



REGLAMENTO DE KATAS DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

LA UNIFORMIDAD

Los/as participantes, deberán llevar Kurka azul o roja (también puede se puede llevar cinturón rojo si no se tiene la Kurka de este color), pantalón blanco y botas de lucha con calcetín blanco.

Las mujeres llevarán camiseta blanca debajo de la Kurka.

La Kurka azul, llevará en la manga izquierda el emblema de la Federación, y en la zona pectoral izquierda el distintivo de capacitación (Monitor, Entrenador Regional, Entrenador Nacional o Maestro). **El cinturón irá metido por sus presillas, y no se cruzará por la espalda.**

AREA DE COMBATE

Se utilizará una zona reglamentaria de combate (redonda), o bien se podrá utilizar un tatami de 10X10 m (zona exterior roja incluida), con 2 m de zona exterior de seguridad.

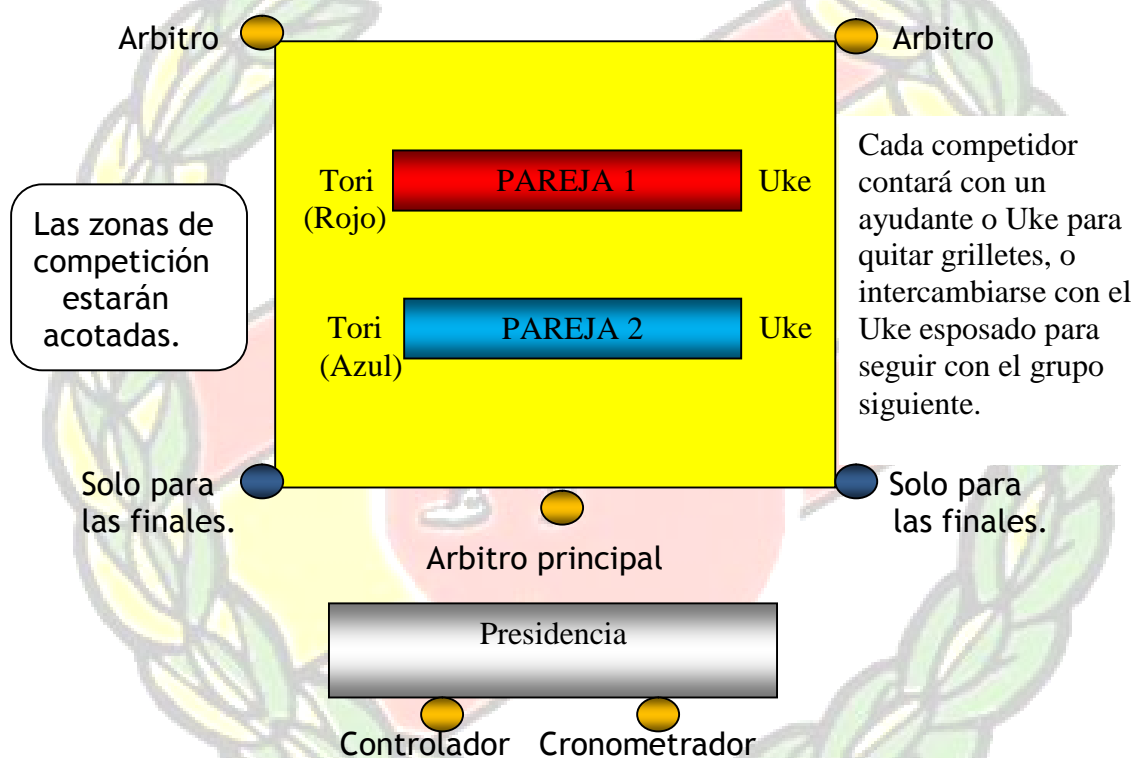
PROHIBICIONES

Está terminantemente prohibido el portar elementos metálicos (cadenas, pendientes, anillos, piercings, etc.) que puedan producir lesiones y cortes en los competidores y cualquier otro elemento decorativo no reglamentario (cordones, pulseras... etc.)



ARBITROS

Habr  un Controlador Principal situado en la presidencia, un Juez Cronometrador, situado junto a este y tres  rbitros mas, sentados en sillas y situados opuestamente y en triangulo, de forma que en el caso de utilizarse un tatami de 10X10m , se situar n de la siguiente forma:



En dos esquinas frontales el Arbitro 1 y el Arbitro 2 y en el v rtice del triangulo el Arbitro principal.

Los  rbitros, vestir n chaqueta azul, camisa azul, pantal n gris, corbata Federativa, calcet n negro y zapatilla negra de tatami o la indumentaria que se determine previa a la competici n.

Los  rbitros llevar n dos banderas, una roja en la mano izquierda y una azul en la mano derecha, con el fin de puntuar el ganador de cada pareja de competidores.

Para las finales se contar  con 5  rbitros (cuatro en las esquinas mas el Arbitro principal).



Los tres Arbitros de esquina, levantarán la bandera del color que ostente el competidor que consideren ganador, todos al mismo tiempo en que el Arbitro principal haga un toque de silbato, dando como ganador al competidor con el color del cinturón que se corresponda con el de la bandera y según sus criterios arbitrales. En la mesa principal el Controlador tomara nota del ganador que pasará a la siguiente fase de clasificación.

SORTEO

Los competidores se inscribirán debidamente con el tiempo necesario que la Organización determine, y levantarán una ficha con un numero para ver en que lugar da comienzo su participación.

El orden de salida de los competidores, será el establecido por el numero que cada uno haya obtenido al inscribirse, saliendo en este orden: 1 y 2, 3 y 4 etc. en caso de que uno quede impar, se hará un “previo” por sorteo para emparejar la eliminatoria, y en ésta continuará según el número del sorteo que le haya tocado, (los Arbitros levantarán dos fichas y a los que le corresponda el número harán el desarrollo del grupo y el ganador seguirá con la ronda de competición).

DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN.

Saldrán dos competidores con sus Ukes, y sus ayudantes (estos últimos para quitar grilletes) y se colocaran en paralelo tal como aparece en el dibujo del tatami, situándose los competidores a la izquierda del Arbitro Principal.

Una vez realizado el saludo y cuando estén preparados, el Arbitro principal dará un pitido que dará comienzo a la realización de los Grupos del Kata a realizar por ambos competidores al mismo tiempo.

Cuando termine la realización de los grupos, los competidores esperarán la decisión Arbitral y una vez conocido el ganador procederán a retirarse.

Los resultados obtenidos en la Mesa Central, pasaran al Secretario que incluirá al ganador en el lugar de clasificación para la siguiente eliminatoria o el lugar final que haya obtenido el competidor.



COMPETICIÓN.

Modalidades:

1. Individual masculina hasta 1º Dan.
2. Individual masculina de 2º Dan en adelante.
3. Individual femenina hasta 1º Dan.
4. Individual femenina de 2º Dan en adelante.
5. Por equipos.

Los participantes tendrán que realizar dos Grupos de la primera Kata de Defensa Personal Policial en un tiempo máximo de 3 minutos, contados desde el comienzo del primer movimiento y el final del último.

Los grupos que corresponden a realizar en cada ronda eliminatoria se sortearán de la siguiente manera:

1. Se pondrán tres fichas con el número boca abajo del 1 al 3.
2. La ficha Nº 1 se corresponde con los Grupos 1 y 4 del primer kata.
3. La ficha Nº 2 se corresponde con los Grupos 2 y 5 del primer kata.
4. La ficha Nº 3 se corresponde con los Grupos 3 y 6 del primer kata.

Para todas las categorías:

Según el número de ficha obtenido en la primera ronda, todos los participantes sabrán los grupos que les corresponde realizar.

Para la segunda ronda se retirará el número realizado en la ronda anterior y se volverá a realizar el sorteo, y para la tercera ronda quedará el número que ha quedado sin realizar.

En caso de tener que realizar rondas para desempates y/o para clasificación, se volverán a poner las tres fichas para el sorteo.

Para la formación de un equipo, serán necesarios 4 competidores/as.

Finales:

Para disputar el 1º y 2º lugar, se realizarán los seis grupos de 1er. Kata seguidos.

Para disputar el 3º y 4º lugar, se realizarán los grupos: 4º, 5º y 6º seguidos.

COMPETIDORES

Deberán reunir los siguientes requisitos:

1. Tener reconocido el Cinturón del grado en que compita.
2. Licencia Federativa en vigor que deberán exhibir en la inscripción.



EVALUACIÓN.

Los tres (o cinco) Árbitros del Tatami evaluarán la Ceremonia inicial y final y cada movimiento de la kata, en donde tendrán en cuenta los siguientes conceptos.

- + Corrección de movimientos.
- + Técnica.
- + Veracidad.
- + Velocidad.
- + Coordinación.
- + Actitud.
- + Falta de kimé.
- + Andar de espaldas por el tatami.
- + Forma incorrecta de dejar y recoger grilletes.
- + Falta de colocación en la terminación de los movimientos.
- + Caída de los grilletes durante la realización de los movimientos.

LUXACIONES.

- + Falta de control articular.
- + Falta de desplazamiento.

PROYECCIONES.

- + Falta por desequilibrio.
- + Proyectar en contra de las direcciones de desequilibrio.
- + Falta de control.

CUCHILLO.

- + No desarmar tras una resolución.
- + Desarmar por la hoja de forma incorrecta.


PISTOLA

- + Falta de tai sabaki.
- + Desarme apuntando al Arbitro Principal.

Varios sin catalogar y a tener en cuenta.

- + Durante el desarrollo de cada grupo. tener en cuenta en el caso de no haber cogido los grilletes al comienzo.
- + Los Arbitros podrán proponer sanciones por acciones de los competidores no recogidas en este reglamento.
- + Actos descorteses con los competidores y con los Arbitros Protestar las decisiones arbitrales



El Árbitro Principal realizará un giro de bandera  del color que corresponda como advertencia a los otros Arbitros de la acción negativa:

EN TÉCNICAS DE ARRESTO.

- ✚ Mala colocación de los grilletes.- colocarlos en la cara interna de la muñeca.
- ✚ Esposamiento en s. de alerta, sin control de la mano.
- ✚ Esposamiento en s. de peligro, controlando el brazo con la mano equivocada.
- ✚ Protestar las decisiones arbitrales.- 1 vez. Se tomará nota en la hoja de competición.
- ✚ Pasarse del tiempo establecido (**3 minutos en todas las eliminatorias**), (**4 minutos para 3º y 4º lugar**) (**y 8 minutos para 1º y 2º lugar**).
- ✚ 2 o más veces.- **DESCALIFICACION:**

En el caso de producirse la descalificación, se levantará solo el Arbitro principal y con una bandera del color del competidor descalificado, señalará lateralmente hacia el lado que corresponda (azul o rojo) con la bandera baja, y al tiempo levantará la bandera del competidor contrario dándole por vencedor.

En casos excepcionales, el Arbitro principal llamará a los otros Arbitros y junto con el Controlador tomarán una decisión que será unánime, y que el Arbitro principal hará efectiva dando ganador a uno de los competidores o descalificando a ambos en el caso de superar el tiempo establecido.

LAS DECISIONES DE LOS JUECES SON INAPELABLES

PREMIOS

Se concederán a los tres primeros clasificados Trofeo, así como bonificaciones en tiempos de permanencia para exámenes de paso de grado.

CATEGORIAS

- a. Individual masculina hasta 1º Dan.
- b. Individual masculina de 2º Dan en adelante.
- c. Individual femenina hasta 1º Dan.
- d. Individual femenina de 2º Dan en adelante.
- e. Por equipos.



FEDERACION MADRILEÑA DE LUCHAS ASOCIADAS
HOJA DE PUNTUACIONES
CUERPO ARBITRAL

Ronda de competición

	1	2	3
Grupos realizados	1-4	2-5	3-6

TORI ROJO.....

TORI AZUL.....

*En el recuadro poner "O" al GANADOR y "X" al competidor ELIMINADO

EQUIPO.....

ARBITRO PRINCIPAL

ARBITRO 1

ARBITRO 2

Fdo. El Controlador



REGLAMENTO DE DEMOSTRACIONES

DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

Desarrollo de la competición:

- ✚ La competición se hará por equipos formados con un mínimo de 4 y un máximo de 6 integrantes los cuales no podrán repetir su participación en otro equipo.
- ✚ Cada grupo participante cuenta dentro de sus miembros con ukes, toris y ayudantes para quitar grilletes o colocar el material a usar, con lo que no podrán contar con ayuda externa al propio grupo, ya que sería causa de penalización.
- ✚ Cada equipo entregará a la mesa de árbitros un escrito para comunicar en que se basará su demostración, (en rasgos generales), no hace falta que sea detallada.
- ✚ Se hará un sorteo para establecer un orden de actuación.
- ✚ El grupo arbitral estará compuesto por cuatro árbitros en las esquinas, el árbitro principal en el centro y el Juez de mesa.
- ✚ Al finalizar todas las demostraciones se dará la decisión Arbitral en la que han quedado los competidores y se nombrarán los ganadores de la misma.



Se considerarán como elementos puntuables:

- + Corrección de movimientos.
- + Técnica.
- + Veracidad.
- + Velocidad.
- + Coordinación.
- + Actitud.
- + Kimé.
- + Control de los grilletes durante la realización de los movimientos.

LUXACIONES.

- + Control articular.
- + Desplazamiento.

PROYECCIONES.

- + Buen equilibrio.
- + Proyectar en las direcciones de desequilibrio.
- + Control.

CUCHILLO.

- + Desarmar tras una resolución.
- + Desarmar por la hoja de forma correcta.

PISTOLA

- + Tai sabaki correcto.
- + Desarme apuntando correctamente.

Penalizaciones:

- + Cualquiera de las anteriores realizada de forma incorrecta.

Duración de la demostración:

- + Un tiempo máximo de tres minutos, a cuyo término se dará un toque de silbato dando por finalizada la demostración.



**FEDERACION MADRILEÑA DE LUCHAS ASOCIADAS
HOJA DE PUNTUACIONES DE DEMOSTRACIONES DE
DEFENSA PERSONAL POLICIAL
CUERPO ARBITRAL**

Nº de orden de competición

Trabajo realizado:.....

.....
.....

Penalizaciones:.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

TOTAL PUNTUACION:.....

CLASIFICACION:

ARBITRO PRINCIPAL

ARBITRO 1

ARBITRO 2

ARBITRO 3

ARBITRO 4

CONTROLADOR.....

Fdo. El Controlador