

REGLAMENTO DE TORNEOS

1. INFORMACIÓN GENERAL DEL TORNEO

1.1 OBJETIVO

El presente reglamento tiene como objetivo establecer las normas y criterios que regulan la organización, desarrollo y evaluación de los torneos, garantizando un marco claro, justo y ordenado para competidores, árbitros, entrenadores y público. Así mismo, busca promover el espíritu deportivo, el respeto entre participantes y el cumplimiento de las normas establecidas por FUAM (Federación Uruguaya de Artes Marciales), asegurando igualdad de condiciones y transparencia en cada instancia de la competencia.

1.2 ESPIRITU DEPORTIVO

El torneo promueve los valores fundamentales de las artes marciales: respeto, disciplina, humildad y superación personal. Se espera que competidores, instructores, cinturones negros, familiares y público en general mantengan una actitud de respeto hacia los árbitros, los oponentes y la organización del evento.

La competencia debe entenderse como una oportunidad de crecimiento y aprendizaje, donde el verdadero triunfo no se mide únicamente por el resultado, sino por el esfuerzo, la conducta y el honor demostrados dentro y fuera del perímetro. El comportamiento ejemplar y el respeto mutuo reflejan el verdadero espíritu de las artes marciales.

1.3 COMPORTAMIENTO DEL PÚBLICO

El público deberá respetar las áreas designadas para su permanencia.

Reglas principales:

- Los espectadores deben permanecer en sus lugares.
- El área de competencia es **solo para competidores y personal autorizado**.
- Se permite:
 - Aplaudir
 - Alentar a los competidores
- Esta prohibido:
 - Incitar a la violencia
 - Interferir con la competencia

Sanciones posibles:

- Advertencia al competidor
- Descalificación del competidor
- En casos graves, **descalificación de toda la escuela** (a decisión del organizador del torneo)

1.4 FOTOGRAFIA OFICIAL

El torneo puede contar con **fotógrafo oficial**.

Los participantes podrán:

- Tomar fotos personales
- Fotos grupales
- Fotos de podio
- Imprimir fotos en el momento

Se solicita:

- Prioridad al fotógrafo oficial durante **las fotos de podio**.

1.5 SEGURIDAD Y ASISTENCIA MÉDICA

La organización del torneo deberá contar con personal médico calificado o servicio de asistencia médica disponible durante el desarrollo del evento, con el fin de atender cualquier incidente que pudiera ocurrir durante las competencias, considerando que algunas modalidades corresponden a deportes de contacto.

Todos los competidores deberán declarar que se encuentran en condiciones físicas aptas para participar en las actividades deportivas del torneo. La participación en el evento implica la aceptación de los riesgos inherentes a la práctica de las artes marciales.

Ante cualquier lesión, golpe o situación que comprometa la integridad física de un competidor, el árbitro central podrá detener inmediatamente el combate o la competencia y solicitar la intervención del personal médico. La decisión del personal médico respecto a la continuidad o no del competidor en la competencia será considerada definitiva.

En todas las modalidades se deberá mantener control técnico y respeto por la integridad física del oponente. El uso de fuerza excesiva, conducta peligrosa o acciones que pongan en riesgo al adversario podrán ser sancionadas por el cuerpo arbitral con advertencias, pérdida de puntos o descalificación del competidor.

La organización del evento, sus colaboradores, árbitros y asistentes no se responsabiliza por lesiones o daños físicos que pudieran producirse durante el desarrollo de la competencia. La participación en el torneo implica la aceptación de estas condiciones por parte de competidores, instructores y responsables.

2. ORGANIZACIÓN DEL TORNEO

Los torneos deben utilizar las planillas oficiales sin excepción. Esto para facilitar el trabajo del personal relacionado con el Ranking FUAM.

2.1 MODALIDADES

Existirán diferentes modalidades, para el Ranking oficial de FUAM (Federación Uruguaya de Artes Marciales) serán validas para puntuar las siguientes:

- Modalidades Tradicionales:
 - *Formas*
 - *Armas*
 - *Combate al punto*
- Modalidades por equipo:
 - *Formas por Equipo*
 - *Combate por Equipo*
- Modalidades de Contacto:
 - *Light Contact*
 - *Full Contact*
 - *Kickboxing*
 - *Combate de Contacto (Kyokushin)*
- *Exhibición*

En cada evento las modalidades de Contacto podran **estar o no**, a decisión de cada organizador de torneo.

2.2 DIVISIÓN DE CATEGORÍAS TRADICIONALES:

Las categorías están clasificadas por edad y por rango, como se muestra a continuación:

- Por edad:
 - Hasta 5 años
 - 6 a 8 años
 - 9 a 11 años
 - 12 a 13 años
 - 14 a 17 años
 - 18 a 29 años
 - 30 a 39 años
 - 40 a 49 años
 - Más de 50 años
- Por rango:
 - Kyu A
 - Kyu B
 - Danes
 - Maestros

En la modalidad de Combate también serán divididas por sexo **Femenino y Masculino**.

Según el evento, las categorías podrán **unificarse o separarse por origen (Japonés / Coreano / Chino)** consultar con el organizador.

En casos excepcionales, el equipo de arbitraje podrá modificar categorías edad y rango, cuidando la integridad física de los competidores, teniendo en cuenta que el competidor no podrá participar en categorías inferiores a su rango y edad.

2.3 CANTIDAD DE COMPETIDORES POR CATEGORÍA TRADICIONAL

- Mínimo: 1 competidor
- Máximo: 16 competidores

Si hay más de 16:

- Se divide la categoría, teniendo en cuenta sexo y complexión física.

La unificación de categoría será una opción si hay pocos competidores (Siempre y cuando se mantenga el equilibrio de las categorías).

2.4 DIVISION DE CATEGORIAS POR EQUIPO

- Por edad:
 - Infantiles (Hasta 12 inclusive)
 - Juveniles (14 - 17)
 - Adultos (18+)
- Por rango:
 - Kyu A
 - Kyu B
 - Danes
 - Maestros

Los equipos de rango superior pueden ser conformados por miembros de rangos inferiores (ejemplo equipo en categoría Danes que contenga uno o más miembros de rango Kyu A o B).

Con el equipo conformado, si no tuviera competencia se tendrá en cuenta el mismo criterio de categorías tradicionales de forma, que podrá subir de categoría (no bajar) siempre y cuando se mantenga el equilibrio de las categorías.

En la modalidad de Combate por Equipo tambien seran divididas por sexo **Femenino y Masculino.**

3. PERSONAL DEL TORNEO

3.1 ARBITRAJE

En las modalidades Formas, Armas y Formas por Equipo habrá:

- **5 jueces** por perímetro (preferentemente)
- En algunos casos **3 árbitros**
- Los jueces deberán tomar sus puestos en el perímetro según sus rangos de arbitraje
- El personal de arbitraje será designado por el organizador del evento.

En las modalidades de Combate y Contacto deberá estar compuesto por:

- 3 árbitros
- 1 cronometrista
- 1 planillero

El **árbitro central**:

- Controla el perímetro
- Dirige la categoría
- Verificar la planilla de cada categoría a su término y dar la autorización para entregarla al registro de resultados para el ranking FUAM.

Se anima al organizador de cada evento a tener en cuenta que los árbitros sean de diferentes escuelas (Esto no es obligatorio).

3.2 PLANILLEROS

Funciones:

- Registrar competidores (Nombre, Edad, Rango, Escuela).
- Aplicar el sistema de evaluación (Punto 4 de este documento).
- Al término de cada categoría, el planillero deberá validar las firmas correspondientes en la planilla del equipo de arbitraje, luego deberá entregarla al registro de resultados para el ranking FUAM.
- En caso de premiar en el perímetro, deberá retirar las premiaciones correspondientes y entregarlas al **juez central**.

Todos los planilleros deberán ser recomendados por FUAM y deberán ser artistas marciales. **No se permitirá** cumplir la función a personas que no cumplan con estas condiciones.

4. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

4.1 CATEGORIA FORMAS

4.1.1 Inicio de la competencia

La competencia comienza desde la **separación de categorías**, por lo que los competidores deben mantener actitud y preparación.

Según el evento, el organizador tiene la potestad de separar por origen (Japonés / Coreano / Chino) la categoría o unificarla.

4.1.2 Procedimiento

1. El planillero será el encargado de registrar a los competidores en la categoría. Luego de eso deben sentarse a la derecha del juez central.
2. El Juez central o quien él designe llama al competidor actual, y al siguiente que debe mantenerse de pie en el área de preparación.
3. El competidor actual se ubica en la entrada del perímetro.
4. Realiza saludo (presentación opcional).
5. Espera la orden del juez central.
6. Comienza la ejecución de la forma.
7. Al término de su ejecución, el competidor deberá:
 - a. Esperar la evaluación de los jueces.
 - b. Realizar el saludo correspondiente a los jueces.
 - c. Salir del perímetro cuando se le indique.
 - d. Saludar al siguiente competidor.
 - e. Sentarse a la izquierda del juez central.

Los **primeros 3 competidores** omiten el subpunto a y serán evaluados luego del tercer competidor. Luego cada competidor será evaluado individualmente. Esto se hace para calibrar la puntuación de la categoría.

4.1.3 Criterios de Evaluación

Los jueces evaluarán la calidad de la técnica y no la cantidad de movimientos que integran la forma, basados en los siguientes criterios:

- Fuerza
- Postura y balance
- Posiciones de piernas
- Precisión y control de técnicas
- Correcta ejecución de las técnicas

- Potencia del grito
- Actitud marcial
- Prolijidad del uniforme
- Fluidez técnica
- Guardia
- Actitud deportiva
- Tiempo de la ejecución

4.1.4 Puntaje

Existirá una base en la puntuación, definida de la siguiente manera:

CATEGORIA	PUNTAJE BASE
KYU A	6
KYU B	7
DANES	8
MAESTROS	9

El formato de puntaje es a través de pizarras donde el número de puntaje base indicará el rango del alumno, y luego irá el puntaje en 2 decimales. Ejemplo 6.58 en caso de Kyu A.

Se recomienda a los jueces utilizar los decimales por encima del 50 (sobre todo en los infantiles).

4.1.5 Desempates

1. El planillero deberá informar al juez central si hay empate dentro de los primeros 3 puestos.
2. En caso de seguir empatados luego de la revisión inicial, los competidores empatados deberán realizar nuevamente la ejecución.
3. Los jueces deberán señalar con mano la mejor ejecución.
4. El planillero deberá registrar el resultado del desempate.

4.1.5.1 Resolviendo desempates

En caso de empate el ganador será determinado por regla de mayoría; el competidor que recibió mayor puntuación de la mayoría de los jueces (en caso de 3 jueces, 2 sería la mayoría y en caso de 5 jueces, 3 sería la mayoría), será declarado ganador del empate.

- a. El empate por el puesto más alto (1er puesto antes que 3ero) será definido primero.
- b. Si no hay mayoría para resolver el empate, los competidores repiten la ejecución.
- c. Los jueces compararan las ejecuciones y señalaran con mano al mejor competidor.
- d. **Resolviendo un empate entre 3 o más competidores.**
 1. Si todos los jueces apuntan a un competidor distinto:
 2. Los competidores elegidos dan un paso adelante.
 3. Los 2 competidores a la izquierda del central dan un paso adicional.
 4. Los jueces determinan el mejor entre estos 2.
 5. Luego los jueces determinan el ganador del empate entre el competidor que ganó en el punto 4 y el tercer competidor.
 6. Si más de un puesto en el podio necesita ser determinado, el proceso se repite incluyendo todos los competidores originalmente empatados.
 7. Una vez que un juez eligió a un competidor como ganador de un empate, debe mantener su elección hasta finalizar el proceso.

En caso de 5 jueces, definirán el desempate los 3 jueces de centro.

Reglas adicionales:

- **Kyu A:** En caso de tener que realizar la ejecución nuevamente, pueden repetir la misma forma.
- **Kyu B / Danes / Maestros:** En caso de tener que realizar la ejecución nuevamente deben cambiar de forma, en caso contrario cada juez restará 10 decimales de su puntuación.

4.2 CATEGORIA ARMAS

4.2.1 Inicio de la competencia

La competencia comienza desde la **separación de categorías**, por lo que los competidores deben mantener actitud y preparación.

Según el evento, el organizador tiene la potestad de separar por tipo de armas (blandas o duras) la categoría o unificarla.

4.2.2 Procedimiento

1. El planillero será el encargado de registrar a los competidores en la categoría. Luego de eso deben sentarse a la derecha del juez central.

2. El juez central o quien él designe deberá verificar el estado de las armas a ser utilizadas por los competidores. En caso de arma en deterioro deberá avisar al organizador.
3. El Juez central o quien él designe llama al competidor actual, y al siguiente que debe mantenerse de pie en el área de preparación.
4. El competidor actual se ubica en la entrada del perímetro.
5. Realiza saludo (presentación opcional).
6. Espera la orden del juez central.
7. Comienza la ejecución de la forma.
8. Al término de su ejecución, el competidor deberá:
 - a. Esperar la evaluación de los jueces.
 - b. Realizar el saludo correspondiente a los jueces.
 - c. Salir del perímetro cuando se le indique.
 - d. Saludar al siguiente competidor.
 - e. Sentarse a la izquierda del juez central.

Los **primeros 3 competidores** omiten el subpunto a y serán evaluados luego del tercer competidor. Luego cada competidor será evaluado individualmente. Esto se hace para calibrar la puntuación de la categoría.

4.2.3 Criterios de Evaluación

Los jueces evaluarán la calidad de la técnica y no la cantidad de movimientos que integran la forma, basados en los siguientes criterios:

- Habilidad técnica
- Velocidad
- Correcta ejecución de las técnicas
- Precisión y control de técnicas
- Postura y balance
- Posiciones de piernas
- Actitud marcial
- Prolijidad del uniforme
- Fluidez técnica
- Actitud deportiva
- Tiempo de la ejecución

4.2.4 Puntaje

Existirá una base en la puntuación, definida de la siguiente manera:

CATEGORIA	PUNTAJE BASE
KYU A	6
KYU B	7
DANES	8
MAESTROS	9

El formato de puntaje es a través de pizarras donde el número de puntaje base indicará el rango del alumno, y luego irá el puntaje en 2 decimales. Ejemplo 6.58 en caso de Kyu A.

Se recomienda a los jueces utilizar los decimales por encima del 50 (sobre todo en los infantiles).

En caso de rotura o caída de arma, cada juez restará 10 decimales de su puntuación.

4.2.5 Desempates

1. El planillero deberá informar al juez central si hay empate dentro de los primeros 3 puestos.
2. En caso de seguir empatados luego de la revisión inicial, los competidores empatados deberán realizar nuevamente la ejecución.
3. Los jueces deberán señalar con mano la mejor ejecución.
4. El planillero deberá registrar el resultado del desempate.

4.2.5.1 Resolviendo desempates

En caso de empate el ganador será determinado por regla de mayoría; el competidor que recibió mayor puntuación de la mayoría de los jueces (en caso de 3 jueces, 2 sería la mayoría y en caso de 5 jueces, 3 sería la mayoría), será declarado ganador del empate.

- A. El empate por el puesto más alto (1er puesto antes que 3ero) será definido primero.
- B. Si no hay mayoría para resolver el empate, los competidores repiten la ejecución.
- C. Los jueces compararan las ejecuciones y señalaran con mano al mejor competidor.
- D. **Resolviendo un empate entre 3 o más competidores.**

1. Si todos los jueces apuntan a un competidor distinto:

2. Los competidores elegidos dan un paso adelante.
3. Los 2 competidores a la izquierda del central dan un paso adicional.
4. Los jueces determinan el mejor entre estos 2.
5. Luego los jueces determinan el ganador del empate entre el competidor que ganó en el punto 4 y el tercer competidor.
6. Si más de un puesto en el podio necesita ser determinado, el proceso se repite incluyendo todos los competidores originalmente empatados.
7. Una vez que un juez eligió a un competidor como ganador de un empate, debe mantener su elección hasta finalizar el proceso.

En caso de 5 jueces, definirán el desempate los 3 jueces de centro.

Reglas adicionales:

- **Kyu A:** En caso de tener que realizar la ejecución nuevamente, pueden repetir la misma forma.
- **Kyu B / Danes / Maestros:** En caso de tener que realizar la ejecución nuevamente deben cambiar de arma, en caso contrario cada juez restará 10 decimales de su puntuación.

4.3 CATEGORIA COMBATE AL PUNTO

4.3.1 Protecciones

Obligatorias:

- Guantes
- Protector de pie
- Cabezal
- Bucal
- Inguinal

Opcionales:

- Pechera
- Canilleras
- Antebrazos
- Máscara

Si un competidor no cuenta con alguna de las protecciones obligatorias:

- Se le da **1 minuto** para conseguirlas
- Si no las consigue → **descalificado**

4.3.2 Tiempo y Puntajes

En la modalidad de combate al punto dependiendo la categoría el límite de tiempo es variable al igual que el puntaje a alcanzar para ganar un combate.

CATEGORIA	TIEMPO	PUNTAJE
KYU A y KYU B	1:30 minutos	5
DANES y MAESTROS	2 minutos	5

4.3.3 Reglas

Señas arbitrales

- Cruzar los brazos a la altura del cinturón = acción vista, no hay punto
- Tapar los ojos con las manos = acción no vista, no hay punto
- Movimiento circular con la mano apuntando al competidor = advertencia al competidor apuntado
- Señalar al piso en vaivén apuntando al competidor = salida del competidor señalado
- Choque de puños a la altura del pecho = acción vista, choque de técnica, no hay punto
- Toque de antebrazo a la altura del pecho = acción vista sin técnica, no hay punto
- Apuntar a un competidor por encima del nivel de los hombros, con 1 o 2 dedos = acción vista, 1 punto, o 2 puntos respectivamente

Cronometrista

Tendrá la función de llevar el control del tiempo de combate, solo podrá parar el tiempo cuando el juez de centro se lo indique (no en cada llamado a punto). Esto sucederá en situaciones de advertencia o específicas.

También deberá advertir al juez central cuando el tiempo haya finalizado. La voz de '**ALTO!**' deberá tener el tono y volumen adecuado para ser escuchada por el juez

central. Deberá asegurarse que el juez central termine la pelea (esto es determinante ya que podrían haber puntos o faltas después de la voz de '**ALTO!**').

El cronometrista deberá ser un artista marcial. No se permitirá cumplir la función a personas que no cumplan con estas condiciones.

4.3.4 Procedimiento

1. El juez central o quien designe definirá que en lo posible el primer enfrentamiento no sea entre competidores de la misma escuela.
2. El planillero será el encargado de registrar a los competidores en la categoría. (Las planillas utilizarán un sistema de llaves eliminatorias donde el competidor superior será el competidor rojo, y el inferior será el competidor blanco)
3. El planillero deberá efectuar la verificación de sistema de libres (BYEs).
4. El juez central llamará al competidor rojo, quien se situará a la derecha del juez central. Luego llamará al competidor blanco, quien se situará a la izquierda del juez central.
5. El juez central o quien él designe deberá verificar el uso de las protecciones obligatorias.
6. Los competidores deberán esperar fuera del área de competencia hasta recibir la orden de ingresar al perímetro dada por el juez central.
7. Realizan saludo.
8. El juez central deberá controlar que tanto planillero, cronometrista y árbitros de esquina estén atentos al combate antes de iniciar.
9. Se espera la orden del juez central para iniciar el combate.
10. Luego de definido un ganador para el combate, el juez central dará el aviso de ganador al planillero.

4.3.5 Resolviendo desempates

En caso de que el tiempo se termine y ambos competidores tengan la misma cantidad de puntos, el combate continuará sin límite de tiempo hasta lograr el punto ganador (victoria súbita), sea este conseguido mediante salidas, advertencias, o técnicas.

4.3.6 Reglas de Punto y NO Punto

4.3.6.1 Advertencias y/o faltas

Sera considerado como advertencia o falta:

- Acción de ataque con mano o pie debajo de la línea del cinturón.
- Acción directa y con intención a la línea de la columna vertebral.
- Puños o patadas rectas a la cara.
- Tecnicas aplicadas con talon.
- Exceso de contacto.
- Actitud antideportiva.
- Indicaciones al competidor por parte de cualquier persona que no sea el coach.

El competidor que reciba 2 advertencias, generará un punto a su oponente. Si recibe 3 advertencias, será descalificado del combate.

Será considerado como 'salida' cuando el competidor sale con un pie del perímetro.

El competidor que reciba 3 salidas, generará un punto a su oponente. A partir de la 4 consecutivamente, recibirá 1 punto por salida extra.

4.3.6.2 Puntos

Cualquiera de los jueces puede dar voz de ALTO.

Los puntos serán otorgados al competidor siempre que la mayoría de jueces (al menos 2) estén de acuerdo en su indicación.

La coincidencia en la mayoría de puntos serán los puntos otorgados.

Si los tres jueces están en desacuerdo (no habiendo una advertencia), no habrá punto.

4.3.7 Coach

Cada escuela podrá designar hasta 2 coaches por evento, quienes podrán dar indicaciones a sus competidores en los combates.

El mismo deberá situarse detrás del competidor que representa, y podrá dar indicaciones pero no incitar a cualquier acto que provoque una actitud antideportiva y

deberá mantener una actitud marcial. No podrá involucrarse en la decisión de los jueces.

Es deber del coach controlar su lugar y que solamente él lo ocupe. El uso incorrecto del lugar de coach podrá determinar faltas, penalidades, y/o descalificaciones al competidor. Ejemplo que una o más personas que no sean el coach de la pelea den indicaciones al competidor.

El juez central tendrá la potestad de descalificar al coach o el competidor. En caso de descalificación del coach, no podrá seguir dando indicaciones a ese competidor por el resto de la competencia. (Esto no lo descalifica de su rol de coach hacia otros competidores de su escuela).

4.4 CATEGORIA FORMAS POR EQUIPOS

4.4.1 Participantes

- Mínimo: 2 competidores
- Máximo: 5 competidores
- Cada equipo debe tener **nombre** a efectos de control del Ranking FUAM siempre deberá ser el mismo durante la temporada.
- No hay división por graduación. Pueden participar:
 - Cinturones de color
 - Cinturones negros

Sin embargo la división se realizará por edades según el mayor integrante del equipo y con mayor rango. Es decir, si en un equipo un integrante tiene 17 años y el resto entre 12 y 13, el equipo estará en la división Juvenil.

4.4.2 Cantidad de Equipos

- Mínimo: 1 equipo
- Máximo: 16 equipos por categoría

Si hay más de 16:

- Se divide la categoría.

4.4.3 Evaluación

El procedimiento de evaluación es **similar al de Formas Mano Vacía** donde los jueces evaluarán:

- Entrada y salida del equipo
- Fuerza
- Postura
- Posiciones
- Desempeño
- Sincronización
- Dificultad
- Coreografía
- Potencia de gritos
- Actitud marcial
- Prolijidad del uniforme
- Fluidez
- Actitud deportiva

4.4.4 Puntajes

Los puntajes establecidos en base a las divisiones son:

EDAD	DIVISION	PUNTAJE BASE
Hasta 12 años	Niños	7
De 12 a 17 años	Juvenil	8
+18 años	Adultos	9

El formato de puntaje es a través de pizarras donde el número de puntaje base indicará el rango del alumno, y luego irá el puntaje en 2 decimales. Ejemplo 6.58 en caso de Niños.

Los **Planilleros** deberán:

- Con **5 jueces**: eliminar el mayor y el menor puntaje, luego sumar los restantes.
- Con **3 jueces**: sumar todos los puntajes.

- **Empates** → Informar al Juez central y los competidores deberán repetir la ejecución. En caso de Kyu B en adelante, deberán cambiar de forma.

4.4.5 Reglas

Si hay empate entre dos equipos:

- Todos los equipos deberán repetir la performance.
- Los jueces deberán votar señalando al mejor equipo.

4.5 CATEGORÍA COMBATE POR EQUIPOS

4.5.1 Participantes

- Cantidad de competidores: **3**
- Cada equipo debe tener **nombre** a efectos de control del Ranking FUAM siempre deberá ser el mismo durante la temporada.
- No hay división por graduación. Pueden participar:
 - Cinturones de color
 - Cinturones negros

Sin embargo la división se realizará por edades según el mayor integrante del equipo y con mayor rango. Es decir, si en un equipo un integrante tiene 17 años y el resto entre 12 y 13, el equipo estará en la división Juvenil. Tal como se muestra a continuación:

EDAD	DIVISION
Hasta 12 años	Niños
De 12 a 17 años	Juvenil
+18 años	Adultos

Nota: Bajo ningún concepto, un menor podrá realizar combate con adultos (+18). Ya que nos enfocamos en proteger la integridad del competidor.

4.5.2 Cantidad de Equipos

- Mínimo: **2 equipos**
- Máximo: 16 equipos por categoría

Si hay más de 16:

- Se divide la categoría.

4.5.3 Protecciones

Obligatorias:

- Guantes
- Protector de pie
- Cabezal
- Bucal
- Inguinal

Opcionales:

- Pechera
- Canilleras
- Antebrazos
- Máscara

Si uno de los competidores del equipo no cuenta con alguna de las protecciones obligatorias:

- Se le da **1 minuto** para conseguirlas
- Si no las consigue → **El equipo quedará descalificado**

4.5.4 Tiempo y Puntajes

En la modalidad de combate por equipos, los puntos son ilimitados, sin embargo, sí tendrá límite de tiempo por cada combate.

EDAD	DIVISION	TIEMPO	PUNTAJE
Hasta 12 años	Niños	1 minuto	Ilimitado

De 12 a 17 años	Juvenil	1:30 minutos	Ilimitado
+18 años	Adultos	2 minutos	Ilimitado

4.5.5 Reglas

Señas arbitrales

- Cruzar los brazos a la altura del cinturón = acción vista, no hay punto
- Tapar los ojos con las manos = acción no vista, no hay punto
- Movimiento circular con la mano apuntando al competidor = advertencia al competidor apuntado
- Señalar al piso en vaivén apuntando al competidor = salida del competidor señalado
- Choque de puños a la altura del pecho = acción vista, choque de técnica, no hay punto
- Toque de antebrazo a la altura del pecho = acción vista sin técnica, no hay punto
- Apuntar a un competidor por encima del nivel de los hombros, con 1 o 2 dedos = acción vista, 1 punto, o 2 puntos respectivamente

Cronometrista

Tendrá la función de llevar el control del tiempo de combate, solo podrá parar el tiempo cuando el juez de centro se lo indique (**no en cada llamado a punto**). Esto sucederá en situaciones de advertencia o específicas.

También deberá advertir al juez central cuando el tiempo haya finalizado. La voz de '**ALTO!**' deberá tener el tono y volumen adecuado para ser escuchada por el juez central. Deberá asegurarse que el juez central termine la pelea (esto es determinante ya que podrían haber puntos o faltas después de la voz de '**ALTO!**').

El cronometrista deberá ser un artista marcial. No se permitirá cumplir la función a personas que no cumplan con estas condiciones.

4.5.6 Procedimiento

1. Mediante un sorteo, los capitanes de cada equipo escogen qué competidor inicia el combate.

2. El planillero será el encargado de registrar el nombre del equipo en la categoría. (Las planillas utilizaran un sistema de llaves eliminatorias donde el equipo superior será el competidor rojo, y el inferior será el equipo blanco)
3. El planillero debera efectuar la verificacion de sistema de libres (BYEs) en caso de ser mas de 3 equipos inscriptos en la categoria.
4. El juez central llamará al primer competidor del equipo rojo, quien se situará a la derecha del juez central. Luego llamará al competidor del equipo blanco, quien se situará a la izquierda del juez central.
5. El juez central o quien él designe deberá verificar el uso de las protecciones obligatorias.
6. El resto de los integrantes del equipo deberán esperar fuera del área de competencia hasta recibir la orden de ingresar al perímetro dada por el juez central.
7. Realizan saludo.
8. El juez central debera controlar que tanto planillero, cronometrista y arbitros de esquina esten atentos al combate antes de iniciar.
9. Se espera la orden del juez central para iniciar el combate.
10. Luego de culminado el último combate, según el marcador, se definirá un ganador, el juez central dará el aviso del equipo ganador al planillero.

4.5.7 Reglas de Punto y NO Punto

4.5.7.1 Advertencias y/o faltas

Sera considerado como advertencia o falta:

- Acción de ataque con mano o pie debajo de la línea del cinturón.
- Acción directa y con intención a la línea de la columna vertebral.
- Puños o patadas rectas a la cara.
- Tecnicas aplicadas con talon.
- Exceso de contacto.
- Actitud antideportiva.
- Indicaciones al competidor por parte de cualquier persona que no sea el coach.

El competidor que reciba 2 advertencias, generará un punto a su oponente. Si recibe 3 advertencias, será descalificado del combate.

Será considerado como 'salida' cuando el competidor sale con un pie del perímetro.

El competidor que reciba 3 salidas, generará un punto a su oponente. A partir de la 4 consecutivamente, recibirá 1 punto por salida extra.

4.5.7.2 Puntos

Los puntos serán otorgados al competidor siempre que la mayoría de jueces (al menos 2) estén de acuerdo en su indicación.

La coincidencia en la mayoría de puntos serán los puntos otorgados.

Si los tres jueces están en desacuerdo (no habiendo una advertencia), no habrá punto.

4.5.8 Coach

Cada escuela podrá designar hasta 2 coaches por evento, quienes podrán dar indicaciones a sus competidores en los combates.

El mismo deberá situarse detrás del competidor que representa, y podrá dar indicaciones pero no incitar a cualquier acto que provoque una actitud antideportiva y deberá mantener una actitud marcial. No podrá involucrarse en la decisión de los jueces.

Es deber del coach controlar su lugar y que solamente él lo ocupe. El uso incorrecto del lugar de coach podrá determinar faltas, penalidades, y/o descalificaciones al competidor. Ejemplo que una o más personas que no sean el coach de la pelea den indicaciones al competidor.

El juez central tendrá la potestad de descalificar al coach o el competidor. En caso de descalificación del coach, no podrá seguir dando indicaciones a ese competidor por el resto de la competencia. (Esto no lo descalifica de su rol de coach hacia otros competidores de su escuela).

4.6 CATEGORIAS COMBATE DE CONTACTO

Por definir...

5. RANKING FUAM

En el Ranking FUAM, los puntos se asignan de forma automatizada según la participación y los resultados de los competidores en torneos.

Se otorgan **5 puntos por participar** en cualquier competencia tradicional.

Los **podios otorgan puntos adicionales**, en función del lugar obtenido y de la **cantidad de competidores** en la categoría, premiando así el mérito competitivo.

Tabla de puntos a asignar dependiendo la cantidad de competidores:

Puesto	1-2 comp.	3-4 comp.	5-8 comp.	9-12 comp.	13-16 comp.
 3.º	N/A	6 pts	9 pts	12 pts	15 pts
 2.º	6 pts	9 pts	12 pts	15 pts	18 pts
 1.º	9 pts	12 pts	15 pts	18 pts	21 pts

5.1 Modalidades del Ranking

Cada competidor puede sumar puntos en distintas **modalidades individuales y de equipo**:

- Formas de Mano Vacía
- Formas con Armas
- Combate a Punto
- Formas por Equipo
- Combate a punto por Equipo
- Combate Light Contact
- Combate de Contacto
- KickBoxing

En base al puntaje acumulado se eligen los campeones por categoría de cada modalidad, siendo el campeón el que tenga el puntaje más alto y haya participado en más de la mitad de los torneos de la federación, así como también se toma en cuenta el rango y la edad, en el caso de las categorías de combate el sexo.

5.2 Ranking Nacional

El ranking nacional consiste en la suma de todos los puntos obtenidos en Formas, Armas y Combate a Puntos, para cada competidor.

5.3 Responsabilidades y Validación del Ranking

La **planilla de resultados** durante el torneo debe estar correctamente completada con categoría, modalidad y rango.

El **juez central** y la **mesa de premiación** son responsables de este control.

Si la planilla no está correctamente llenada, **no se otorgarán puntos**.

El ranking es actualizado en tiempo real en cada evento. Debido a que el sistema de ranking es accesible, sin embargo, dependiendo del torneo, existirá un plazo de 1 semana finalizado el evento para cargar los datos.

Posteriormente el equipo del **Ranking** tendrá **1 semana adicional** para actualizar el ranking en caso de inconsistencias y/o errores.

Luego se abre un **plazo de 1 semana para reclamos justificados**, tras el cual no se admitirán modificaciones.

El ranking oficial se encuentra disponible en:

<https://ranking.fuam.uy/?p=185>