



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHAS ASOCIADAS
DEPARTAMENTO DE DEFENSA, COMBATE E INTERVENCIÓN
REGLAMENTO DE COMPETICIÓN



ÍNDICE DE ESTE REGLAMENTO

- Generalidades
- Definiciones
- De la estructura de la Organización
- De las Convocatorias
- Del vestuario y equipo
- De las Zonas de Combate
- De las prohibiciones
- De los Jueces
 - Generalidades
 - Modalidades Kata y Demostraciones
 - Modalidad Combate
- De las puntuaciones
 - Modalidades Kata y Demostraciones
 - Modalidad Demostraciones
 - Modalidad Combate
- De las formas de Competición
- De los Sorteos
- Del desarrollo de las Competiciones
 - Generalidades
 - Voces y señales asociadas
 - Modalidades Kata y Demostraciones
 - Modalidad Combate
 - Desarrollo del Campeonato
- De las Apelaciones
- De la Disciplina
- De los Trofeos
- Documento de Inscripción
- Acta de Sorteo
- Ficha de Puntuaciones Individuales (Modalidad Kata)
- Tabla General de Puntuaciones (Modalidad Kata)
- Ficha de Puntuaciones Individuales (Modalidad Demostraciones)
- Tabla General de Puntuaciones (Modalidad Demostraciones)
- Ficha de Puntuaciones Individuales (Modalidad Combate)
- Tabla General de Puntuaciones (Modalidad Combate. Clasificación Piramidal)
- Tabla General de Puntuaciones (Modalidad Combate. Clasificación Ronda Única)
- Tabla General de Puntuaciones (Modalidad Combate. Clasificación Ronda Doble)
- Documento de Apelación
- Memoria del Campeonato

GENERALIDADES

1. Las Competiciones de DCI Defensa, Combate e Intervención se regirán por el presente Reglamento y por las disposiciones particulares que se desarrollen en la Convocatoria correspondiente.



DEFINICIONES

2. Acción Lograda: aquella que suma puntos al Competidor en la Modalidad Combate.
3. Amonestación: sanción impuesta a quien comete una falta.
4. Apelación: recurso que se interpone contra las decisiones tomadas por los Jueces.
5. Ayudante: el que apoya directamente a los Competidores.
6. Campeonato: evento en el que se desarrollan todas las actividades deportivas. Un Campeonato puede durar un día o varios.
7. Comité de Apelación: grupo de Jueces que atienden y resuelven las posibles apelaciones de los Entrenadores. En función de la magnitud de la Competición, puede formar parte del Comité de Competición o constituir un elemento independiente de él.
8. Comité de Competición: grupo de personas que tienen la máxima responsabilidad en el control de la correcta reglamentación de la Competición. Puede constituirse un Comité de Competición único o uno por cada Modalidad y, en función de la magnitud de la Competición, puede formar parte del Comité Organizador o constituir un elemento independiente de él.
9. Comité Organizador: grupo de personas que tienen la máxima responsabilidad en el desarrollo de la Competición.
10. Competición: cada intervención de los Competidores en las diferentes Modalidades que se desarrollen dentro de un Campeonato.
11. Competidor: todo aquél que participa activamente y se clasifica en la Competición.
12. Convocatoria: documento que define el modo en que se desarrollará un Campeonato.
13. Demostración de Equipo: Competición o Competiciones en la Modalidad Demostración, preparada por un Equipo de acuerdo con la Convocatoria y que puntúa a nivel de Equipo y no a nivel individual. Los trofeos serán para el Equipo y para el Entrenador.
14. Entrenador: todo el que ha preparado y/o dirige las actividades de los Competidores, así como a todo el que asume la dirección de cada Equipo participante.
15. Equipo: conjunto de Entrenador, Competidores y Ayudantes que se han inscrito como una entidad diferenciada.
16. Juez: quien participa en la valoración de las Competiciones y en sus asuntos Disciplinarios.
17. Liga: sucesión de Campeonatos que van aportando puntuaciones para obtener una clasificación final. Las Ligas estarán desarrolladas en sus legislaciones específicas.
18. Memoria del Campeonato: documento que recoge las incidencias y observaciones del Campeonato.
19. Modalidad: cada diferente tipo de Competición. Las Modalidades son Kata, Demostraciones y Combate.
20. Organización: conjunto de personas que tienen las misiones de control, seguridad y apoyo al desarrollo de la Competición.
21. Participante: todas las personas que se definen en este apartado.
22. Personal de Organización: todo aquél que tiene misiones de control, seguridad, instalación de material y/o demás apoyo al desarrollo de la Competición.
23. Resolución Disciplinaria: medida tomada por el Comité Organizador, El Comité de Competición o el Comité de Apelación contra las acciones u omisiones realizadas por los Competidores, Entrenadores o Equipos participantes.

DE LA ESTRUCTURA DE LA ORGANIZACIÓN

24. Según el nivel del Campeonato podrá formarse un Comité Organizador, los Comités de Competición necesarios y un Comité de Apelación. Cada uno de ellos podrá estar integrado en el anterior. Esta estructura quedará definida en la Convocatoria del Campeonato.

DE LAS CONVOCATORIAS

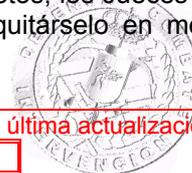
25. Las Convocatorias deberán ajustarse necesariamente a este Reglamento. En caso de discrepancias, tendrá prioridad este Reglamento.
26. Las Convocatorias deberán incluir, al menos, los siguientes puntos, definidos en la propia Convocatoria en documentos específicamente aludidos en la misma:
 - 26a. Descripción de los Comités constituidos.
 - 26b. Vestuario y Equipo de:



- Competidores.
- Entrenadores.
- Ayudantes.
- Jueces.
- Personal de Organización.
- 26c. Zona de Combate:
 - Dimensiones.
 - Tipo de suelo.
 - Modo de marcar los límites.
- 26d. Inscripción:
 - Fecha límite de inscripción.
 - En caso de participación por equipos estimulando la participación de calidad, número mínimo de participantes por equipo.
- 26e. Sistema de sorteo:
 - Fecha, hora y lugar de celebración.
 - Elementos a sortear:
 - Entrenadores que formarán parte del Jurado de Apelación.
 - Orden de intervención de los Competidores.
 - Acciones a realizar para las Modalidades de Kata y Demostraciones.
- 26f. Desarrollo de la Competición:
 - Fecha, hora y lugar donde deberán encontrarse los Participantes.
 - Categorías de Competición.
 - Trofeos.
 - Requisitos para inscribirse como Competidor y como Equipo.
 - Modalidades:
 - Modalidad Kata:
 - Ritmos de realización.
 - Posibilidad de participar como Combatiente y Adversario.
 - Sistema de clasificación.
 - Modalidad Demostraciones:
 - Características que deben reunir.
 - Número y tipos de Demostración por Competidor.
 - Demostraciones de Equipo.
 - Ritmos de realización.
 - Posibilidad de participar como Combatiente y Adversario.
 - Sistema de clasificación.
 - Modalidad Combate:
 - Acciones permitidas y/o prohibidas.
 - Número de asaltos y duración de los mismos.
 - Forma de Victoria.
 - Sistema de clasificación.
- 26g. Valoraciones en puntos que se otorgarán a los participantes en función de la clasificación final, debiendo obtener entre 3 y 6 puntos por cada intervención.

DEL VESTUARIO Y EQUIPO

27. Se ajustará a lo especificado en la Convocatoria correspondiente, en la que deberán quedar claramente diferenciados Competidores, Entrenadores, Ayudantes, Jueces y Personal de Organización.
28. En caso de llevar Cinturón de Grado o de Combate, el nudo que se haga no deberá permitir que se suelte. El hecho de soltarse durante el desarrollo de la Competición será calificado como falta.
29. En el caso de la Modalidad Combate, el Juez Interior llevará guantes, muñequeras o manguitos del color de los Cinturones de Combate que porten los Competidores, que normalmente serán de colores blanco (en mano derecha) y negro (en mano izquierda).
30. No se podrán portar elementos que puedan producir lesiones a los Competidores, como cadenas, pendientes, anillos, piercings, etc. En caso de portar alguno de estos objetos, los Jueces indicarán al Competidor que se lo quite y se calificará como falta. Si no puede quitárselo en menos de 10 segundos, el Competidor será eliminado de esa tanda de la competición.



DE LAS ZONAS DE COMBATE

31. Se utilizarán una o varias Zonas de Combate para el desarrollo de la Competición, de superficie lisa, y estarán perfectamente delimitadas y observables tanto para los participantes como para el público asistente.
32. Podrán ser redondas, cuadradas o rectangulares, con su dimensión mínima igual o mayor de 6 metros y su dimensión máxima igual o menor de 15 metros.
33. En caso de haber varias Zonas de Combate, la distancia mínima entre ellas será de 4 metros y las dimensiones de todas ellas serán iguales.

DE LAS PROHIBICIONES

En ningún caso se podrá:

34. Incumplir las normas incluidas en este Reglamento ni en las Convocatorias correspondientes.
35. Mostrar actitudes irrespetuosas o contrarias a los principios de compañerismo y deportividad.
36. Realizar acciones que puedan poner en peligro a cualquiera de los Participantes.

Modalidad Demostraciones:

37. No se podrán realizar acciones que atenten contra los preceptos legales de las situaciones planteadas en la Convocatoria (Defensa Personal Ciudadana, Combate Cuerpo a Cuerpo o Intervención Policial Operativa).

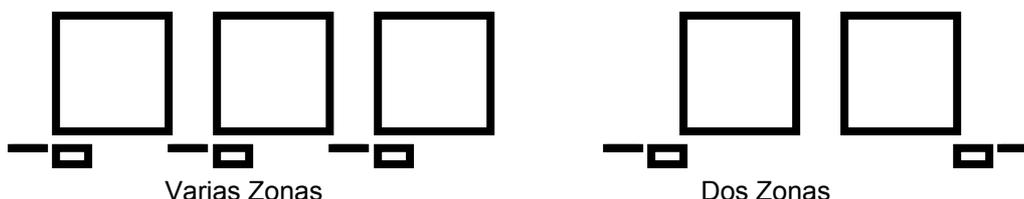
Modalidad Combate:

38. En caso de combatir sobre suelo duro, los derribos sólo se podrán realizar en caso de que confluyan simultáneamente las siguientes circunstancias:
 - 38a. Que no haya fase de vuelo por parte del Competidor que cae.
 - 38b. Que el atacante no caiga encima del atacado produciendo efecto sándwich.
 - 38c. Que no exista riesgo por parte de los Competidores por falta de formación.
39. Sólo se podrán aplicar golpes si se portan las protecciones adecuadas.
40. Durante las estrangulaciones y luxaciones, el atacante estará atento al Juez Interior, para soltar en el instante en que éste lo ordene.

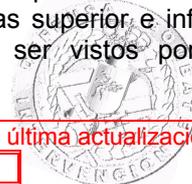
DE LOS JUECES

GENERALIDADES

41. Los Jueces simbolizan la responsabilidad e imparcialidad, y así deberán demostrarlo en el desarrollo de sus funciones.
42. La Organización será la encargada de coordinar las misiones y actividades de los Jueces.
43. La Mesa y Tablero de Puntuación se colocarán según el esquema, del mejor modo que permita al público ver la Competición. Si hay varias Zonas de Combate, esta Mesa se colocará del mismo modo en todas ellas, excepto si sólo hay 2 Zonas de Combate, que se encontrarán cercanas a las esquinas exteriores del conjunto, de acuerdo con los siguientes esquemas:



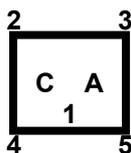
44. De acuerdo con el punto anterior, y si la instalación donde se desarrolla el Campeonato así lo permite, el público se encontrará en la parte superior. Si se encuentra en las zonas superior e inferior de los esquemas anteriores, los Tableros de Puntuación deberán permitir ser vistos por todos los espectadores.



45. El Juez de mayor Grado de Dan será el responsable de los demás Jueces participantes en su Zona de Combate. En caso de igualdad de Grado de Dan contará la antigüedad. Si persiste el empate se solventará a favor del de mayor edad.
46. En caso de que falte algún Juez, los de número de orden mayor avanzarán un puesto, ocupando las posiciones correspondiente para ajustarse a este Reglamento y adecuando los puntos asignados para puntuar cada Juez.
47. Ningún Juez podrá arbitrar a un Competidor que haya sido alumno suyo en el último año natural, contado a partir de la fecha del primer día del Campeonato.
48. El Juez Interior, además de lo indicado en la sección "Generalidades":
 - 48a. Comprobará que las armas y demás medios accesorios se ajusten a lo que especifique la Convocatoria.
 - 48b. Dará las señales reglamentarias para coordinar la Competición.
49. Los Jueces recibirán un Certificado de haber realizado su cometido, a razón de 50 puntos por día de Campeonato.

MODALIDADES KATA Y DEMOSTRACIONES

50. Cada Competición de las Modalidades de Kata y Demostraciones tendrá 1, 3 ó 5 Jueces, así como un Juez de Mesa-Cronometrador.
51. El Juez 1 se denomina Juez Interior y el resto (2 a 5) Jueces Exteriores.
52. Cada Juez Interior y Exterior llevará un bolígrafo y una carpeta, donde guardará sus Fichas de Puntuaciones Individuales y su Tabla General de Puntuaciones correctamente rellenas, ordenadas y preparadas para trabajar con ellas. El Juez Interior entregará su carpeta al Juez de Mesa al llegar a la Zona de Combate.
53. Cada Competición tendrá distribuidos a los Jueces de acuerdo al siguiente esquema, en función del número de Jueces por Competición:



54. Los Jueces Exteriores permanecerán sentados durante el desarrollo de las Competiciones y nunca entrarán en la Zona de Combate, ni siquiera cuando se dirijan hacia el Juez de Mesa.

MODALIDAD COMBATE

55. En las Competiciones de Combate habrá un Ayudante de la Organización, que manejará el marcador, un Juez Interior, un Juez de Mesa y un Juez Cronometrador. Estos dos últimos cometidos pueden realizarse conjuntamente por un solo Juez.
56. El Juez Interior:
 - 56a. Tomará las medidas necesarias para evitar que se puedan realizar acciones potencialmente peligrosas entre los Competidores, siendo tajante en cuanto a las acciones prohibidas.
 - 56b. Anunciará el vencedor del Combate.
57. El Juez Cronometrador dispondrá de un cronómetro y un silbato u otro medio de señalización. En caso utilizar varias Zonas de Combate simultáneamente, la Organización establecerá un código para evitar confundir los toques de las diferentes Zonas de Combate.

DE LAS PUNTUACIONES

MODALIDADES KATA Y DEMOSTRACIONES

58. Los Jueces Interior y Exteriores evaluarán los conceptos:
 - 58a. Equilibrio y Posición.
 - 58b. Precisión.
 - 58c. Potencia.
 - 58d. Velocidad, Ritmo, Continuidad y Coordinación.
 - 58e. Realismo y simulación (sólo en la Modalidad Demostraciones).
59. La puntuación final de cada Competidor será de 0 a 1000, sin decimales.



60. Los Jueces harán la valoración de los conceptos descritos anteriormente, desde cero hasta el Valor Máximo (Vmax) que se determine de la siguiente fórmula y que se anotará en la Ficha de Puntuaciones Individuales, así como su Valor Medio (Vmed):

$$\text{Valor Máximo (Vmax) Kata} = (250 \times d) / D$$

$$\text{Valor Máximo (Vmax) Demostraciones} = (200 \times d) / D$$

$$\text{Valor Medio} = \text{Vmed} = \text{Valor Máximo} / 2$$

d = N° de Danes del Juez.

D = Suma de N° de Danes de todos los Jueces.

MODALIDAD DEMOSTRACIONES

61. Se puntuará negativamente hasta un máximo del Valor Medio por cada Juez:

61a. Falta de neutralización del Adversario durante la entrada en la Zona Roja.

61b. Exposiciones de riesgo innecesarias.

61c. Acciones de fuerza evitables.

61d. Falta de preparación del Adversario en derribos, proyecciones y luxaciones.

61e. Otras técnicas incorrectas.

MODALIDAD COMBATE

62. Los Competidores inician el Combate con 500 puntos, a los que se les sumarán las Acciones Logradas y se les restarán las Amonestaciones.

63. Salvo las limitaciones que marque la Convocatoria correspondiente, serán Acciones Logradas:

63a. Golpes eficaces, es decir, realizados con posición, precisión y potencia (20 puntos).

63b. Derribos con continuación en suelo (50 puntos).

63c. Proyecciones (100 puntos).

63d. Sumisiones (150 puntos).

64. Constituirán Amonestaciones:

64a. Actitudes defensivas o pasivas de más de 10 segundos.

64b. Realizar inmovilizaciones sin sumisión durante más de 10 segundos.

64c. Protestar las decisiones arbitrales por parte del Competidor, el Entrenador o el Equipo.

64d. No saludar correctamente tras recibir una Amonestación.

64e. Mostrar actitudes inadecuadas.

64f. Realizar técnicas de combate no autorizadas.

64g. Infringir el Reglamento de Competición o las Normas marcadas en la Convocatoria.

La primera Amonestación (tarjeta amarilla) tiene una penalización de 100 puntos.

La segunda Amonestación (tarjeta roja) supone la pérdida del Combate.

DE LAS FORMAS DE COMPETICIÓN

65. Las Categorías de Competición podrán ser:

65a. Individual y/o Por Equipos.

65b. Masculino y Femenino.

65c. Infantil (menor de 14 años), Junior (de 12 a 18 años), Adulto (de 18 a 40 años) y Senior (mayor de 40 años). Podrán agruparse varias Categorías según se disponga en la Convocatoria.

65d. Danes y Cinturones Sub-Dan.

65e. Defensa Personal Ciudadana, Combate Cuerpo a Cuerpo o Intervención Policial Operativa.

65f. Sin armas, con o contra armas definidas, con o contra armas libres. Las Modalidades con armas normalmente sólo se desarrollarán en Kata y Demostraciones. Podrá, sin embargo convocarse la Modalidad Combate con armas preparadas para el Campeonato.

65g. Demostraciones de Equipo, desarrollando una o varias Demostraciones, según la Convocatoria, que otorgará puntos al Equipo, la cual se sumará al resto de las puntuaciones conseguidas.

66. La Convocatoria del Campeonato establecerá los sistemas de clasificación para cada modalidad que, para Kata y Demostraciones podrán ser los siguientes:

66a. Ronda Única: Se clasificarán los Competidores por los puntos obtenidos en su intervención.

66b. Ronda Doble: Una vez acabada la primera Ronda, los primeros clasificados en el número que determine la Convocatoria del Campeonato volverán a intervenir. En este caso se valorará el resultado final en base a la fórmula:

$$\text{Puntuación final} = 1^{\text{a}} \text{ Ronda} + (2 \times 2^{\text{a}} \text{ Ronda})$$



67. Para la Modalidad Combate, las formas de competición serán:
- 67a. Individual o por binomios.
 - 67b. Con asaltos iguales o con limitaciones diferentes en cada asalto.
68. Para la Modalidad Combate, los sistemas de clasificación podrán ser:
- 68a. Piramidal: Cada Combate tendrá un vencedor, que pasará a la siguiente Ronda, de acuerdo con la estructura piramidal del sorteo realizado.
 - 68b. Ronda Única: Se clasificarán los Competidores vencedores por los puntos obtenidos en su intervención. En la Tabla General de Puntuaciones se incluirán los puntos obtenidos y, finalmente, la clasificación.
 - 68c. Ronda Doble: Una vez acabada la primera Ronda, los primeros clasificados en el número que determine la Convocatoria del Campeonato volverán a intervenir. En este caso se valorará el resultado final de los vencedores de la 2ª Ronda en base a la fórmula:
$$\text{Puntuación final} = 1^{\text{a}} \text{ Ronda} + (2 \times 2^{\text{a}} \text{ Ronda})$$
En la Tabla General de Puntuaciones se incluirán los puntos obtenidos y, finalmente, la clasificación.
69. En la Modalidad de Combate, las formas de victoria serán:
- 69a. Victoria por puntos: Será el sistema más habitual, en el que se irán acumulando los puntos y vencerá el Competidor con más puntos. En caso de empate, ganará el que haya alcanzado antes la puntuación final.
 - 69b. Victoria por tiempo: Se valorará el menor tiempo en el que se consiga obtener un número determinado de puntos.
 - 69c. En caso de que en un Combate se produzca la descalificación de un Competidor, el Competidor no descalificado podrá volver a combatir con otros Competidores que se encuentren en la misma situación, estableciendo las parejas por orden de intervención anterior. Si el número de Competidores en esta situación es impar, previamente al establecimiento de las parejas se sorteará el Competidor que quede sin pareja, el cual competirá contra:
En caso de Ronda Única, el tercer clasificado.
En caso de Ronda Doble, el último clasificado en la 1ª Ronda.
70. La clasificación por Equipos podrá establecerse de las siguientes formas en cada Modalidad:
- 70a. Estimulando la competición. Suma de puntos de los 3 mejores clasificados.
 - 70b. Estimulando la participación masiva. Como el anterior, multiplicando por 3 el resultado y sumando los puntos de los demás participantes por equipo, independientemente del número de éstos.
 - 70c. Estimulando la participación de calidad. Como el primero, multiplicando por 3 el resultado y sumando los puntos de un número de participantes previamente definido. Este número será, como máximo, el del número de participantes del equipo más pequeño.
71. En el caso de que se presenten Equipos que no compitan en alguna de las Modalidades, la puntuación final será la suma de los puntos obtenidos en cada Modalidad en las que hayan competido más la media de los puntos de los Equipos participantes en las modalidades en las que no han competido. Sólo podrá aplicarse este punto a los Equipos que participen en, al menos, dos tercios de las Modalidades convocadas y que el Entrenador no haya competido en ellas en el último año natural, contado a partir de la fecha del inicio de las Competiciones.

DE LOS SORTEOS

72. Los sorteos serán responsabilidad del Comité Organizador.
73. Los Entrenadores deberán encontrarse en la fecha, hora y lugar indicados en la Convocatoria. En caso contrario, se celebrará sin su presencia y no tendrán derecho a reclamación alguna.
74. Se comenzará con el sorteo de los Entrenadores que formarán parte del Jurado de Apelación; si procede se proseguirá con las acciones a realizar en las Modalidades de Kata y Demostraciones y se finalizará con el orden de intervención de los Competidores.
75. Se levantará Acta de acuerdo con el modelo incluido en este Reglamento.

DEL DESARROLLO DE LAS COMPETICIONES

GENERALIDADES

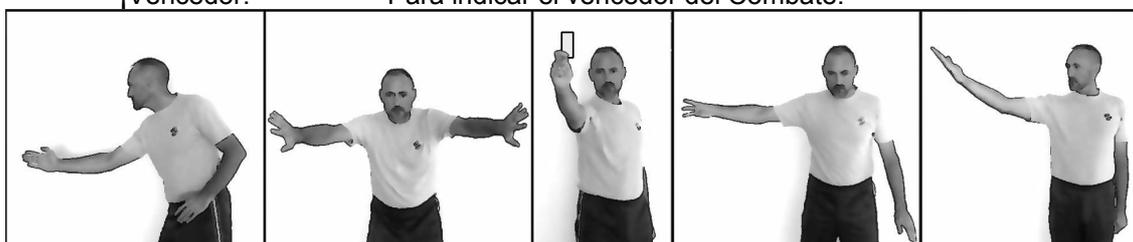


76. Los Entrenadores procederán a inscribir a los Competidores de acuerdo con la Convocatoria. Si no se especifica lo contrario, entregarán dos fotografías tipo carnet, de 33x25 milímetros, de todos los Competidores inscritos.
77. Los Equipos participantes deberán encontrarse en la fecha, hora y lugar indicados en la Convocatoria. En caso contrario serán descalificados.
78. Se podrán realizar pruebas anti-doping según la Carta Constitucional del Juego Olímpico y la legislación deportiva de la que dependa la Competición.
79. Los Jueces deberán encontrarse en las inmediaciones de la Zona de Combate asignada con una antelación mínima de 10 minutos respecto a la hora de iniciarse la Competición.
80. Los Competidores deberán presentarse en la Mesa de la Zona de Combate asignada con un mínimo de 5 minutos de antelación, con todo el material necesario y en condiciones de ser revistados.

VOCES Y SEÑALES ASOCIADAS

81. El Juez Interior podrá dar las siguientes voces y señales asociadas:

¡Combate!	Para iniciarlo o continuarlo.
¡Alto!	Para detener.
¡Amonestación!	Para mostrar una Tarjeta Amarilla o Roja.
¡Pasividad!	Para iniciar su cronometraje.
¡Inmovilización!	Para iniciar su cronometraje.
¡Vencedor!	Para indicar el vencedor del Combate.



¡Combate! ¡Alto! ¡Amonestación! Cronometraje ¡Vencedor!

MODALIDADES KATA Y DEMOSTRACIONES

82. En la Convocatoria se establecerá si la realización se hará sólo a ritmo normal o se realizará también a ritmo lento previa y/o posteriormente a la ejecución a ritmo normal.
83. Durante el desarrollo de la Competición, el Juez de Mesa-Cronometrador anotará en la Ficha de Puntuaciones Individuales del Juez Interior las señales que haga éste, debiéndole indicar "Mesa" para que tenga constancia. En caso utilizar varias Zonas de Combate simultáneamente, la Organización establecerá un código para evitar confundir los avisos de las diferentes Zonas de Combate.
84. El Juez de Mesa-Cronometrador iniciará el cronómetro cuando el Juez Interior dé la orden "¡Combate!", y lo detendrá cuando dé la orden "¡Alto!". Anotará el tiempo en la Tabla General de Puntuaciones y los Jueces Interior y Exteriores lo anotarán en Ficha de Puntuaciones Individuales.
85. Una vez finalizada cada Competición, los Jueces se aproximarán al Juez de Mesa, que entregará al Juez Interior su carpeta. Mientras el Juez Interior rellena sus Fichas, los Jueces Exteriores, por orden inverso de número de puesto, leen las puntuaciones al Juez de Mesa, que éste anota en la Tabla General de Puntuaciones. Procede a hacer la suma y, si procede, modifica el orden de los tres primeros puestos clasificados hasta el momento.
86. En caso de empate entre varios Competidores, el desempate se solventará a favor del que haya invertido menos tiempo en el desarrollo de la Competición. Si el empate persiste, se resolverá de acuerdo con la puntuación de los Jueces por número de puesto, es decir, se compararán los puntos otorgados por el Juez 1. Si el empate continúa, con el Juez 2, etc. Si, una vez comparados los puntos de todos los Jueces persiste el empate, pasará delante el que haya participado en última posición.

MODALIDAD COMBATE

87. Las Competiciones en la Modalidad de Combate se ajustarán a lo estipulado en las Convocatorias correspondientes.
88. La duración de los Combates será de 1 a 3 asaltos y de 1 a 3 minutos cada asalto. El tiempo se detendrá mientras el Juez Interior ordene parar el Combate.



89. Para realizar una amonestación, el Juez Interior marcará “¡Alto!”. Tras ponerse los Competidores en su posición inicial señalará “¡Amonestación!”.
90. Tras recibir una Amonestación, el Competidor realizará el saludo al Juez Interior en menos de 2 segundos de levantar la tarjeta. Mientras tanto, el Juez Interior permanecerá con la tarjeta en alto.
91. Tras la declaración de Vencedor, ambos Competidores se saludarán y, a continuación, se saludarán con el Juez Interior, los tres simultáneamente.
92. Para los sistemas de clasificación de Ronda Única y Ronda Doble, en caso de empate entre varios Competidores, el desempate se solventará de acuerdo con la puntuación de los Jueces por número de puesto, es decir, se compararán los puntos otorgados por el Juez 1. Si el empate continúa, con el Juez 2, etc. Si, una vez comparados los puntos de todos los Jueces persiste el empate, pasará delante el que haya participado en última posición.

DESARROLLO DEL CAMPEONATO

93. Los Campeonatos podrán tener la siguiente secuencia de Actos:
 - a. Saludo e información introductoria.
 - b. Desfile.
 - c. Explicación del desarrollo del Campeonato.
 - d. Explicación demostrativa de voces y señales de los Jueces Interiores.
 - e. Competiciones.
 - f. Entrega de Premios.
 - g. Clausura.
94. Los Actos c, e, f y g serán obligatorios.

DE LAS APELACIONES

95. El Jurado de Apelación estará compuesto por 5 ó más miembros, siempre en número impar, siendo la mitad más uno parte de la Organización y el resto Entrenadores de los distintos Equipos participantes. Además se nombrará un Entrenador Suplente. En el caso de no haber suficientes Entrenadores, serán completados por personal de la Organización.
96. Todos los Entrenadores que formarán parte del Jurado de Apelación se nombrarán por sorteo.
97. Ningún Entrenador podrá participar en el caso de que su Equipo interponga Apelación, siendo sustituido por el Entrenador Suplente.
98. En caso de no proceder acuerdo con los resultados de las Competiciones, los Entrenadores pueden elevar Documento de Apelación al Comité de Apelación. Caso de que el Comité de Apelación haya considerado mala fe por parte del Equipo que haya Apelado, se le impondrá sanción, consistente en una o varias de las siguientes:
 - 98a. Disminución de puntuación por Equipos en una cantidad entre 1000 y 5000 puntos.
 - 98b. Limitación en la participación del Equipo y del Entrenador en Competiciones entre 6 meses y 1 año.
99. Estas sanciones se incorporarán a la Memoria del Campeonato.
100. Las Apelaciones se tramitan de acuerdo con el documento que aparece en este Reglamento, rellenándolo en todos sus extremos y firmado, debiendo ser llevados a la Competición por los Entrenadores de los Equipos correspondientes.
101. En caso de presentarse Competidores a título individual, la Organización dispondrá de Documentos de Apelación a disposición de aquellos.
102. Las Apelaciones se presentarán al Jurado de Apelación dentro de los 15 minutos siguientes a la finalización de la Competición apelada.
103. El Jurado de Apelación recabará toda la información necesaria para esclarecer los hechos y resolverá en consecuencia, notificando la resolución por escrito a todas las partes implicadas.
104. Las decisiones del Jurado de Apelación serán definitivas.

DE LA DISCIPLINA

105. Los Comités serán responsables del mantenimiento de la disciplina durante el desarrollo del Campeonato.



106. Podrán ser consideradas infracciones disciplinarias todas aquellas acciones u omisiones que atenten contra los principios de deportividad, sociabilidad, educación y respeto entre los Participantes y con los Comités, los Jueces y el público.

DE LOS TROFEOS

107. Normalmente se concederán los siguientes trofeos, en función del número de participantes en cada clasificación:
- Hasta 4 participantes por clasificación: Premio al 1^{er} clasificado.
 - Entre 4 y 8 participantes por clasificación: Premio al 1^o y 2^o clasificados.
 - 9 ó más participantes por clasificación: Premio al 1^o, 2^o y 3^{er} clasificados.
108. Podrá haber premios por equipos a los tres primeros, independientemente del número de equipos participantes.
109. En caso de haberse convocado Demostración de Equipo, habrá trofeos para los Equipos y para los Entrenadores clasificados.





FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA
DEPARTAMENTO DE DEFENSA, COMBATE E INTERVENCIÓN



ACTA DE SORTEO

CAMPEONATO Y FECHA DEL MISMO:

ACCIONES A REALIZAR EN LA MODALIDAD DE KATA

ACCIONES A REALIZAR EN LA MODALIDAD DE DEMOSTRACIONES

ORDEN DE INTERVENCIÓN DE LOS COMPETIDORES

(Normalmente de acuerdo con las Tablas Generales de Puntuaciones, que se anexarán a este documento).

En (ciudad), a (día) de (mes) de (año)
EL PRESIDENTE DEL SORTEO

EL SECRETARIO

(Firma)

(Firma)

Fdo: (nombre y apellidos)

Fdo: (nombre y apellidos)

LOS ENTRENADORES DE LOS EQUIPOS PARTICIPANTES (Firma, Nombre y Apellidos y Equipo representado)



**FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA
DEPARTAMENTO DE DEFENSA, COMBATE E INTERVENCIÓN**



Ficha de Puntuaciones Individuales

MODALIDAD KATA

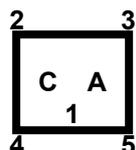
CAMPEONATO:		FECHA:
EQUIPO		
COMBATIENTE		
ADVERSARIO		

Vmax:	Vmed:	TIEMPO INVERTIDO
-------	-------	------------------

ELEMENTOS EVALUADOS

ELEMENTO	Nº	PUNTOS
POSICIÓN		
PRECISIÓN		
POTENCIA		
RITMO Y COORDINACIÓN		
SUMA (+)		
ANDAR HACIA ATRÁS	-50	
TÉCNICAS SIN CONTROL	-50	
SOLTARSE EL NUDO DEL CINTURÓN	-50	
INCUMPLIR REGLAMENTO COMPETICIÓN (1)	-50 a -100	
INCUMPLIR CONVOCATORIA (1)	-50 a -100	
OTRAS FALTAS (1)	-50 a -100	
FALTAS (-)		
PUNTUACIÓN FINAL		

JUEZ Nº: NOMBRE:



(firma)

(1) INCLUIR OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA
DEPARTAMENTO DE DEFENSA, COMBATE E INTERVENCIÓN**





**FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA
DEPARTAMENTO DE DEFENSA, COMBATE E INTERVENCIÓN**



Ficha de Puntuaciones Individuales

MODALIDAD DEMOSTRACIONES

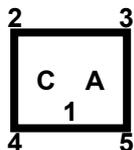
CAMPEONATO:		FECHA:
EQUIPO		
COMBATIENTE		
ADVERSARIO		

Vmax:	Vmed:	TIEMPO INVERTIDO
-------	-------	------------------

ELEMENTOS EVALUADOS

ELEMENTO	Nº	PUNTOS
POSICIÓN		
PRECISIÓN		
POTENCIA		
RITMO Y COORDINACIÓN		
REALISMO		
SUMA (+)		
ANDAR HACIA ATRÁS	-50	
ENTRAR EN ZONA ROJA SIN NEUTRALIZAR	-50	
OTRAS EXPOSICIONES INNECESARIAS (1)	-50	
TÉCNICAS INCORRECTAS (1)	-50	
SOLTARSE EL NUDO DEL CINTURÓN	-50	
INCUMPLIR REGLAMENTO COMPETICIÓN (1)	-50 a -100	
INCUMPLIR CONVOCATORIA (1)	-50 a -100	
OTRAS FALTAS (1)	-50 a -100	
FALTAS (-)		
Puntuación Final		

JUEZ Nº: NOMBRE:



(firma)

(1) INCLUIR OBSERVACIONES:

.....

.....

.....

.....



**FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA
DEPARTAMENTO DE DEFENSA, COMBATE E INTERVENCIÓN**



Ficha de Puntuaciones Individuales

MODALIDAD COMBATE

CAMPEONATO:		FECHA:
	BLANCO	NEGRO
EQUIPO		
COMPETIDOR		

ELEMENTOS EVALUADOS

ELEMENTO	PUNTAJE	Nº		PUNTOS	
		B	N	B	N
PUNTUACIÓN INICIAL				+500	+500
GOLPES EFICACES	+20				
DERRIBOS CON CONTINUACIÓN EN SUELO	+50				
PROYECCIONES	+100				
SUMISIONES	+150				
SUMA (+)					
Actitudes defensivas o pasivas de más de 10 segundos	-100				
Inmovilizaciones sin sumisión durante más de 10 segundos	-100				
Amonest: Protestar las decisiones arbitrales	-100				
Amonest: No saludar correctamente en 2seg. tras Amon.	-100				
Amonest: Mostrar otras actitudes inadecuadas (1)	-100				
Amonest: Realizar técnicas de combate no autorizadas (2)	-100				
Amonest: Infringir el Reglamento de Competición (3)	-100				
Amonest: Infringir las Normas marcadas en la Convoc. (4)	-100				
FALTAS (-)					
PUNTUACIÓN FINAL					
JUEZ:					
(firma)					

(1,2,3,4) INCLUIR OBSERVACIONES CON SU COLOR Y NÚMERO (B1, N3, ETC.):

.....

.....

.....

.....

.....

.....



**FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA
DEPARTAMENTO DE DEFENSA, COMBATE E INTERVENCIÓN**



Fdo: (nombre y apellidos del Entrenador)



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA
DEPARTAMENTO DE DEFENSA, COMBATE E INTERVENCIÓN



MEMORIA DEL CAMPEONATO

CAMPEONATO: _____ FECHAS: _____

APELACIONES _____

SANCIÓNES IMPUESTAS _____

LECCIONES APRENDIDAS _____

PROPUESTAS _____

En (ciudad), a (día) de (mes) de (año)
EL PRESIDENTE DE LA ORGANIZACIÓN

(Firma)

Fdo: (nombre y apellidos)