que, por ello, se le tenga que sancionar.

Art. 5. 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. 6. EDAD.

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

- Infantiles: 8 y 9 años
- Cadetes Menores: 10,11 y 12 años.
- Cadetes Mayores: 13,14 y 15 años.
- Junior: 16,17 y 18 años.
- Senior: De 19 a 41 años.
- **Art. 7. ESPECIFICACIONES DE EDAD POR CATEGORÍAS.**

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

Un competidor será colocado en una categoría de edad de acuerdo a su Fecha de Nacimiento.

Especificaciones de las Categorías por edad:

Infantiles: 8 y 9 años. Comprende desde el día que cumple los 8 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. 7.1. 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. 7.2. 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 FEKM., sólo es posible iniciar y competir en una categoría de edad.

Art. 8. 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, Taekwondo o Kickboxing.

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. 9.- 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.

Competir con camiseta no está permitido, y los competidores deben competir con los pies descalzos.

Los competidores deben vestir el cinturón de artes marciales.

Los competidores pueden competir con muñequeras (de sudor, como en tenis), en sus brazos o muñecas.

Los uniformes de formas suaves o fajas no serán permitidos.

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. 10.- 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. 11.- MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS.

En las formas musicales FEKM, en ambos estilos, Fuertes y Suaves, no están permitidos más de cinco 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 considerará un movimiento de gimnasia.

Estas serán clasificadas como técnicas gimnásticas:

Rodar hacia delante/atrás, hacer el pino, hacer la rueda con una o dos manos, hacer la rueda con los hombros, volteretas con una mano o dos manos, con los codos, hacer el muelle con las manos/la cabeza, back flips con las manos tocando el suelo (incluso si las piernas están divididas o no).

Volteretas hacia delante/atrás, volteretas hacia atrás con giro del cuerpo, volteretas frontales de Arabia.

(Las técnicas de pierna de capoeira son consideradas como trucos).

Art. 12.- 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:

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 Fuertes: 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.

Comenzar las formas con las armas en el suelo: Los competidores están permitidos a empezar con sus armas en el suelo, pero una vez son recogidas el arma o las armas, ellos no pueden ponerlas de nuevo en el suelo,

Si el competidor coloca su arma o armas en el suelo, esto contará como caída del arma y 1.0 puntos serán restados.

Si el competidor dejará caer sus armas al suelo por segunda vez, entonces el competidor será descalificado.

Teatralidad: La presencia del competidor, su papel y la presentación de la coreografía.

El competidor podría tocar el suelo con sus armas cuando las cuando la actuación gimnastica y trucos lo exijan, pero las armas deberán estar en sus manos en todo momento.

Los competidores podrán hacer girar sus armas alrededor de su cuerpo, cuello, brazos y manos, y no contará como LIBERACIÓN del arma.

Solamente 5 LIBERACIONES completas serán permitidas: ejemplo, lanzar las armas al aire está permitido.

Más de 5 LIBERACIONES será motivo de descalificación.

Armas que ruedan o giran alrededor de otra arma, tales como Kama, espada, Bo, Sai, etc, no serán contadas como LIBERACIONES si el arma es tomada de nuevo con la mano, mientras esta todavía girando con la otra arma.

Cuando dos armas son usadas en la misma forma musical:

Las dos armas deben ser traídas por el competidor durante la presentación.

Las armas pueden ser del mismo estilo o 2 tipos diferentes de armas de estilo duro.

El competidor puede dejar un arma en el suelo del tatami durante o después de la presentación, pero antes de que las formas empiecen, el competidor puede recoger la segunda arma en cualquier momento durante la forma. Pero una vez que el competidor ha recogido la segunda arma, el competidor debe acabar las formas manteniendo ambas armas en las manos.

NOTA: Alternativamente, se pueden cambiar las armas de mano durante la forma, tanto tiempo haya sido presentado como parte de la forma.

Esto quiere decir, permitiendo dejar la primera arma en el suelo y sin ninguna parada o descanso, recoger y continuar la forma con la segunda arma.

NOTA: El competidor no puede volver a recoger el arma con la que el competidor empieza, lo siguiente no es considerado dejar caer el arma dejando el arma en el suelo durante o después de la presentación. Pero el competidor empieza la forma recogiendo la segunda arma durante la forma, el tiempo que haya sido cogida y presentada durante la presentación, se callera el arma, será considerada como pérdida de control de esta durante la manipulación, si estas caen al suelo.

Lanzar las armas al suelo, o si se dejan las armas en el suelo de algún modo o situación que se describe arriba,

Si las armas de un competidor se rompen o se desmoronan, el competidor obtendrá la puntuación más baja, 7 puntos. El competidor no puede seguir con la forma con el arma rota.

Art. 13.- PUNTUACIÓN.

Después de las formas musicales, los jueces y jefe de tatami puntuaran las actuaciones del modo siguiente:

Chicos/Chicas, cadetes menores, cadetes mayores, junior y senior: desde 7 hasta 10 puntos en todos los eventos.

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, todas las puntuaciones de los 6 jueces serán comparadas y las puntuaciones más altas ganarán.

En caso de que, aun así, hubiera empate, los dos competidores deberán competir de nuevo.

TAMAÑO DEL TATAMI

El área para las formas musicales será de 10x10 metros.

La zona de tatami deberá estar libre de mesas y sillas con un metro de distancia.

No podrá haber personas detrás de los paneles de puntuación de los jueces.

Los competidores que pisen fuera de la zona de tatami, será descontado 0.5 como penalización.

Si la zona de tatami es inferior a 10x10 metros, no se descontará nada a la puntuación final del competidor.

Art. 14.- PUNTOS NEGATIVOS.

1,0 punto:

Si el competidor se cae o deja caer su arma/s al suelo, cada Juez debe descontar.

Si el competidor cambia de armas, de las primeras con la que estuvo compitiendo.

Desde 0,5 puntos a 1,0 punto:

Si el competidor pierde la sincronización con su música.

Si el competidor pierde el equilibrio, tropieza o se esfuerza por controlar su arma/s.

Si el competidor realiza un movimiento no permitido.

El competidor que pise fuera del tatami, cuando el tatami sea de 10x10.

0.5 puntos:

Por cada técnica de gimnasia que se realice por encima del número permitido de técnicas de gimnasia.

Si a un competidor se le cae el cinturón de grado.

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, ...)

Puntuación mínima (7 puntos):

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 liberarse de la mano del competidor 5 veces.

Si el competidor lanza sus armas más de 5 veces, será descalificado. (Jueces muestran puntuación mínima).

Si las armas de un competidor se rompen o desmontan.

Si se le caen las armas dos veces a un competidor.

Si en la música, el intérprete dice palabras malsonantes, groseras, etc., será descalificado.

Si un competidor usa accesorios, vendas para los ojos o disfraces teatrales.

Art. 15.- PRESELECCIÓN.

Se preseleccionará a los competidores, es decir, el 1º, el 2º y el 3º clasificado en el anterior Campeonato. Si algunos 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. 16.- 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. 17.- 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. 18.- 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.