

# Juegos Porteños 2025

## Kung Fu Kuoshu y Shuai Jiao

### 1. Participantes:

- 1.1 Se participará en las categorías Infantiles desde los 8 a 12 años de edad (deportistas nacidos en los años 2017, 2016, 2015, 2014, 2013) y Juveniles desde los 13 a 18 años de edad (deportistas nacidos en los años 2012, 2011, 2010, 2009, 2008, 2007).
- 1.2 Cada Equipo masculino y femenino estará integrado por un (1) Competidor y un (1) Entrenador (profesor) y uno (1) delegado/a, los cuales deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en este Manual de Competencia.
- 1.3 Inscripciones: Las inscripciones se realizará a través de la página de deportesba/juegosportenos:

[buenosaires.gob.ar/jefaturadegabinete/deportes/juegos-portenos/kung-fu-kuoshu](http://buenosaires.gob.ar/jefaturadegabinete/deportes/juegos-portenos/kung-fu-kuoshu)

La cual deberán cargar todos los campos obligatorios y adjuntar documentación que solicite el sistema.

### 2. Reglamentación:

Esta disciplina se registrará por el Reglamento Oficial de la Asociación Argentina de Kuoshu Kung Fu, teniendo en cuenta las siguientes especificaciones:

- 2.1 Formas (Taolu): Técnicas coreografiadas de posiciones y movimientos para el ataque y defensa.
- 2.2 La modalidad de participación será Comunitaria y la característica serán de manos Libres y/o con Armas Tradicionales de Kung Fu Kuoshu (Artes Marciales Chinas).
- 2.3 Todos los encuentros se disputarán al mejor puntaje de cinco (5) Jueces restando menor y mayor puntaje, su hubiera empates la Mesa Central de Jueces determinara el Ganador de cada categoría y/o Modalidad.
- 2.4 Los Competidores deberán estar con su debido Uniforme identificado con alguna insignia de su Escuela de Artes Marciales y al comenzar su rutina deberá identificarse diciendo su respectivo Nombre y del Taolu (Forma) a Realizar.
- 2.5 Las dimensiones de las 3 canchas (Tatamis) serán de 8 m de largo x 8 m de ancho cada una de ellas.
- 2.6 Todas las Modalidades se disputarán hasta obtener los tres primeros Ganador de cada categoría, otorgando Medallas al 1°, 2°, 3° puesto.
- 2.7 Diferentes Modalidades: Formas de Puño Sur y Norte, Formas de armas Cortas Sur y Norte, Formas de armas Largas.

### 3. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate de Formas (Taolu).



**Buenos Aires Ciudad**

3.1 El sistema de distribución de puntos por cada competidor será el siguiente:

3.1.1 2 (Ocho) puntos a una Forma Completa realizada con muy buenas técnicas.

3.1.2 1 (Siete) puntos a una Forma completa realizada con buenas técnicas.

3.1.3 0 (Seis) puntos a una Forma Completa realizada con técnicas regulares.

3.1.4 (Cinco) puntos a una Forma incompleta con técnicas erróneas.

3.2 Criterios de Desempate (Definición por la Mesa de Jurados).

#### **4 Combate (Lei Tai):**

Técnicas de ataque y defensa en un Tatami con elementos de protección (cabezal con máscara de acrílico reforzada, guantes dedos libres tipo MMA o de Box según corresponda por cada categoría, protector bucal, pechera y protector inguinal).

4.1 La modalidad de participación será de dos competidores enfrentados y la característica puntuación serán de acumulación de puntos en cada round y al mejor de tres Round.

4.2 Todos los encuentros se disputarán hasta obtener los tres primeros Ganador de cada categoría, otorgando Medallas al 1°, 2°, 3° puesto.

4.3 Los Competidores deberán estar con su debido Uniforme identificado con alguna insignia de su Escuela de Artes Marciales y al comenzar su rutina deberá identificarse diciendo su respectivo Nombre y del Taolu (Forma) a Realizar.

4.4 Las dimensiones de las 3 canchas (Tatamis) serán de 8 m de largo x 8 m de ancho cada una de ellas.

#### **5. Sistema de Competencia;**

El Sistema de Competencia será según lo establecido por la Kuoshu: ICKF "International Chinese Kuoshu Federation".

#### **6. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate de Combate (Lei Tai):**

6.1 El sistema de distribución de puntos por cada competidor será el siguiente:

6.1.1 2 (Un) punto a un golpe realizado con el puño o el Pie.

6.1.2 1 (Dos) puntos a un golpe realizado con el puño o el Pie desestabilizando al oponente desplazándolo fuera del Tatami y/o haciéndolo caer al suelo.

6.1.3 0 (tres) puntos al competidor que aplique una Técnica de Caída y/o Lance desestabilizando al oponente desplazándolo fuera del Tatami y/o haciéndolo caer al suelo.



- 6.1.4 Se dará por Ganador del Combate al Competidor que con técnicas legales derive a su oponente por más de 10 segundos y este no pueda continuar compitiendo.

6.2 Criterios de Desempate (Definición por la Mesa de Jurados).

## **7. Modalidad Leitai Point Fighting Infantiles (Semi Contacto):**

- 7.1 Esta Modalidad de combate se aplicará para las categorías Infantiles (Iniciantes y Avanzados), de Ambos Sexos con la siguiente característica:

La marcación de puntos será automática donde el árbitro central señalará al ganador del punto y/o puntos según la técnica utilizada por los competidores, pudiendo utilizar Técnicas de Lance con

Caídas donde si la misma es Lícita el Árbitro Central lo Señalará marcando los puntos obtenidos y tendrá la potestad de Dar el Ganador del Combate si se Aplica la Regla de 3 Lances con Caídas y Salidas del Área de Combate.

El ganador de cada Round será el que mayor cantidad puntos haya obtenido y el ganador el combate el que haya ganado dos de los tres Round.

- 7.2 La designación del Ganador del Combate lo hará el Juez Central de la Mesa de Jurados y el Árbitro Central los Señalará elevando el brazo del ganador.

7.3 Duración del combate será de 2 Round de 1,30 minutos cada.

## **8. Modalidad Leitai Fighting Juveniles (Contacto Pleno):**

- 8.1 Esta Modalidad de combate se aplicará para las categorías Juveniles (Intermedios y Avanzados) de con la siguiente característica:

La marcación de puntos se contabilizará automáticamente por la Mesa de Jurados sin que el árbitro central señale al ganador de los puntos de Golpes de Puño o Patadas en los Sectores Permitidos según la técnica utilizada por los competidores, salvo en las Técnicas que así lo determinen tales como: Salida del Área de Combate y/o Técnicas de Lance con Caídas donde si la misma es Lícita el Árbitro Central lo Señalará marcando los puntos obtenidos y tendrá la potestad de Dar el Ganador del Combate si se Aplica la Regla de 3 Lances con Caídas y Salidas del Área de Combate.

- 8.2 El ganador de cada Round será el que mayor cantidad puntos haya obtenido y el ganador el combate el que haya ganado dos de los tres Round. La designación del Ganador del Combate lo hará el Juez Central de la Mesa de Jurados y el Árbitro Central los Señalará elevando el brazo del ganador.

8.3 Duración del combate será de 2 Round de 2 minutos cada.

## **9. Categorías y Pesajes de Combate Lei Tai:**



Infantiles Y Juveniles hasta 35kgs

Más de 35,1 kgs. y hasta 40 kgs.

Más de 40,1 kgs. y hasta 45 kgs.

Más de 45,1 kgs. y hasta 50 kgs.

Más de 50,1 kgs. y hasta 55 kgs.

Más de 55,1 kgs. y hasta 60 kgs.

Más de 60,1 kgs. y hasta 65 kgs.

Más de 65,1 kgs. y hasta 70 kgs.

Mas de 70,1 kgs.

## **10. Lucha China (Shuai Jiao):**

Técnicas de lucha china en un Tatami con chaqueta, pantalón largo, cinturón y calzado.

10.1 La modalidad de participación será de dos competidores enfrentados y la característica de puntuación serán de acumulación de puntos en cada round y al mejor de dos Round.

10.2 Todos los encuentros se disputarán hasta obtener los tres primeros Ganador de cada Categoría, otorgando Medallas al 1°,2°,3° puesto.

10.3 Los Competidores deberán estar con su debido Uniforme identificado con su chaqueta con vivos de color AZUL ó ROJO.

10.4 Las dimensiones de las 3 canchas (Tatamis) serán de 8 m. de largo x 8 m. de ancho cada una de ellas.

## **11.Sistema de Competencia;**

"El Sistemas de Competencia será según lo establecido por la Asociación Shuai Jiao Argentina.

## **12. Sistema de Puntuación y Criterios de Desempate de Lucha (Shuai Jiao):**

12.1 El sistema de distribución de puntos por cada competidor será el siguiente:

12.1.1 (Un) punto cuando oponente cae tocando el suelo con las manos, codos, rodillas o cadera.



12.1.2 (Un) punto cuando cualquier parte del cuerpo del oponente toca fuera del área de lucha.

12.1.3 (Un) punto el oponente o el/la entrenador/a del oponente recibe un aviso o sanción.

12.2 (Dos) puntos el atacante cae también cuando el oponente es derrotado cayendo al suelo sobre los hombros, espalda, pecho, abdomen, cabeza y/o lateral del cuerpo. (Tres) puntos el oponente es derrotado cayendo al suelo sobre los hombros, No se puntuarán a los competidores cuando:

12.4.1 No se puede determinar quién cae primero al suelo y quién mantiene la posición dominante.

12.4.2 Ambas partes salen de los límites al mismo tiempo.

12.5 Regla de Pasividad.

12.6 Criterios de Desempate (Definición por la Mesa de Jurados).

### **13. Categorías y Pesajes de Lucha China Shuai Jiao:**

Infantiles-Juveniles hasta 35 kgs.

Más de 35,1 kgs. y hasta 40 kgs.

Más de 40,1 kgs. y hasta 45 kgs.

Más de 45,1 kgs. y hasta 50 kgs.

Más de 50,1 kgs. y hasta 55 kgs.

Más de 55,1 kgs. y hasta 60 kgs.

Más de 60,1 kgs. y hasta 65 kgs.

Más de 65,1 kgs. y hasta 70 kgs.

Mas de 70,1 kgs



## 14. "REGLAMENTO DE TAI CHI CHUAN Y TUI SHOU"

### 14.1. Tai chi chuan:

#### Definición:

Es un arte marcial chino tradicional denominada estilo interno, que combina movimientos suaves, fluidos y lentos con la respiración consciente. En su aplicación usa la fuerza del oponente y la energía interna. Se originó en China y está profundamente influenciado por la filosofía taoísta y el concepto del yin y el yang, que representa el equilibrio entre fuerzas opuestas.

#### **Características principales:**

1. Movimientos lentos y fluidos: Las secuencias de movimientos, conocidas como "formas", se realizan de manera lenta y controlada, lo que ayuda a mejorar la coordinación, el equilibrio, la concentración y la relajación.
2. Enfoque en la respiración: La respiración se coordina con los movimientos para promover la circulación de la energía vital (qi) en el cuerpo. Se comienza trabajando con ejercicios de Qi Gong (trabajo de la respiración consciente)
3. Meditación en movimiento: El Tai Chi se considera una forma de meditación activa, ya que requiere concentración mental y atención plena.
4. Beneficios para la salud: Practicado regularmente, puede mejorar la flexibilidad, reducir el estrés, fortalecer los músculos y promover la salud cardiovascular.
5. Arte marcial: Aunque hoy en día se practica principalmente por sus beneficios para la salud, el Tai Chi también incluye aplicaciones de autodefensa.



### **Estilos populares:**

- Chen: El estilo más antiguo, que combina movimientos lentos y rápidos.
- Yang: El estilo más popular, conocido por sus movimientos suaves y amplios.
- Wu: Caracterizado por movimientos más compactos y pequeños.
- Sun: Incorpora pasos ágiles y movimientos fluidos.

El Tai Chi es adecuado para personas de todas las edades y niveles de condición física, y se practica en todo el mundo tanto como ejercicio como para el bienestar mental y espiritual.

Forma de 13 movimientos Entre 2 y 3 minutos

#### **Competencia de formas:**

El llamado: al escuchar su nombre el competidor anunciado debe presentarse al campo. De ser anunciado 3 veces en un lapso de 30

segundos y no presentarse dicho competidor pierde su derecho a la participación. Postura de comienzo, una vez en el campo el participante debe saludar y posicionarse inmediatamente para el comienzo de su presentación esperando la orden del Jefe de Mesa.

Fin de la presentación:

Una vez finalizada la presentación el competidor se retira con la orden del jefe de Mesa y esperar a que este lo vuelva a llamar para anunciar el resultado.

Se evalúa el ritmo, la altura, la fluidez. La actitud, y su vestimenta. Duración de las formas:

Forma de 24 movimientos Entre 2 y 3 minutos



Forma de 37 movimientos Entre 5 y 6 minutos  
Forma de 42 movimientos Entre 5 y 6 minutos  
Forma de 64 movimientos Entre 5 y 7 minutos  
Forma de 88 movimientos Entre 5 y 7 minutos  
Forma de 99 movimientos Entre 5 y 7 minutos  
Estilo Chen forma 38 movimientos Entre 5 y 6 minutos

## 15. TUI SHOU

### Definición:

El Tui Shou o “Empuje de mano” es un tipo de combate que pertenece a las artes marciales chinas internas y es esencial para comprender la aplicación marcial del Tai Chi Chuan como arte de lucha interno. Enfrenta de forma no violenta, a dos personas que, manteniendo el contacto de forma sensible, tratan mutuamente de desequilibrarse. Se recurre al enraizamiento, la adaptabilidad, la adhesión, la absorción, y la transformación (yin/yang), los cuales son atributos que se manifiestan en las ocho puertas del Tai Chi.

#### I. Objetivos:

Siendo las competencias abiertas al público, son una forma de dar a conocer las Artes Marciales Chinas, y de transmitir el entusiasmo de los practicantes por las mismas.

Los árbitros y jueces, son al igual que los practicantes, parte de la competición, y velan por su buen funcionamiento, razón por la cual los competidores deben aceptar las reglas establecidas, respetar las normas de seguridad y tratar de mantener en todo momento el espíritu de competición y compañerismo.

#### II. Modalidades:





Existen tres modalidades de combate Tui Shou:

- a pie fijo
- con desplazamiento
- libre

El presente reglamento se centra en la modalidad “a pie fijo”.

#### IV. Categorías:

- por sexo: Separaremos a hombres y mujeres en categorías distintas.
- por edad: Separaremos a menores y mayores de edad. En este presente reglamento contemplaremos solo el caso de competidores de más de 18 años.
- por peso: Separaremos por peso inferior o superior a 65 kg a las mujeres, y por peso inferior o superior a 75 kg a los hombres. (La modalidad a pie fijo, que conlleva menor riesgo, permite hacer categorías más amplias respecto al peso de los competidores que las modalidades con desplazamiento y libre.)

Antes del desarrollo de los combates se pesara a los competidores para corroborar su categoría. Por falta de competidores en una categoría, de ser necesario se pueden juntar categorías distintas para que pueda ocurrir la competición.

#### V. Indumentaria:

- obligatoria:
  - camiseta o kimono de manga corta, pantalón que deje visible los tobillos
  - calzado de suela fina
  - pelo atado y recogido atrás.



- cinturones distintivos, uno rojo y otro azul, puestos a disposición por la organización para uso durante los combates. ( Los árbitros llevarán unos brazaletes de los mismos colores, uno a cada muñeca, para indicar la puntuación)
- prohibida:
  - uñas largas
  - joyas / cadenas/ pendientes/ rosarios...etc.
  - gafas (salvo gafas de competición)
  - guantes
  - objetos que puedan causar un daño al otro competidor
  - ponerse en la piel productos aceitosos (deslizantes)
- aconsejada: Para el Tui Shou con desplazamiento y el Tui Shou libre, se recomienda el uso de protecciones en los genitales (para hombres), y en el pecho (para mujeres). Si no se respetan las consignas en cuanto a indumentaria y no se puede solucionar antes del combate, no se dejará participar al competidor en falta.

VI. Fórmula de competición:

#### **Equipo de arbitraje:**

El equipo de arbitraje está conformado por el árbitro principal, dos árbitros asistentes quienes ayudan a la puntuación, dos oficiales de mesa que se encargan respectivamente uno de anotar puntos y penalizaciones, otro del cronómetro y del gong, así como de un juez de mesa que supervisa la eficacia de los mismos y el desarrollo de la competición.

El árbitro principal es quien le da comienzo y fin al combate, quien lo modera y asegura el respeto del reglamento y de las normas de seguridad, quien puntúa y anuncia el ganador con el consenso de los demás árbitros y juez.



Los árbitros asistentes y el juez de mesa pueden pedirle al árbitro principal de parar el combate si han visto una falta que no ha sido vista por el mismo.

- Duración de los asaltos:

Para la modalidad a pie fijo, hay 2 asaltos de 90 segundos cada uno separados entre sí por una pausa de 30 segundos durante la cual los competidores pueden recibir asesoramiento de su entrenador, así como tomar agua.

- Protocolo de inicio:

Los competidores deben saludar al equipo de arbitraje y al oponente antes y después de cada combate.

El árbitro principal marca el arranque del asalto con la orden "GO" y marca su final con la orden "STOP", cuando se escucha el gong. Durante el asalto se para el cronómetro cada vez que el árbitro central lo pide con la orden "STOP" y se reanuda con la orden "GO". Para la modalidad a pie fijo:

Antes del arranque del primer asalto los competidores se colocan en frente el uno del otro con el pie derecho adelantado, y colocan su ante brazo derecho en contacto, la mano izquierda se apoya en el codo del oponente.

- Antes del segundo asalto los competidores se colocan en frente el uno del otro con el pie izquierdo adelantado y colocan su ante brazo izquierdo en contacto, la mano derecha se apoya en el codo del oponente.
- Cada vez que inicien o reinicien el combate (después de desequilibrarse) deberán realizar giros reglamentarios con los brazos, y cuando el árbitro dé la orden "GO", empezar a intentar desequilibrarse (de nuevo).
- Puntuación y arbitraje:



Para la modalidad de a pie fijo:

- mover un apoyo 1 punto para el oponente.
- mover los dos apoyos: 2 puntos para el oponente.
- tocar el suelo con otra parte del cuerpo que los pies: 3 puntos para el oponente.
- caída: 4 puntos para el oponente
- si se mueven o se caen los dos asaltantes: 0 puntos.
- perder intencionalmente el contacto: 1 punto para el oponente
- falta leve: 1 punto para el oponente
- falta grave: descalificación del competidor

Se declara ganador al competidor que ha marcado la mayor cantidad de puntos durante los asaltos, o al competidor cuyo oponente haya sido descalificado.

En caso de empate... ver artículo VI- 8.

Técnicas autorizadas:

Los empujes se efectúan con las manos, los ante-brazos, los hombros y el tronco. Se espera que las técnicas utilizadas sean una expresión de las 8 puertas del

Tai Chi Chuan. •

Penalización:

Faltas leves:

- Usar impulso para empujar al oponente sin haber mantenido el contacto con el mismo.
- Agarrar al oponente o a su ropa.
- Atacar antes de que el árbitro de comienzo al asalto, o después de que lo haya parado.
- No respetar el protocolo de inicio.



**Buenos Aires Ciudad**

- Golpear involuntariamente al oponente como consecuencia de un ataque.
- Provocar intencionalmente que el adversario rompa las reglas del asalto.
- Hablar con el oponente.
- Intervención verbal del entrenador durante los asaltos.

Las faltas leves dan lugar a un aviso que se repite una sola vez de ser necesario. A la tercera vez se descalifica al competidor.

Cada falta leve da un punto al oponente.

Si el competidor discute la decisión del árbitro, se le da un aviso la primera vez, la segunda se lo excluye de la competición.

Si el entrenador interviene verbalmente durante el asalto, se quita un punto a su competidor. Si se repite la intervención se manda al entrenador al vestuario y se restan

3 puntos al competidor.

Faltas graves:

Golpear intencionalmente, dar cabezazo, clavar los dedos, morder, tirar del pelo o de la barba, dar codazo, agarrar de la garganta, atacar los genitales, pisar el pie, barrer, utilizar Qinna...etc.

- Atacar intencionalmente a zonas prohibidas.
- Levantar del suelo al oponente.
- Insultar
- Faltar el respeto al equipo de árbitros o desobedecer intencionalmente sus directivas. Las faltas graves provocan descalificación.
- Protocolo de desempate:

Si los competidores están empatados, se realizará un tercer asalto de desempate de



60 segundos, después de una pausa de 60 segundos. Si aun así siguiesen empatados, se realizaría un cuarto asalto en el cual el primero en marcar punto sería declarado ganador

- Clasificación y premios:

La clasificación se hace por eliminación directa, (con posibilidad de repesca en función del número de competidores y según criterio de los árbitros).

Se premiarán a los tres primeros de cada categoría.

- Litigios y reclamaciones:

En el caso de un litigio No se podrá presentar ninguna reclamación de ningún tipo a la mesa central.

En ningún caso se puede presentar reclamación verbal al equipo de árbitros durante el desarrollo de los combates.

No se podrá hacer reclamación de ninguna índole.

La Fiscalización solo podrá hacerlo Junta de Jurados designada por la Asociación Argentina de Kuoshu Kung Fu de Artes Marciales Chinas.

