

**REGLAMENTO DE LA FEDERACIÓN
INTERNACIONAL DE ARTES MARCIALES**

KUNG FU (WU SHU)

ARTICULO 1º AREA DE COMPETICIÓN

El área de competición será de superficie lisa, debe tener una medida exacta de 8 X 8 m. y los combates se realizan en una tarima de 50 cm. de altura.

ARTICULO 2º REQUISITOS PARA LOS COMPETIDORES

Poseer la licencia en vigor.

Conocer el Reglamento de Competición.

Estar inscrito en el plazo establecido por F.I.D.A.M.

Poseer Pasaporte Deportivo F.I.D.A.M.

Los competidores tienen que llevar el uniforme y las protecciones homologadas por F.I.D.A.M.

ARTICULO 3º UNIFORME OFICIAL DE ARBITROS Y JUECES

CAMISA TIPO POLO ROJA (con logo FIDAM)
PANTALÓN NEGRO
CALCETINES NEGROS
ZAPATILLAS NEGRAS

ARTICULO 4º PROTECCIONES OBLIGATORIAS

GUANTES 8 OZ , O 10 OZ. DE BOXEO
PROTECTOR BUCAL
ESPINILLERAS
PETO
COQUILLA
CASCO

NOTA: En profesionales no se utiliza el casco ni el peto y la competición se realiza en un ring de BOXEO.

ARTICULO 5º UNIFORME COMPETIDORES

Traje del estilo (con logo F.I.D.A.M.) y cinturón correspondiente homologado por F.I.D.A.M.

ARTICULO 6º CLASIFICACION DE CATEGORÍAS Y PESOS

ALEVIN – INFANTIL (masculino y femenino) cinturón verde a negro (de 5 años a 14años).

- § ALEVIN A (6 a 7 años)
- § ALEVIN B (8 a 9 años)
- § INFANTIL A (10 a 11 años)
- § INFANTIL B (12 a 13 años)
- § JUVENIL (14 a 15 años)
- § CADETE (16 a 17 años)

NOTA IMPORTANTE: Los niños que por su peso, aunque no por edad pueden ser ascendidos de categoría por corpulencia y peso.

JUVENIL – CADETE – SENIOR (de 15 años en adelante)

MASCULINO

- Menos 54 kg. (MOSCA)
- Menos de 58 kg. (PLUMA)
- Menos de 62 kg. (LIGERO)
- Menos de 66 Kg. (SUPER LIGERO)
- Menos de 69 kg. (WELTER)
- Menos de 72 kg. (SUPER WELTER)
- Menos de 76 kg. (MEDIO) Menos de 79 kg. (SUPER MEDIO)
- Menos de 82 kg. (SEMI PESADO)
- Menos de 88 kg. (CRUCERO)
- Menos de 95 kg. (PESADO)
- Más de 95 kg. (SUPER PESADO)

FEMENINO

- Menos de 50 kg. (PLUMA)
- Menos de 55 kg. (LIGERO) Menos de 60 kg. (WELTER)
- Menos de 65 kg. (MEDIO)
- Menos de 70 kg. (SEMI PESADO)
- Más de 70 kg. (PESADO)

ARTICULO 7º TIPOS DE CAMPEONATOS

- § Provinciales
- § Regionales
- § Inter Regionales
- § Nacionales
- § Internacionales

ARTICULO 8º PESAJE

El pesaje de los competidores en el día de la competición deberá terminar ½ hora antes del inicio de la misma.

El pesaje deberá realizarse sin ropa. Los pesos serán los oficiales y adjuntos a este Reglamento.

ARTICULO 9º TIPOS DE COMPETICIÓN

Las competiciones se dividen de la siguiente forma:

§ **Individual:** Será normalmente entre la misma clase de peso.

§ **Equipos:** Estará compuesto por un máximo de cinco competidores (Sin reservas).

ARTICULO 10º DURACIÓN DE LOS COMBATES

La duración oficial de los combates será de 2 asaltos de 2 minutos con 1 minuto de descanso entre asalto y asalto.

ARTICULO 11º TÉCNICAS PERMITIDAS Y PUNTUABLES

Están permitidas todas las técnicas de puño de cualquier escuela de WU-SHU (KUNG-FU) como jab, crochet, gancho, espini, es decir se utilizan las cinco zonas de contacto del puño:

La zona frontal del puño donde podemos realizar el jab, el crochet o el gancho.

La zona superior del puño, donde haríamos el espini o golpe de látigo, técnica de puño permitida en el FULL-CONTACT o en el KICK BOXING profesional.

La zona opuesta a la del espini, o sea la zona de abajo del puño, donde se realiza unpuño látigo de arriba a bajo en diagonal, con el puño cerrado.

La zona del pulgar y el meñique, donde se realizan lo que en SAN-DA se denominan puños martillo (de arriba a bajo o viceversa o efectuando diagonales).

Por tanto en SAN-DA se utilizan y permiten todas las técnicas de puño cerrado.

Las técnicas de patadas permitidas son las mismas que en KICK BOXING.

Las proyecciones. Para proyectar al adversario se tienen un máximo de dos segundos. Se empieza a contar a partir de que uno de los dos competidores coge al otro, en ese momento solo se tienen dos segundos para derribar al adversario. No todas las proyecciones puntúan, ya que si tocan el suelo los dos adversarios al unísono, no puntúan.

En una proyección siempre puntúa el adversario que queda de pie o el último en tocar el suelo. Pero aquel que aunque habiendo quedado de pie o ser el último en caer haya tocado el suelo con las manos, rodillas o cuerpo antes que el adversario perderá los puntos de la proyección. Los barridos, la caída del adversario por unaesquina manifiesta del otro competidor y la salida del tatami se cuentan como proyección.

Las partes válidas incluyen la cabeza, tronco y extremidades.

ARTICULO 12º TÉCNICAS PROHIBIDAS

Caerse intencionadamente.

Simular lesión.

Atacar con la rodilla. Atacar a la ingle intencionadamente.

Pisar o golpear intencionadamente cualquier parte de la pierna o pie.

Atacar la cara del adversario con la mano o con el puño.

Hacer gestos para indicar la anotación o deducción del punto levantando la mano.

Expresar observaciones incorrectas o cualquier falta de mala conducta por parte del competidor o del entrenador.

Atacar al contrincante caído.

Atacar a la espalda y la nuca intencionadamente.

Cabezazo.

Atacar al cuello, la garganta o la entrepierna.

El árbitro amonestará y penalizará al competidor quitando los puntos que crea necesarios e incluso descalificarlo.

ARTICULO 13º SALIDAS Y PENALIZACIONES

Aquel competidor que sale por descuido o por técnica del adversario y cae al suelo fuera de la tarima, pierde tres puntos y si sale dos veces en el mismo asalto, pierde ese asalto.