

XELA OPEN MAT UN RETO PARA LOS MEJORES

27 DE SEPTIEMBRE

Gimnasio Colegio La Patria, Quetzaltenango
Atrás de Ut's Ulew Mall

Combate a Puntos, Continuo, Light Contact, Kick Light, Jiu Jitsu
Kata Tradicional, Kata Creativa, Kata con Armas.

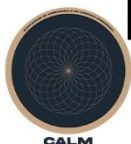
PREMIOS EN EFECTIVO PARA
CAMPEONES EN CINTURONES NEGROS

Q. 200.00 Categoría
Q. 75.00 Espectadores

 Promotor Sensei Christian Ayala - 5690 1828

   XELA MARTIAL ARTS

Patrocinadores



Quetzaltenango, marzo de 2026

Respetable Sensei.

Presente.

Reciba un cordial saludo, esperamos que Dios este bendiciendo sus labores diarias.

En esta oportunidad tenemos el honor de invitarlo a usted y a su prestigiosa escuela a nuestro quinto evento anual de Artes marciales, **XELA OPEN MAT 2026**, el cual se realizará el domingo 27 de septiembre del presente año en el gimnasio del Colegio La Patria, el cual se ubica en la 2da calle y 19 avenida zona 3 de Quetzaltenango, nuestro evento dará inicio a las 08:00 am, el costo de participación en pre registro es de Q. 200.00 por categoría y Q. 75.00 por espectador, el día del evento **NO HABRAN INSCRIPCIONES**.

Contaremos con las siguientes categorías que están reguladas por el reglamento del evento (**Se adjunta en la papelería enviada**), por favor leer el reglamento en especial todo lo referente al **EXCESO DE CONTACTO**. Cabe mencionar que las siguientes categorías se darán en CATEGORIAS LIBRES y DUPLETAS entre los competidores que estén inscritos en la plataforma **FITOFAN** el día del evento (Si necesita ayuda para crear perfil favor escribir al WhatsApp del número que aparece abajo), agradeceré pueda considerar el que la inscripción de sus competidores sea apegada a la realidad de sus alumnos para que las competencias sean justas y equilibradas, contaremos con las siguientes categorías de competencia

- Kata Tradicional
- Kata Creativa
- Kata Tradicional con Armas
- Kata Creativa con Armas
- Combate a Puntos
- Combate Continuo
- Light Contact
- Kick Light
- Categoría abierta para **CINTURONES NEGROS**

EN LA CATEGORÍA ABIERTA POINT FIGHTING DE CINTURONES NEGROS se estarán premiando al primer lugar con premio de Q.700.00 y segundo lugar con Q. 300.00, por lo que agradeceremos puedan confirmar su participación en la brevedad posible.

Este año, se desarrollará de forma simultánea el evento de **SYNERGY**, un evento de Jiu Jitsu reconocido a nivel nacional e internacional, el cual consta en pactar peleas que se desarrollaran el día del evento, el costo de la participación es de Q. 200.00 por pelea pactada, puede pactar sus peleas desde el día que recibe esta invitación, **NO SE PACTARAN PELEAS EL DIA DEL EVENTO, referente a este evento agradeceré todo los pagos se hagan con mi persona tanto de categorías y espectadores.**

Kenpo Karate – Jiu Jitsu - Defensa Personal – Acondicionamiento Físico – Armas Marciales
19 Avenida y 1ra. Calle Esquina zona 3 de Quetzaltenango, Quetzaltenango.
5690 1828

La fecha de pre-registro inicia el 1 de septiembre y termina el 20 de septiembre, después de esa fecha debe de considerar que terminan algunos de los beneficios que a continuación se detallaran.

- Un brazalete de Coach por escuela, si le acompaña su esposa favor indicarlo con anticipación ya que tendremos una deferencia para su familia y se le podrá entregar un brazalete extra, **DE NO COMPARTIR ESTA INFORMACION TENDRA QUE PAGAR SU ENTRADA DE FORMA NORMAL**, de igual forma agradeceremos su comprensión en que este beneficio es solo para su familia, no para amigos o conocidos.
- Después de las 13:00 hrs se le estará brindando un almuerzo a un coach por escuela, **siempre y cuando confirmen participación.**

Para nosotros por motivos de organización y promoción es importante poder confirmar la participación de usted y de su escuela, por lo que le solicitamos pueda **confirmar lo antes posible enviando el logo, nombre de su escuela al número de Whatsapp que aparece debajo de la firma, de igual forma puede hacer un depósito o transferencia por el total de competidores y espectadores a la siguiente cuenta:**

- BANCO INDUSTRIAL
- Monetaria
- 3990098786
- Christian Alejandro Figueroa Ayala

NO OLVIDE ENVIAR FOTO DE LA BOLETA O CAPTURA DE LA TRANSFERENCIA Y FOTO O ARCHIVO DE PRE-REGISTRO, YA QUE SERA VERIFICADA

DE IGUAL FORMA ES NECESARIA LA CREACION DE LOS PERFILES EN LA PLATAFORMA FITOFAN

USO DE FITOFAN

En esta edición todo el control y registro de nuestro evento se llevara a cabo a través de la plataforma FITOFAN, esta plataforma es muy sencilla de utilizar, en ella podrá visualizar en que ring peleara el competidor, punteos, premios alcanzados entre muchos otros beneficios, ya que esta plataforma es muy similar a una red social, sin embargo si usted necesita ayuda con la creación del usuario de competidores y/o escuela, con mucho gusto podremos apoyarles, le envío una guía para que pueda realizarlo o de ser necesario podremos apoyarle realizándolo por usted.

Kenpo Karate – Jiu Jitsu - Defensa Personal – Acondicionamiento Físico – Armas Marciales
19 Avenida y 1ra. Calle Esquina zona 3 de Quetzaltenango, Quetzaltenango.
5690 1828

Ingrese al siguiente link: <https://fitofan.com>, y siga los siguientes pasos:

PARA MAESTROS

1. Clic en iniciar sesión
2. Clic en “Inscribirse”, esta abajo a la derecha
3. Llena los datos requeridos (foto, nombre, fecha de nacimiento, genero, ubicación, mail y contraseña, esta contraseña no debe de perderla)
4. Clic en membresía
5. Clic en crear una organización
6. Llenar los datos requeridos, solo considerar que son de la academia.
7. Listo, ahora tus alumnos pueden buscar tu academia.

PARA ALUMNOS

8. Clic en iniciar sesión
9. Clic en “Inscribirse”, esta abajo a la derecha
10. Llena los datos requeridos (foto, nombre, fecha de nacimiento, genero, ubicación, mail y contraseña, esta contraseña no debe de perderla)
11. Clic en membresía
12. En la barra de búsqueda color gris busca tu academia
13. Clic en: “UNETE A NOSOTROS”
14. Listo.

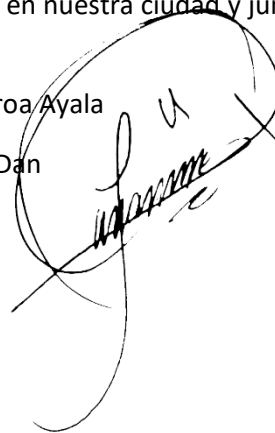
Desde ya le damos la bienvenida a nuestro evento **XELA OPEN MAT 2026**, sabiendo que su participación permitirá el desarrollo de las artes marciales en nuestra ciudad y juntos poder forjar lazos que engrandezcan las artes marciales en Guatemala.

Christian Alejandro Figueroa Ayala

Cinturón Negro 4to Dan

Kenpo Karate

5690 1828



REGLAMENTOS

REGLAMENTO FORMAS – KATAS -DANZAS

Rangos de calificación:

Principiante (blanco – Amarillo)	6.91 a 6.99
Intermedio (Naranja – Morado)	7.91 a 7.99
Avanzado (Azul – Verde)	8.91 a 8.99

Kenpo Karate – Jiu Jitsu - Defensa Personal – Acondicionamiento Físico – Armas Marciales
19 Avenida y 1ra. Calle Esquina zona 3 de Quetzaltenango, Quetzaltenango.
5690 1828

Experto (Café y Negro)	9.91 a 9.99
------------------------	-------------

Criterios para pérdida de puntos

- Perdida del control del arma
- Caída de arma al piso
- Perdida de equilibrio que resulte en caída al piso o que una mano toque el piso
- Reinicio
- Movimiento creativo en división tradicional
- Uso de armas de espuma o arma incorrecta
- No lanzar un arma en división abierta o creativa o extrema
- No inversión en extrema

CRITERIOS PARA JUZGAR

FORMAS TRADICIONALES

- No se permite el uso de movimientos de gimnasia (acrobacia, splits u otros movimientos de estilo libre)
- Patadas: Principiante. Se acepta una patada. Intermedio. se aceptan hasta 2 patadas. Avanzado y experto: se aceptan hasta 3 patadas, estas patadas tendrán validez siempre y cuando no toquen el suelo.
- Las técnicas no pueden implicar mas de un giro de 360 grados
- Juzgar en base al equilibrio, posturas, enfoque, técnica presentación y dificultad.

FORMAS CREATIVAS – EXTREMAS

- Se permiten todos los movimientos de gimnasia (acrobacia, splits u otro tipo de estilo libre)
- Debe tener al menos una inversión
- No es obligatorio el uso de música
- Se juzgara en base a la creatividad, el equilibrio, las posturas, el enfoque, la técnica, la presentación y la dificultad

ARMAS TRADICIONALES

- Debe de permanecer en el Ring
- No se permite gimnasia, acrobacia, splits u otros movimientos de estilo libre.
- Patadas: Principiante. Se acepta una patada. Intermedio. se aceptan hasta 2 patadas. Avanzado y experto: se aceptan hasta 3 patadas, estas patadas tendrán validez siempre y cuando no toquen el suelo.
- Las técnicas no pueden implicar mas de un giro de 360 grados

Kenpo Karate – Jiu Jitsu - Defensa Personal – Acondicionamiento Físico – Armas Marciales
19 Avenida y 1ra. Calle Esquina zona 3 de Quetzaltenango, Quetzaltenango.

5690 1828

- Las manos deben de estar en todo momento en el arma, excepto en las transiciones entre manos.
- Armas en color y construcción de madera natural tradicional
- Se juzgara en función del uso de la manipulación y el control de las armas y luego observar el equilibrio, las posturas, el enfoque, la técnica, la presentación y la dificultad.

REGLAMENTO ARMAS CREATIVAS – EXTREMAS

- Se permiten todos los movimientos y gimnasia
- Debe tener al menos un lanzamiento de arma y una inversión
- No es obligatorio el uso de música
- Las armas deben estar en la mano o manos del atleta en todo momento.
- Las armas no pueden usarse para golpear el piso en ningún momento
- Se juzgará en base a la manipulación del uso, el control del o las armas, la creatividad y luego evaluar el equilibrio, posturas, enfoque, técnica, presentación y dificultad

REGLAMENTO COMBATE A PUNTOS (POINT FIGHTING)

- Equipo de protección obligatorio: Cabezal, protector de manos de (8 onz) debe de cubrir toda la mano y tener palma abierta , protector de pies, espinilleras, bucal, concha.
- Equipo de protección opcional: Careta, peto y coderas.
- Tiempo de duración: : 2 minutos con menores de edad y 2:30 para mayores de edad,
- Solo **UN COACH** por competidor
- Habrá tiempo fuera de 10 segundos, únicamente el coach o el arbitro pueden solicitar el tiempo fuera.
- Puntuación
 - **No se permiten golpes debajo de la cintura, espalda, nuca, cuello y cara (a excepción en cinturones negros).**
 - Todas las patadas y puñetazos al cuerpo se puntean con 1 punto
 - Patadas a la cabeza se puntean con 2 puntos
 - Patadas giratorias o con salto y que acierten en la cabeza se puntean con 3 puntos
 - Si se llega a 10 puntos de diferencia se concluye el combate
 - Debe de haber vista y no deben de caerse para que el punto sea valido
- Sanciones:
 - Por salir del área de combate
 - Por golpear en lugares no permitidos (cara, de bajo de cintura, espalda, nuca y cuello)
 - Mas de un coach en el área

- Las sanciones son acumulativas por lo que al tener 2 sanciones se quita un punto al competidor, al haber una tercera sanción se quitan otro punto y al tener una cuarta sanción se descalifica al competidor.
- Descalificación Inmediata:
 - Acumulación de 4 sanciones
 - Invasión de área de combate por parte de tercero (coach, amigo o padre de familia)
 - Agresión o falta de respeto a jueces de mesa o esquinas o referee central por parte de competidor, coach o padre de familia.

REGLAMENTO COMBATE CONTINUO (CONTINUOUS COMBAT)

- Equipo de protección obligatorio: Cabezal, guantes (10 Onz), vendas, protector de pies, espinilleras, bucal, concha, el uso de shinguard queda a discreción de que sea aceptado por el otro competidor y coach.
- Equipo de protección opcional: Careta, peto y coderas.
- Tiempo de duración: 1 round de 2 minutos para menores de edad y 1 round de 2:30 para mayores de edad Solo **UN COACH** por competidor
- Habrá tiempo fuera de 10 segundos, únicamente el coach o el árbitro pueden solicitar el tiempo fuera.
- Criterios de Puntuación
 - **No se permiten golpes debajo de la cintura, espalda, nuca, cuello y cara.**
 - Se permiten patadas a la cabeza (no a la cara)
 - TODOS LOS PUÑOS deben de dirigirse al cuerpo (no a la cara)
 - Control del área
 - Ataque equilibrado entre pies y manos
 - Una técnica de buena calidad y limpia
 - NO PUEDE HABER EMPATE, al terminar el round los tres jueces deben de dar una decisión, ESTA TERMINANTEMENTE PROHIBIDO QUE LOS JUECES ACUERDEN ALGO, la decisión debe de ser INDIVIDUAL.
- Sanciones:
 - Por salir del área de combate
 - Por golpear en lugares no permitidos (cara, de bajo de cintura, espalda, nuca y cuello)
 - Mas de un coach en el área
 - Las sanciones son acumulativas por lo que al tener 2 sanciones se quita un punto al competidor
- Descalificación Inmediata:
 - Conectar dos puñetazos al rostro del otro competidor.
 - Acumulación de 4 sanciones
 - Invasión de área de combate por parte de tercero

- Agresión o falta de respeto a jueces de mesa o esquinas o referee central por parte de competidor, coach o padre de familia.

REGLAMENTO LIGHT CONTACT

Duración:

- En menores de Edad 2 Rounds de 1:30 min cada uno y descanso de 30 segundos
- En Mayores de Edad 2 Rounds de 2:00 min cada uno y descanso de 30 segundos

EQUIPO DE PROTECCIÓN PERSONAL.

- Protección para la cabeza (Casco).
- Protector bucal.
- Protección de busto “pechera” (Solamente para Kickboxers mujeres).
- Guantes de Kickboxing (10 Onz).
- Vendaje para manos (obligatorio)
- Protección de genitales o protección de ingle (obligatorio para hombres y mujeres).
- Espinilleras.
- Protección de pies (zapatos).
- El uso de shinguard queda a discreción de que sea aceptado por el otro competidor y coach.

VESTIMENTA PERSONAL.

- Camisa T (cuello redondo)
- Pantalones largos.
- El uso de pantaloneta queda a discreción de ser aceptado por el oponente. .

ÁREAS LEGALES DE CONTACTO.

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando las técnicas autorizadas de combate:

- Cabeza: Cara, frente y parte lateral.
- Torso: Parte frontal y lateral.
- Pies: Solamente para barridas.

TÉCNICAS LEGALES.

Las técnicas de mano y pie deben usarse por igual durante el período completo de la pelea.

TÉCNICAS DE MANO (GOLPES).

- Recto (Direct).
- Uppercut.
- Gancho.

TÉCNICAS DE PIE (PATEO).

- Patada frontal.

- Patada lateral.
- Patada circular.
- Patada de gancho (solamente con la planta del pie).
- Patada ascendente.
- Patada de hacha (solamente con la planta del pie).
- Patadas saltando.
- Patadas de giro.

Barrida de Pie.

Para ganar punto con una barrida de pie el atacante debe permanecer de pie en todo momento. Si en la ejecución de una barrida de pie el atacante toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies, no se concederá el punto. El punto se concederá al atacante si su oponente toca el piso con cualquier parte de su cuerpo distinto a sus pies.

TÉCNICAS ILEGALES (TÉCNICAS Y CONDUCTAS PROHIBIDAS).

Está prohibido:

- Atacar de cualquier manera diferente a las mencionadas en anteriormente.
- Atacar de forma mal intencionada o con contacto excesivo.
- Continuar atacando después de la indicación STOP (Alto) o cuando la indicación de que el round terminó haya sonado.
- Salir del área de combate (Salida).
- No dar al menos un paso atrás con la indicación BREAK (Romper).
- Golpear la parte superior de la cabeza.
- Caer al piso sin causa debida.
- Atacar la parte posterior del torso (riñones y columna vertebral).
- Atacar la parte superior de los hombros.
- Atacar el Cuello: frente, lados y parte trasera.
- Atacar debajo de la cinta (excepto barridas de pie).
- Dar la espalda al oponente.
- Evitar la pelea (huir).
- En general todas las técnicas ciegas, sin control.
- Atacar la parte trasera de la cabeza.
- Atacar la ingle.
- Atacar con la rodilla, codo, mano de cuchillo, cabezazos, pulgar y hombro.
- Luchar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Proyectar.
- Agarrar o retener al oponente de cualquier manera.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o que ya está en el piso, es decir, tan pronto como una de sus manos o rodillas toque el piso.
- Usar aceite en la cara o en el cuerpo.
- Escupir el protector bucal de manera voluntaria.
- Atacar en el piso.

Un Kickboxer no puede atacar a un oponente en el suelo. El Réferi Central es responsable de detener la pelea de inmediato cuando uno de los dos Kickboxers toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies. Pisar (con fuerza) a la cabeza o el cuerpo de un Kickboxer caído puede dar lugar a puntos menos o a la descalificación (decisión de los Jueces por mayoría)].

CONDUCTA ANTIDEPORATIVA.

Un Kickboxer solamente podrá recibir una Advertencia, después de ésta, deberá aplicarse el procedimiento normal para penalizaciones y descalificaciones. Sin embargo, en caso de conductas antideportivas graves, el Kickboxer puede ser descalificado o deducírsele un punto desde la primera violación, dependiendo de la severidad de la infracción.

PUNTEO.

El trabajo de un Juez es conceder puntos por todas las técnicas legales (golpes, patadas o barridas) que claramente hayan golpeado en un área legal (permitida).

Un punto por una técnica de pie o mano al cuerpo, y una técnica de mano a la cabeza.

Dos puntos por una patada saltando al cuerpo o una patada a la cabeza.

Tres puntos por una patada saltando a la cabeza.

Desde el primer asalto los puntos serán acumulados continuamente por los Jueces y serán monitoreados por la mesa de Oficiales. Los puntos otorgados estarán visibles para los entrenadores y el público en pantallas dispuestas para ellos. No deberá haber pantallas visibles a los Jueces (el Jueceo debe ser independiente).

Al final de la pelea, el ganador es el competidor que haya ganado más puntos (que aparecerán en las pantallas).

Advertencias: Si el Réferi Central aplica una falta o una Advertencia, lo indicará frente a los Jueces y el Réferi en Jefe. El Cronometrador debe ingresarlo en el sistema de marcación electrónica. Será mostrado en las pantallas al público.

Puntos Menos: Si el Réferi Central determina un punto menos, lo indicará frente a los Jueces y el Réferi en Jefe y el cronometrador debe ingresarlo en el sistema electrónico. Será mostrado entonces en las pantallas, reduciendo 3 puntos del total

EN CASO DE EMPATE.

Si hay un empate, y el último asalto está parejo, el Juez debe seleccionar al Kickboxer en el orden de los criterios siguientes: más activo, más patadas, mejor defensa, mejor estilo y técnicas. Los Jueces darán la bandera correspondiente indicando al ganador cuando el Réferi en Jefe así lo indique.

REGLAMENTO KICK LIGHT

Duración:

- En menores de Edad 2 Rounds de 1:30 min cada uno y descanso de 30 segundos
- En Mayores de Edad 2 Rounds de 2:00 min cada uno y descanso de 30 segundos
- En Mayores de Edad peleas Amater 2 Rounds de 2:30 min Cada uno y descanso de 30 Segundos

EQUIPAMIENTO DE PROTECCIÓN PERSONAL.

- Casco o cabezal.
- Protector bucal.
- Protección de busto “pechera” (solamente para Kickboxers mujeres).
- Guantes de Kickboxing.
- Vendaje de mano (obligatorio).
- Protección de genitales o protección de ingle (obligatorio para hombres y mujeres).
- Espinilleras.
- Protección de pies (zapatos).
- El uso de shinguard queda a discreción de que sea aceptado por el otro competidor y coach.

VESTIMENTA PERSONAL.

Camisas en T sin mangas

Pantaloncillos cortos o “shorts” de Kickboxing

ÁREAS LEGALES (PERMITIDAS) DE CONTACTO.

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando las técnicas de pelea permitidas:

Cabeza: Cara, frente y las partes laterales.

Torso: Parte frontal y lateral.

Pies: Solamente para barridas.

Piernas. Muslo, parte interna, parte externa y parte trasera (una técnica bloqueada no debe contar)

Pies: Solamente para barridas “bota a bota”. El área permitida es desde el tobillo hasta la mitad de la pantorrilla.

TÉCNICAS LEGALES (PERMITIDAS).

Las técnicas de mano y piernas den ser usadas por igual durante todo el combate:

TÉCNICAS DE MANO (GOLPES).

Directo (Direct).

Uppercut.

Gancho.

TÉCNICAS DE PIE (PATADAS).

Patada frontal al torso y a la cabeza no al muslo (Front Kick).

Patada lateral al torso y a la cabeza no al muslo (Side Kick).

Patada circular (Roundhouse Kick).

Patada de gancho solamente con la planta del pie (Hook Kick).

Patada creciente (Crescent Kick).

Patada de hacha, solamente con la planta del pie (Axe Kick).

Patadas saltando.

Patadas girando hacia atrás al torso y a la cabeza, no al muslo (spinning back kicks).

Es extremadamente peligroso golpear con la punta del talón, debe enfatizarse estrictamente que el Kickboxer que ataca debe extender su pie de tal manera que la planta del pie (parte baja) sea usada para golpear cuando se ejecute una patada de hacha, patada de gancho y patada de gancho girando, así como todas las patadas de giro saltando.

Barrida de Pie.

Para ganar punto con una barrida de pie, el atacante debe permanecer de pie en todo momento. Si en la ejecución de una barrida de pie el atacante toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies, no se concederá el punto. Se concederá el punto al atacante si el oponente toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies.

BLOQUEAR / MARCAR.

Si una patada es bloqueada / marcada, no se dará el punto. Esto significa una patada intencionalmente bloqueada al muslo, no solamente un paso.

ÁREAS ILEGALES DE CONTACTO (TÉCNICAS Y CONDUCTAS PROHIBIDAS)

Está prohibido:

Cualquier tipo de ataque diferente a los mencionados anteriormente.

Ataques malintencionados o con contacto excesivo.

Continuar atacando después de la indicación STOP (ALTO) o al sonar la finalización del asalto.

Salir del área de pelea (Salida).

Al dar la indicación BREAK (Rompan), no dar al menos un paso hacia atrás.

- Atacar en la parte alta de la cabeza.
 - Caer al piso sin causa debida.
 - Atacar la parte trasera del torso (riñones y columna vertebral).
 - Atacar la parte superior de los hombros.
 - Atacar el cuello: parte frontal, parte lateral, parte trasera.
 - Dar la espalda al oponente.
 - Evitar la pelea (huir).
 - En general todas las técnicas ciegas y sin control.
 - Atacar la nuca (parte trasera de la cabeza)
 - Atacar la ingle (genitales).
 - Ejecutar patadas hacia la rodilla y por debajo de la rodilla.
 - Atacar con la rodilla, el codo, mano de cuchillo, cabezazos, pulgar y hombros.
 - Ejecutar patadas frontales y laterales (front / side kicks) al lado frontal de la cadera.
 - Ejecutar patadas a la rodilla y hacia debajo de la rodilla.
 - Ejecutar patadas girando hacia atrás (spinning back Kick) hacia la parte frontal del muslo.
 - Ejecutar golpes (puño) a las piernas.
 - Ejecutar saltos mortales como pateo.
 - Ejecutar golpes de revés y golpes de revés girando (backfist / spinning backfist)
 - Luchar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
 - Proyectar.
 - Agarrar al oponente de cualquier forma.
 - Atacar a un oponente que está cayendo o que ya está en el piso, es decir, tan pronto como una de sus manos o rodillas toque el piso.
 - Usar aceite en la cara o en el cuerpo.
 - Escupir el protector bucal de manera voluntaria.
 - Atacar en el piso.
- Un Kickboxer no puede atacar a un oponente en el suelo. El Réferi Central es responsable de detener la pelea de inmediato cuando uno de los dos Kickboxers toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies. Pisar (con fuerza) a la cabeza o el cuerpo de un Kickboxer caído puede dar lugar a puntos menos o a la descalificación (decisión de los Jueces por mayoría).

CONDUCTA ANTIDEPORATIVA.

Un Kickboxer solamente podrá recibir una Advertencia, después de ésta, deberá aplicarse el procedimiento normal para penalizaciones y descalificaciones. Sin embargo, en caso de conductas antideportivas graves, el Kickboxer puede ser descalificado o deducírsele un punto desde la primera violación, dependiendo de la severidad de la infracción.

PUNTEO.

El trabajo de un Juez es conceder puntos por todas las técnicas legales (golpes, patadas o barridas) que claramente hayan golpeado en un área legal (permitida).

El Juez dará los puntos de la siguiente forma:

Un punto por una técnica de pie o mano al cuerpo, y una técnica de mano a la cabeza.

Dos puntos por una patada saltando al cuerpo o una patada a la cabeza.

Tres puntos por una patada saltando a la cabeza.

Desde el primer asalto los puntos serán acumulados continuamente por los Jueces y serán monitoreados por la mesa de Oficiales. Los puntos otorgados estarán visibles para los Entrenadores y el público en pantallas dispuestas para ellos. No deberá haber pantallas visibles a los Jueces (el Jueceo debe ser independiente).

Al final de la pelea, el ganador es el competidor que haya ganado más puntos (que aparecerán en las pantallas).

Advertencias:

Si el Réferi Central aplica una falta o una Advertencia, lo indicará frente a los Jueces y el Réferi en Jefe. El Cronometrador debe ingresarlo en el sistema de marcación electrónica. Será mostrado en las pantallas al público.

Puntos Menos: Si el Réferi Central determina un punto menos, lo indicará frente a los Jueces y el Réferi en Jefe y el cronometrador debe ingresarlo en el sistema electrónico. Será mostrado entonces en las pantallas, reduciendo 3 puntos del total marcado por cada Juez.

El sistema electrónico muestra la marcación en tiempo real. En todo momento de la pelea, todos conocen la situación de los puntos.

EN CASO DE EMPATE.

Si la pelea termina, por uno o más Jueces, en empate (igualdad de puntos después de 3 asaltos), para determinar al ganador, el sistema electrónico de marcación asignará automáticamente la victoria al Kickboxer con el mayor puntaje en el último round.

Si hay un empate, y el último asalto está parejo, el Juez debe seleccionar al Kickboxer en el orden de los criterios siguientes: más activo, más patadas, mejor defensa, mejor estilo y técnicas. Los

Jueces presionarán el botón correspondiente indicando al ganador cuando el Réferi en Jefe así lo indique.

REGLAMENTO JIU JITSU (GI Y NOGI)

Todos los competidores deberán estar 30 minutos antes y preparados en el área de competencia. Habrán 2 llamadas de preparación sino se presenta se Descalificara automáticamente

- Equipo de protección obligatorio: Bucal.
- Vestimenta Obligatoria: Gi y Rashguard
- Tiempo de duración: De acuerdo a cada nivel de competidores
- Solo **UN COACH** por competidor
- No Habrá tiempo fuera
- Técnicas validas: Todas las llaves a brazos (Armbar , Americana, Kimura, Omoplata, Bicep Slicer).
- Tecnicas de piernas permitidas:
 - Blancas = Aquiles
 - Azules = Aquiles y kneebar
 - Moradas= Aquiles, kneebar, toe hold
 - Cafés y Negras = Aquiles, kneebar, toe hold, Heel hook.
- Técnicas o movimientos prohibidos
 - No es permitido sometimientos a las piernas, ni a los tobillos, ni rodillas que no sean parte de lo indicado anteriormente. Si el réferi de turno de acuerdo a su criterio ve que la llave de talón (heelhook) esta encajada sin posibilidad de escape, está facultado para parar la pelea y dar le la victoria al peleador que aplico la llave. Esto para salvaguardar la integridad física de los peleadores.
 - No están permitidas las técnicas a muñecas y cervicales
 - No se permiten golpes con puños o codos, morder, arañar, meter dedos en la boca, puyar ojos
 - No es permitido azotar al contrincante ni lanzarlo fuera del área de pelea.
- Criterios de Puntuación
 - Se gana por sumisión, luxación o estrangulación
 - Si al terminar el tiempo de la competencia no se ha determinado un ganador, se declarara EMPATE
- Sanciones:
 - Por utilizar técnicas prohibidas
 - Mas de un coach en el área
 - Las sanciones son acumulativas por lo que al tener 3 sanciones se quita un punto al competidor
- Descalificación Inmediata:
 - Invasión de área de combate por parte de tercero

- Agresión o falta de respeto a jueces de mesa o esquinas o referee central o competidores o coach de oponentes

NOTA: El referee central tiene la facultad de parar la pelea si considera que uno de los peleadores ya no puede continuar, ya sea por estar en una situación que comprometa su integridad física o por considerar que el competidor ya no cuenta con la resistencia física para continuar con el combate. **LO MAS IMPORTANTE ES LA INTEGRIDAD FISICA DEL ATLETA**



XMA
XELA MARTIAL ARTS



HOJA DE REGISTRO DE COMPETIDORES

OPEN MAT XELA 2026

Nombre de la Escuela: _____ Nombre de Maestro: _____

Direccion de Escuela _____ No. de Telefono de Maestro: _____

KATAS

COMBATE

No.	NOMBRE	EDAD	CINTA	ARMAS	TRADICIONAL	PUNTOS	CONTINUO	KICK BOXING	JIU JITSU	TOTAL
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
6										
10										
11										
12										
13										
14										
15										
16										
17										
18										
19										
20										
21										
22										
23										
24										
25										



Kenpo Karate – Jiu Jitsu - Defensa Personal – Acondicionamiento Físico – Armas Marciales
19 Avenida y 1ra. Calle Esquina zona 3 de Quetzaltenango, Quetzaltenango.
5690 1828