



REGLAMENTO DE KICKBOXING



CONTENIDO

CAPÍTULO 6	3
Artículo 1. Reglamento General De Formas	4
Artículo 1.1. Definición De Formas.	4
Artículo 1.2. Competidores De Formas.....	4
Artículo 1.3. Ejecución De Las Formas.....	4
Artículo 1.4. Categorías De Competencias Por Equipos.	4
Artículo 1.4.1. Reglas De Equipos.	5
Artículo 1.5. Uniforme.	5
Artículo 1.5.1. Estado De Las Armas.	6
Artículo 1.6. Presentación / Duración / Tiempo.	6
Artículo 1.7. Tamaño Del Tatami.	6
Artículo 1.8. Siembra.	7
Artículo 1.9. Marcación (Puntuación).....	7
Artículo 1.10. Movimientos De Baile.	8
Artículo 1.11. Disfraces Y Maquillaje.	8
Artículo 1.12. Efectos Especiales.	8
Artículo 1.13. Jueces.	9
Artículo 1.13.1. Criterios De Marcación.....	9
Artículo 1.13.1.1. Básicos.	9
Artículo 1.13.1.2. Balance (Equilibrio).	9
Artículo 1.13.1.3. Grado De Dificultad.	9
Artículo 1.13.1.5. Manipulación De Las Armas.....	9
Artículo 1.13.1.6. Teatralidad (Presencia).	10
Artículo 1.14. Puntos Menos.	11
Artículo 1.14.1. Menos 1 Punto.....	11
Artículo 1.14.2 Menos 0.5 Puntos.	11
Artículo 1.14.3. Menos 0.3 Puntos.	11
Artículo 1.14.4. Calificación O Marcación Mínima (Puntuación Más Baja 7.0).	11
Artículo 1.14.4.1. Descalificación Técnica.	12
Artículo 2. Reglas Para Formas Musicales.	12
Artículo 2.1. Definición De Forma Musical.....	12



Reglamento WAKO

Artículo 2.2. Categorías De Formas Musicales.	12
Artículo 2.3. Ritmo.	13
Artículo 2.4. Música.	13
Artículo 2.4.1. Sincronización.....	13
Artículo 2.5. Movimientos Gimnásticos En Formas Musicales.	13
Artículo 3. Reglas Para Formas Creativas.	14
Artículo 3.1. Definición De Forma Creativa.....	14
Artículo 3.2. Categorías De Formas Creativas.	14
Artículo 3.3. Música En Formas Creativas.....	14
Artículo 3.4. Movimientos Gimnásticos En Formas Creativas.	14
Artículo 3.5.1.4. Técnicas No Permitidas.....	15
Artículo 3.5.1.5. Lo Que Los Competidores Pueden Ejecutar.	15

CAPÍTULO 6

REGLAS DE FORMAS





ARTÍCULO 1. REGLAMENTO GENERAL DE FORMAS

ARTÍCULO 1.1. DEFINICIÓN DE FORMAS.

Una Forma Musical es una especie de pelea imaginaria contra uno o más oponentes en la cual el ejecutante usa técnicas provenientes de Artes Marciales Orientales.

ARTÍCULO 1.2. COMPETIDORES DE FORMAS.

En la disciplina de Formas de Kickboxing, los Kickboxers pueden competir en las categorías de edad siguientes:

Categoría de Edad	Nomenclatura	Edades (años)
Children (Niños)	CH	7, 8 y 9
Younger Cadets (Cadetes Menores)	YC	10, 11 y 12
Older Cadets (Cadetes Mayores)	OC	13, 14 y 15
Juniors (Jóvenes)	J	16, 17 y 18
Seniors (Adultos)	S	19 a 40

ARTÍCULO 1.3. EJECUCIÓN DE LAS FORMAS.

Los competidores participando en ambas disciplinas (Formas Musicales y Formas Creativas) deben ejecutar una Forma Creativa completamente diferente de su Forma Musical, desarrollando por tanto dos disciplinas separadas.

ARTÍCULO 1.4. CATEGORÍAS DE COMPETENCIAS POR EQUIPOS.

- En equipos de Formas Musicales o Formas Creativas, debe haber un mínimo de 2 y un máximo de 3 competidores.
- Los equipos pueden ser mixtos, niños y niñas (esto significa: 1 niño, 2 niñas – 2 niños, 1 niña – 2 niños – 2 niñas – 1 niño, 1 niña).
- Los Equipos pueden ser mixtos en categorías de edad, es decir:
 - EQUIPO 1: CHILDREN (Niños) y YOUNGER CADETS (Cadetes Menores)
 - EQUIPO 2: OLDER CADETS (Cadetes Mayores) y JUNIORS (Jóvenes).
- Lo anterior significa que un País en Campeonatos Mundiales y en Campeonatos Continentales o un Club en otros Campeonatos Internacionales, Nacionales y Copas pueden conformar un Equipo con base en los competidores que tengan en todas las categorías de edades.



- Cada País en Campeonatos Mundiales y Continentales o Clubes en otros Campeonatos Internacionales, Nacionales y Copas tienen permitidos 2 Equipos en cada Categoría.
- Los competidores no pueden cambiar de un equipo a otro en la misma categoría. Si no se cumple esta regla, ambos equipos serán descalificados por Descalificación Técnica (marcación mínima 7.0).

Artículo 1.4.1. Reglas de Equipos.

- Los Equipos pueden realizar sus ejecuciones de manera sincronizada para obtener puntuaciones más altas.
- Los Equipos no necesitan realizar sus ejecuciones de manera sincronizada, pero podrían ganar mejores puntuaciones si lo hacen.
- Los competidores serán calificados solamente por el contenido de su forma, es decir buena técnica, buenas combinaciones de mano y piernas ejecutadas con movimientos limpios, fuertes y precisos.
- Los Equipos pueden elegir usar armas o manos libres o una mezcla de ambas en sus ejecuciones.
- Los Equipos pueden utilizar cualquier arma que deseen, incluso mezclarlas. Pero, si un competidor deja caer su arma, se deducirá 1 punto de cada Juez de la calificación del equipo.
- Si hay una segunda caída de arma, se deducirá al Equipo otro punto completo.
- Si el mismo Equipo tiene otra caída de arma (3 veces), entonces el Equipo será descalificado por DESCALIFICACIÓN TÉCNICA (marcación mínima de 7.0).
- No hay límites para las Formas por Equipo. Pueden ser una mezcla de Formas Musicales con Formas Creativas.
- Los miembros del Equipo pueden ejecutar tantas técnicas gimnásticas, tricks o lanzamientos de armas como deseen.
- Cada competidor será calificado por su propia ejecución en la competencia de equipos, Esto significa que, si alguien del equipo cae o comete errores, ese competidor individual perderá puntos.
- Si un competidor detiene su ejecución y no continúa, el Equipo será descalificado por DESCALIFICACIÓN TÉCNICA (marcación mínima de 7.0).
- Si el Equipo continúa su ejecución, les serán descontados los puntos correspondientes por haber detenido su forma.

ARTÍCULO 1.5. UNIFORME.

- Los participantes en competencias de formas pueden usar cualquier tipo de uniforme de Kickboxing legalmente reconocido como Kimono tradicional.
- Los uniformes deben estar limpios y en buen estado.



- Los competidores deben usar una cinta de arte marcial tradicional.
- No se permiten uniformes o fajas de estilo suave.
- No se permiten camisas en T.
- Los competidores pueden usar bandas de sudor en los brazos o muñecas.
- Los competidores no pueden utilizar joyería ni piercings de cualquier tipo.
- Si un competidor usa joyería, le serán deducidos 0.3 puntos.

Artículo 1.5.1. Estado de las Armas.

- Cada competidor es responsable por el perfecto y seguro estado de sus armas.
- Los competidores no pueden cambiar sus armas durante la competencia.
- Los competidores tienen permitido usar armas magnéticas.
- El Réferi en Jefe puede solicitar inspeccionar las armas de los competidores si así lo decide.
- No pueden usarse armas afiladas en las ejecuciones de los competidores.
- No se permite el uso de armas de estilos suaves.

ARTÍCULO 1.6. PRESENTACIÓN / DURACIÓN / TIEMPO.

- Existen límites de tiempo para todas las categorías de Formas. El tiempo máximo es de 3 minutos, y el tiempo mínimo es de 1 minuto (incluyendo la presentación). La Forma del competidor inicia a partir de su primer movimiento después de su Presentación, y este movimiento puede ser un Trick, un Movimiento Gimnástico o alguna Técnica de Arte Marcial.
- Si el competidor ejecuta alguna técnica gimnástica o algún lanzamiento de arma en su Presentación, estos movimientos serán contabilizados como parte de su Forma.
- En la competencia por equipos, los equipos no necesitan estar sincronizados, pero podrían ganar puntuaciones más altas si lo hacen de esta manera.
- Los competidores serán calificados solamente por el contenido de su forma, es decir buena técnica, buenas combinaciones de mano y piernas ejecutadas con movimientos limpios, fuertes y precisos.

ARTÍCULO 1.7. TAMAÑO DEL TATAMI.

- El tamaño del área para la ejecución de Formas será de 10 x 10 metros cuadrados.
- No habrá mesas, sillas u objetos alrededor de 1 metro del Tatami.
- No se permite que nadie permanezca detrás del panel de Jueces.
- No se permite a nadie interferir con la mesa de puntuación.

- Se deducirán 0.5 puntos a los competidores que pisen fuera del Tatami durante su ejecución solamente si el área de competencia es de 10 x 10 metros cuadrados. Si el área de competencia es menor que 10 x 10 metros cuadrados, no habrá deducción de puntos por pisar fuera del área.

ARTÍCULO 1.8. SIEMBRA.

- Los competidores serán sembrados, es decir, 1º, 2º y 3º lugares solamente del anterior Campeonato Mundial o Continental.
- Sin embargo, los Campeones Continentales no pueden ser sembrados en los Campeonatos Mundiales.
- Si alguno de los primeros tres no están presentes en los Campeonatos mencionados, perderán su ranking.
- El lugar para los competidores no sembrados se determinará de la manera siguiente: los nombres de todos los competidores no sembrados serán seleccionados y sembrados de manera aleatoria por SportData. Este será el orden de los competidores.

ARTÍCULO 1.9. MARCACIÓN (PUNTUACIÓN).

- Cada ejecución será calificada por 4 / 6 Jueces y un Réferi en Jefe de la manera siguiente:
- CHILDREN (Niños), YOUNGER CADETS (Cadetes Menores), OLDER CADETS (Cadetes Mayores), JUNIORS (Jóvenes), SENIORS (Adultos): Puntaje de 7.0 a 10.0 en todos los torneos Oficiales incluyendo Campeonatos Mundiales y Continentales.
- En Campeonatos Mundiales habrá 6 Jueces y 1 Réferi en Jefe.
- No más de 2 de los 6 Jueces pueden ser de una Federación Continental.
- Por ejemplo, un Panel de Jueces puede estar conformada:
 - Juez No. 1: Debe ser de Europa.
 - Juez No. 2: Debe ser de América.
 - Juez No. 3: Debe ser de África.
 - Juez No. 4: Será el Réferi en Jefe y puede 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 / América / África / Oceanía / Asia.
- Si cualquier Juez de otros continentes no está disponible, entonces el siguiente Juez calificado disponible, será usado.
- En Campeonatos Continentales cada uno de los 5 / 7 Jueces serán de países diferentes.



- Al final de cada ejecución, los Jueces tomarán sus decisiones de acuerdo con los criterios establecidos.
- El Réferi en Jefe indicará a los Jueces cuántos puntos deducir por técnicas ilegales o violación de las reglas.
- Después que el competidor ha terminado su ejecución, a indicación del Réferi en Jefe, los Jueces levantarán sus tableros de marcación, haciéndolos visibles a los competidores y a los espectadores, y manteniéndolos levantados hasta que el Anunciador haya contado todas las marcaciones.
- La marcación más alta y la más baja serán eliminadas. Las 3 / 5 calificaciones restantes se contabilizarán para tener la marcación final
- En caso de empate por el primer, segundo o tercer lugar, las 5/7 calificaciones se comparan, y las más altas serán destacadas.
- Gana el competidor con las calificaciones destacadas más altas. Si aún hay empate, los Kickboxers competirán de nuevo.

ARTÍCULO 1.10. MOVIMIENTOS DE BAILE.

- Los movimientos de baile no serán permitidos, aceptados o tolerados durante las ejecuciones de Formas Musicales o Creativas.
- Los competidores que elijan incorporar movimientos de baile tales como “break”, “jazz”, “body popping” e incluso danza clásica recibirán la calificación más baja de 7.0 de parte de cada Juez.

ARTÍCULO 1.11. DISFRACES Y MAQUILLAJE.

- No serán aceptados los disfraces, incluido el maquillaje, máscaras o cualquier tipo de uniforme que no sea reconocido como un uniforme legal de arte marcial.
- Infracciones al punto anterior conducirán a la inmediata descalificación del competidor por DESCALIFICACIÓN TÉCNICA.
- Los competidores no tienen permitido cubrir sus ojos (ojos vendados) con bandas durante su ejecución.

ARTÍCULO 1.12. EFECTOS ESPECIALES.

- No serán tolerados cualquier tipo de efectos especiales, tales como láseres, humo, fuego, explosiones, agua, etc.
- Infracciones a la regla anterior, conducirán a la inmediata descalificación del competidor por DESCALIFICACIÓN TÉCNICA.

ARTÍCULO 1.13. JUECES.

- Los Jueces se sentarán separados al menos 1 metro entre ellos.
- No se les permite hablar excepto para comunicarse con el Réferi en Jefe.
- Todos los Jueces de Formas Creativas deben tener conocimiento y entender las técnicas de artes marciales usadas en Formas Creativas / Formas Creativas en Equipo en manos libres, armas, lanzamiento de armas y deslizamiento de armas en el cuerpo.

Artículo 1.13.1. Criterios de Marcación.

Los Jueces deben tomar en consideración para asignar sus calificaciones el criterio siguiente:

Artículo 1.13.1.1. Básicos.

Posiciones, golpes, patadas y bloqueos de acuerdo con las técnicas básicas del estilo de origen.

Artículo 1.13.1.2. Balance (Equilibrio).

Fuerza, enfoque (balance perfecto y movimientos hechos con energía).

Artículo 1.13.1.3. Grado de Dificultad.

Patadas, patadas saltando, patadas girando, tricks, combinaciones de técnicas de golpeo / pateo, movimientos gimnásticos.

Artículo 1.13.1.5. Manipulación de las Armas.

Respecto a las armas:

- El competidor debe mostrar un perfecto control con bloqueos, golpes y maestría del arma que esté usando a través de realizar un trabajo sobresaliente del arma (s). Este será el primer criterio para considerar en la categoría de armas.
- Los competidores que en su ejecución hacen tricks y/o movimientos gimnásticos, primero serán juzgados por la manipulación del arma, y después por sus tricks y movimientos gimnásticos.
- Se trata de una Forma de Armas (HSW), no de una Forma a Manos Libres de Estilo Fuerte (HS) con Arma (s).
- **INICIAR LA FORMA CON LAS ARMAS EN EL PISO:** Los competidores tienen permitido iniciar con su (s) arma (s) en el suelo, pero una vez que la (s) han levantado no pueden volver a ponerla (s) en el piso.
- Si el competidor coloca su (s) arma (s) en el piso, será considerado como caída del arma y se le deducirá 1.0 punto.

- Si el arma es colocada en el piso por 2ª vez, entonces el competidor será descalificado por descalificación técnica.
- **CUANDO SE UTILICEN 2 ARMAS EN LA FORMA:** ambas armas deben ser mostradas por el competidor durante su Presentación.
- Pueden ser armas del mismo tipo o 2 tipos diferentes de armas de estilo duro.
- El competidor puede colocar una de las armas en el piso (Tatami) durante su Presentación o después esta, pero debe ser antes de iniciar su forma. El competidor puede levantar la segunda arma en cualquier momento durante su Forma, pero una vez que la ha levantado debe terminar la Forma sosteniendo ambas armas en su (s) mano (s).
- Alternativamente, está permitido cambiar el arma durante la Forma siempre que esta haya sido mostrada como parte de su Presentación. Significado: se permite colocar la primera arma en el piso y sin pausas o detenerse, levantar y continuar la Forma con la segunda arma.
- El competidor no puede volver a tomar la primera arma con la que inició.
- Los siguientes casos no son considerados como CAIDA DEL ARMA:
 - Colocar un arma en el piso (Tatami) durante la Presentación o después de ésta, pero antes de iniciar la Forma.
 - Levantar una segunda arma durante la Forma siempre que ésta haya sido mostrada durante la Presentación.
- Se considera como CAIDA DEL ARMA perder el control durante su manipulación y que ésta caiga, sea lanzada o colocada en el piso de cualquier manera o situación diferente a las descritas anteriormente.
- Si el (las) arma (s) de un competidor se rompe (n) o se deshace (n), el competidor será descalificado por Descalificación Técnica (marcación mínima de 7.0). El competidor no puede continuar con su ejecución con el arma rota.
- Solamente se permiten 5 lanzamientos completos, es decir, se permite lanzar el (las) arma (s) al aire. Si el competidor realiza más de 5 lanzamientos de su arma, será descalificado. Deslizar un arma alrededor de otra arma como las kamas, espadas, Bo, Sai, etc., no será contabilizado como lanzamiento si el arma es tomada en la mano mientras aún está en contacto con la otra arma.

Artículo 1.13.1.6. Teatralidad (Presencia).

- La presencia del competidor y su compenetración con la ejecución y la presentación de su coreografía, el competidor puede tocar el piso con su arma mientras está ejecutando movimientos gimnásticos y tricks, pero el arma debe permanecer en sus manos.
- Los competidores pueden girar o deslizar su (s) arma (s) alrededor de su cuerpo (nuca, brazos y manos). No serán contabilizados como lanzamientos.



ARTÍCULO 1.14. PUNTOS MENOS.

Artículo 1.14.1. Menos 1 Punto

Se deducirá 1.0 punto completo:

- Si el competidor deja caer su (s) arma (s) al piso, se le deducirá 1.0 punto de cada Juez.
- Si el competidor cambia nuevamente su arma para tomar el arma original con la que inició su Forma.
- Si un competidor en FORMAS CREATIVAS ejecuta cualquier técnica gimnástica, o cualquier movimiento no permitido, se le deducirá 1.0 punto de cada Juez.

Artículo 1.14.2 Menos 0.5 Puntos.

Se deducirán hasta 0.5 puntos:

- Por cada técnica gimnástica ejecutada en exceso al número máximo permitido en Formas Musicales (5 movimientos gimnásticos).
- Si la cinta del competidor cae al suelo.
- Si el competidor pierde control del arma, y ésta toca el suelo mientras aún está en sus manos.
- Si el competidor pierde el balance (equilibrio), tropieza, cae de frente, hacia atrás, de rodillas, de espaldas o toca el suelo con sus manos o se le dificulta controlar su (s) arma (s).
- Si el competidor pierde la sincronización con la música.
- Si el competidor ejecuta cualquier movimiento no permitido.
- Si el competidor pisa fuera del Tatami durante su ejecución siempre que el Tatami mida 10 x 10 metros cuadrados.

Artículo 1.14.3. Menos 0.3 Puntos.

Se deducirán hasta 0.3 puntos:

- Si el competidor usa joyería o piercings de cualquier tipo (es decir, aretes, anillos, piercing de ombligo, cadenas, pulseras)

Artículo 1.14.4. Calificación o Marcación Mínima (puntuación más baja 7.0).

- Si un competidor interrumpe o detiene su ejecución antes de su finalización, los Jueces le otorgarán la marcación mínima de 7.0 puntos.
- Durante todas las categorías de armas, las armas solamente pueden ser lanzadas 5 veces de las manos del competidor.



- Si el competidor lanza su arma más de 5 veces, los Jueces le otorgarán la marcación mínima de 7.0 puntos.

Artículo 1.14.4.1. Descalificación Técnica.

- Si el competidor deja caer su arma una segunda vez, será descalificado por Descalificación Técnica (marcación mínima de 7.0 Puntos).
- Si el arma del competidor se rompe o se deshace en pedazos, el competidor será descalificado por Descalificación Técnica (marcación mínima de 7.0 puntos).
- Si se escuchan “palabras altisonantes” en la música, el competidor será descalificado por Descalificación Técnica (marcación mínima de 7.0 puntos).
- Si un competidor usa “accesorios” como vendas, disfraces, etc., será descalificado por Descalificación Técnica (marcación mínima de 7.0 puntos).

ARTÍCULO 2. REGLAS PARA FORMAS MUSICALES.

ARTÍCULO 2.1. DEFINICIÓN DE FORMA MUSICAL.

Una Forma Musical es una especie de pelea imaginaria contra uno o más oponentes en la cual el ejecutante usa técnicas provenientes de Artes Marciales Orientales con música específicamente elegida. La elección de la música es personal.

ARTÍCULO 2.2. CATEGORÍAS DE FORMAS MUSICALES.

- En Formas Musicales hay 2 categorías de competencia, ambas para hombres y mujeres:
 - ESTILOS DUROS (HS): En los cuales se utilizan técnicas provenientes del Kickboxing, Karate Tradicional y Taekwondo.
 - ESTILOS DUROS CON ARMAS (HSW): Kama, Sai, Tonfa, Chacos, Bo y Katana.
- Los competidores en formas musicales solamente pueden registrarse en 2 divisiones en Campeonatos Mundiales y Continentales: Open Hand (Manos Libres) y Weapons (Armas).
- En los Campeonatos Mundiales y Continentales, 2 competidores pueden representar a su país en la misma categoría / división.
- En todos los otros torneos no hay un límite en el número de competidores que pueden participar por país o por club.
- Los competidores pueden elegir las formas duras (HS), es decir, Estilo Duro Manos Libres (HS) + Armas Estilo Duro (HSW).



- Los competidores pueden también participar en Formas Creativas: Forma Creativa Manos Libres (CF) + Forma Creativa con Armas (CFW) y también en competencia por Equipos.
- Todos los competidores que deseen participar en la Competencia por Equipos deben haber competido primero en categorías individuales.

ARTÍCULO 2.3. RITMO.

- Todas las categorías de Formas Musicales deben ser ejecutadas con música. Las técnicas de Artes Marciales deben ser ejecutadas de acuerdo con el ritmo.

ARTÍCULO 2.4. MÚSICA.

- Todos los competidores deben tener su música en un archivo en sus CD's o Ipods o Smartphones para sus ejecuciones de manos libres o armas. El archivo de su música debe estar identificado con su nombre, país y disciplina (en el CD).
- Si la música de un competidor se detiene de manera no intencional durante su ejecución, el competidor puede continuar sin música o puede decidir reiniciar su ejecución.
- No habrá penalización o puntos menos en estas circunstancias.

Artículo 2.4.1. Sincronización.

Es la sincronización perfecta, la relación entre movimientos y música.

ARTÍCULO 2.5. MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS EN FORMAS MUSICALES.

- Solamente se permiten 5 Movimientos Gimnásticos en Formas Musicales. La violación de esta regla conducirá a que cada Juez haga deducción de 0.5 puntos por cada técnica gimnástica realizada en exceso.
- Un “Movimiento Gimnástico” (o técnica gimnástica) es un movimiento sin intenciones de arte marcial (golpeo). Algunos movimientos gimnásticos pueden ser modificados para agregarles una patada (s) al movimiento. En estos casos, no se considera como movimiento gimnástico.
- Estos están clasificados como técnicas gimnásticas:
 - Rodadas al frente o hacia atrás (forward roll / backward roll).
 - Parado de manos (hand stands).
 - Todas las vueltas de carro (cartwheels) ya sean a dos manos o a una mano.
 - Vueltas de carro con codos (elbow cartwheels).
 - Todas las redondillas (round off) ya sean a una o dos manos.
 - Redondillas con codos (elbow round off).
 - Resortes de mano o resortes de cabeza (hand spRings / head spRings).
 - Resorte de cuello (kip up).



- Flips hacia atrás (back flips) con las manos tocando el piso (incluso si las piernas están en Split o no).
 - Mortales al frente o hacia atrás ya sean extendidos o agrupados (front and back somersaults, tucked / straight or picked).
 - Mortales atrás con giros sencillos o dobles (back somersaults with full twist / double twists).
 - Japonesa (Arabian front somersault).
- Levantase con una mano en el piso (hand down raise) / Websters / Patadas de Capoeira están clasificados como Tricks.

ARTÍCULO 3. REGLAS PARA FORMAS CREATIVAS.

ARTÍCULO 3.1. DEFINICIÓN DE FORMA CREATIVA.

Una forma creativa es una especie de pelea imaginaria contra uno o más oponentes en la cual el ejecutante usa técnicas provenientes de Artes Marciales Orientales.

ARTÍCULO 3.2. CATEGORÍAS DE FORMAS CREATIVAS.

En las competencias de Formas Creativas hay 10 divisiones:

- Hombres, Mujeres, Niños, Niñas, Equipos.
- Forma Creativa Manos Libres (CF).
- Forma Creativa Armas (CFW).
- Forma Creativa en Equipo (CFT).
- Los competidores pueden participar tanto en Manos Libres como Armas y Equipos.

ARTÍCULO 3.3. MÚSICA EN FORMAS CREATIVAS.

Los competidores en Formas Creativas no pueden usar música de ningún tipo. Todas las Formas Creativas serán ejecutadas SIN MÚSICA.

ARTÍCULO 3.4. MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS EN FORMAS CREATIVAS.

- NO SE PERMITEN técnicas gimnásticas. Solamente está permitido 1 resorte (kip up).
- NO SE PERMITEN técnicas invertidas.
- Los movimientos siguientes NO ESTÁN PERMITIDOS:
 - Cualquier movimiento que involucre giros de más de 360 grados en el aire.



- Cualquier movimiento que requiera que el cuerpo esté invertido más allá que la línea paralela del suelo, o que sea similar a movimientos fundados en gimnasia o que no provengan de disciplinas de Artes Marciales.

Artículo 3.5.1.4. Técnicas No Permitidas.

- Los competidores no pueden ejecutar giros de más de 360 grados en el aire o paralelos al suelo.
- Los competidores no pueden ejecutar cualquier técnica invertida.

Artículo 3.5.1.5. Lo que los Competidores pueden Ejecutar.

- Patadas de mariposa, tornillos (butterfly twist) e illusion Kick. Estos son los únicos TRICKS que pueden ejecutarse en las categorías de Formas Creativas.