



INDICE

CAPITULOS	Página
ARTICULO 1.- AMBITO DE APLICACIÓN.....	3
ARTICULO 2.- AREA DE COMPETICION.....	3
ARTICULO 3.- LA UNIFORMIDAD.....	3
ARTICULO 4.- ARBITROS.....	4
ARTÍCULO 5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN.....	6
SORTEO	
DESARROLLO	
COMPETICIÓN	
COMPETIDORES	
ARTICULO 6- EVALUACIÓN.....	8
SANCIONES	
PREMIOS	
ARTICULO 7.- UTILES DE EJECUCION.....	11

ARTICULO 1.- AMBITO DE APLICACIÓN

Este reglamento de competición, de Defensa Personal Policial, que ha sido realizado por la Federación Madrileña de Lucha y será de aplicación en el Campeonato de Madrid de Defensa Personal Policial

ARTÍCULO 2.- AREA DE COMPETICION

Se utilizará un tapiz de lucha (redondo), o bien se podrá utilizar un tapiz cuadrado de 10X10 m (zona exterior roja incluida), con 2 m de zona exterior de seguridad.

ARTICULO 3.- LA UNIFORMIDAD

Los/as competidores/as, deberán llevar Kurka azul con su cinturón, y sobre este, el correspondiente cinturón rojo o azul, pantalón blanco y botas de lucha o Sambo con calcetín blanco.

Las mujeres llevarán camiseta blanca debajo de la Kurka.

La Kurka azul, podrá llevar en la manga izquierda el emblema de la Federación Madrileña de Lucha, y en la zona pectoral izquierda el distintivo de capacitación (Entrenador Nacional nivel I, II, III o IV). **El cinturón negro irá metido por sus presillas, llevando en este la porta grilletes, y no se cruzará por la espalda.**

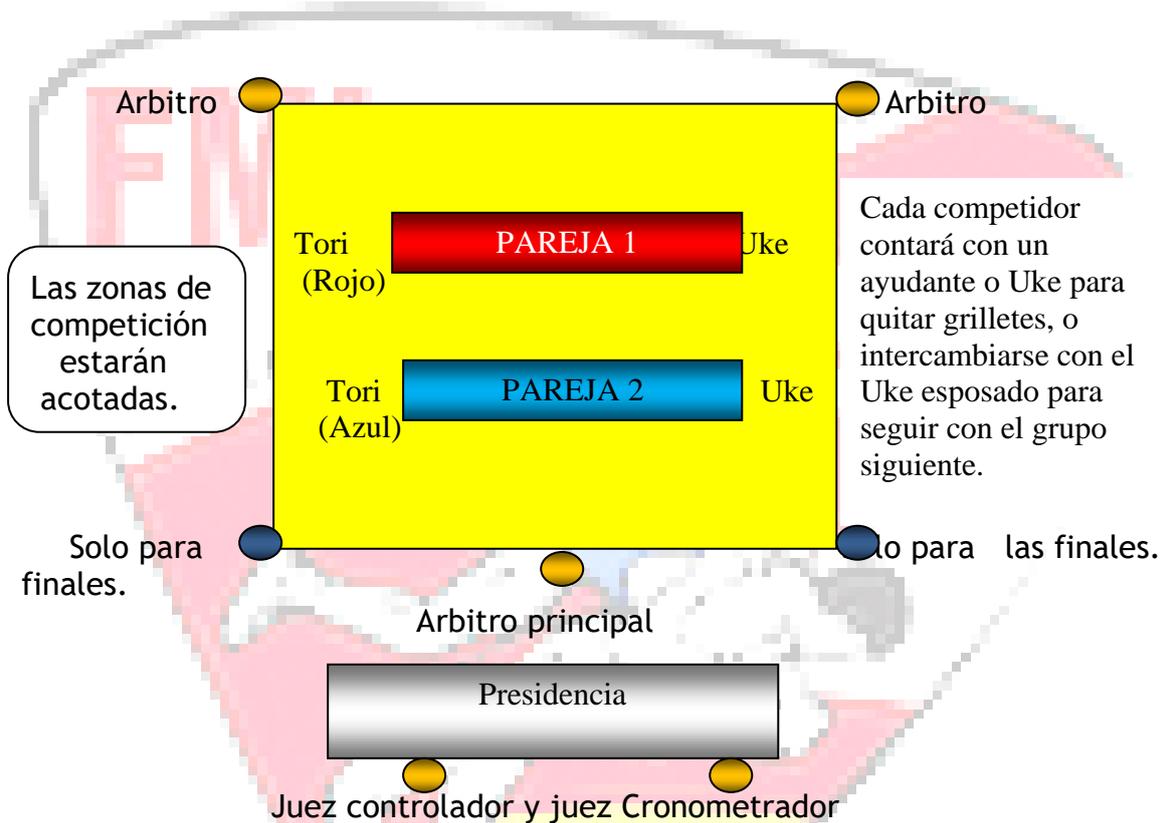
En grupos de Cuerpos y Fuerzas de Seguridad, se permitirán indumentarias reglamentarias propias de la Institución.

El uso de mascarilla será opcional

ARTICULO 4.- ARBITROS

Serán los establecidos por la FML, tras superar el curso correspondiente

Habrán un Árbitro Principal (el de mayor grado de los jueces asistentes) situado en la zona central, un Juez Auxiliar controlador y un Juez Cronometrador (sentados en la mesa central) y dos o cuatro árbitros más y situados opuestamente y en triangulo, de forma que en el caso de utilizarse un tapiz de 10X10m , se situarían de la siguiente forma:



En dos esquinas frontales el Árbitro 1 y el Árbitro 2 y en el vértice del triángulo el Árbitro principal. Los Árbitros, se desplazarán por los laterales del Tapiz

Los Árbitros, vestirán polo negro de M. Corta o larga y/o forro polar y distintivo metálico de la Federación en la zona pectoral derecha, pantalón gris, calcetín negro y zapatilla negra de tatami.

Los Árbitros, con el fin de facilitar sus decisiones, llevarán las dos banderas:

Los Árbitros que se encuentran a la izquierda de la mesa llevaran una bandera roja en la mano izquierda y una azul en la mano derecha, con el fin de puntuar cada pareja de competidores.

Los Árbitros que se encuentran a la derecha de la mesa llevarán una bandera roja en la mano derecha y una azul en la mano izquierda, con el fin de puntuar cada pareja de competidores.

Los Árbitros de esquina son los que trasladan al Árbitro Principal lo que han visto, con el fin de apoyarle en la decisión.

El Árbitro Principal llevara una bandera roja en la mano izquierda y una azul en la mano derecha,

Los Árbitros se desplazarán por la zona de su visión durante toda la competición, por lo que no estarán sentados, salvo los Jueces de mesa que estarán sentados para poder cronometrar y apuntar detalles de la competición

El controlador, solo se fijará en el color de la bandera que levante el Arbitro Principal para ponerlo en el marcador

Para las finales se contará con 5 Árbitros (cuatro en las esquinas más el Árbitro principal).

En el caso de igualdad, los dos o cuatro Árbitros de esquina, levantarán la bandera del color que ostente el competidor que considere ganador, todos al mismo tiempo en que el Árbitro 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 tomará nota del ganador que pasará a la siguiente fase de clasificación.

Ninguno de los Árbitros podrá pertenecer al gimnasio de ninguno de los competidores, ni arbitrar a ningún alumno suyo

ARTÍCULO 5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

SORTEO

Los competidores se inscribirán debidamente con el tiempo necesario que la Organización determine, para poder realizar el sorteo correspondiente

El orden de salida de los competidores, será el establecido por el número 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,

DESARROLLO

Saldrán dos competidores con sus Ukes correspondientes y se colocarán en paralelo tal como aparece en el dibujo del tapiz, situándose los competidores (Toris) a la izquierda del Árbitro Principal.

Una vez realizado el saludo y cuando estén preparados, el Árbitro principal dará un pitido que dará comienzo a la realización de los Grupos de la Kata a realizar por ambos competidores al mismo tiempo. No será necesario ceremonia de apertura en la fase clasificatoria

Cuando termine la realización del grupo, 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

CATEGORIAS: MASCULINA Y FEMENINA

Necesitando un mínimo de tres competidores para formar cada categoría. En el caso de no haber tres, se integraran en una sola.

Los participantes tendrán que realizar **un Grupo** de la Kata establecida de Defensa Personal Policial en un tiempo máximo de **2 minutos**, contados desde el comienzo del primer movimiento y el final del último.

El sistema será de eliminatória directa sin repesca.

Los grupos que corresponden a realizar en cada ronda eliminatória se sortearan de la siguiente manera:

Se pondrán tres fichas o bolas con un número del 1 al 6.

1. La ficha N^a 1 se corresponde con el grupo 1^o de la primera kata.
2. La ficha N^a 2 se corresponde con el grupo 2^o de la primera kata.
3. La ficha N^a 3 se corresponde con el grupo 3^o de la primera kata.
4. La ficha N^a 4 se corresponde con el grupo 4^o de la primera kata
5. La ficha N^a 5 se corresponde con el grupo 5^o de la primera kata
6. La ficha N^a 6 se corresponde con el grupo 6^o de la primera kata

Antes de cada combate, y durante la realización del anterior, se acercarán los dos Ukes, con el fin de sacar una ficha, la cual corresponderá con el grupo que han de realizar.

FINALES:

Para disputar el 1^o lugar, se realizará la Kata completa, incluida ceremonia de apertura y cierre.

COMPETIDORES

Deberán reunir los siguientes requisitos:

1. Tener reconocido al menos el cinturón negro de Defensa Personal Policial.
2. Licencia Federativa en vigor que deberán exhibir en la inscripción.

ARTICULO 6.- EVALUACIÓN

Los tres (o cinco) Árbitros del Tapiz evaluarán, además de, los movimientos de la kata, la ceremonia inicial y final; y en donde tendrán en cuenta los siguientes conceptos.

- + Corrección de movimientos.
- + Técnica.
- + Veracidad.
- + Velocidad.
- + Coordinación.
- + Actitud.
- + Falta de kimé.

SANCIONES**FALTAS LEVES. -****SANCIONES:**

Para anunciar una falta leve, el árbitro que la ha visto realizará círculos con la bandera correspondiente al competidor, por debajo de la cintura, con el fin de que los otros árbitros conozcan la infracción y el controlador tome nota de cara al resultado final. **La acumulación de dos faltas leves implicará una falta grave, con la correspondiente descalificación.**

Son faltas leves:

➤ **SIN MOVIMIENTO DE BANDERAS: En este caso, solo puntúa de cara a una decisión**

- ✚ Corrección de movimientos.
- ✚ Técnica.
- ✚ Veracidad.
- ✚ Velocidad.
- ✚ Coordinación.
- ✚ Actitud.
- ✚ Falta de Kimé.
- ✚ Falta de colocación en la terminación de los movimientos.
- ✚ Caminar de espaldas para ocupar el lugar de inicio de movimientos.
- ✚ Forma incorrecta de dejar y recoger grilletes.
- ✚ Falta desplazamiento en las luxaciones.
- ✚ Falta por desequilibrio en las proyecciones.
- ✚ Proyectar en contra de las direcciones de desequilibrio.
- ✚ En el grupo 6 (Pistola), Tori dejará el arma a los pies del tribunal, y si es posible sacará el cargador que lo colocará junto al armazón, para lo cual apoyará la rodilla izquierda. En el caso de igualdad, se valorará más el llevar pistola simulada con cargador.

➤ **CON MOVIMIENTO DE BANDERAS: suben al marcador**

- ✚ Superar hasta en un minuto el tiempo máximo en eliminatorias.
- ✚ Superar hasta en dos minutos el tiempo máximo en finales.
- ✚ Los Árbitros podrán proponer sanciones por acciones y omisiones de los competidores no recogidas en este reglamento.

GRILLETES:

- ✚ Caída del grillete.
- ✚ Colocar grilletes rígidos en posición normal.

CONDUCCIONES:

- ✚ Error en la conducción.

LUXACIONES:

- ✚ Falta de control articular.

PROYECCIONES:

- ✚ Falta de control.

CUCHILLO:

- ✚ No desarmar tras una resolución.
- ✚ Desarmar de forma incorrecta.
- ✚ No utilizar cuchillo (utilizando un símil como kubotán, bolígrafo, etc.) en el grupo 5.

PISTOLA:

- ✚ Falta de tai sabaki.
- ✚ Desarmé apuntando al Árbitro Principal.

FALTAS GRAVES. -

En la competición unas faltas graves implican la descalificación. Son faltas graves

1. Error de Grupo, movimiento o técnica principal equivocada.
 - a. Si no se ha recogido el grillete, Tori se tendrá que desplazarse a por este (con lo que hay error de movimiento) o
 - b. no podrá poner el grillete (error de movimiento)
 - c. El olvido en dejar Palo, cuchillo o pistola en la zona de armas de UKE una vez desarmado
2. Poner grilletes en la cara interna de la muñeca
3. Superar en un minuto y hasta dos minutos el tiempo máximo en eliminatorias
4. Superar en dos minutos y hasta tres minutos el tiempo máximo en finales
5. Interferencia en la función de los Árbitros
6. Empleo de útiles auxiliares NO PERMITIDOS
7. Lesionar de UKE por una luxación, conducción o proyección sin control
8. El que no cumpla con la indumentaria oficial (artículo 3)
9. Actos descorteses y faltas de consideración y respeto con los competidores, con los Árbitros y con el público
10. Protestar y/o desoír las decisiones e indicaciones arbitrales.
11. No comparecer al llamamiento

Para anunciar una falta grave, se levanta la bandera del competidor correspondiente moviéndola por encima de la cabeza del árbitro de derecha a izquierda, con el fin de que los otros árbitros conozcan la falta grave

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.)

Si durante la realización de la competición, uno de los Árbitros observase la realización de alguno de los actos descritos como Falta grave, levantará el Banderín correspondiente al competidor infractor con el fin de informar al Árbitro Principal, quien ordenará parada del cronometro y llamará a consultas a todos los Árbitros para decidir al respecto. La decisión será tomada por mayoría simple, no pudiendo abstenerse ninguno.

En el supuesto que uno de los Árbitro quedase descolgado de la prueba, y no pudiese dar un vencedor, en el momento de levantar la bandera correspondiente, no levantaría ninguna. Ante esta situación, el Árbitro principal llamaría a todos a consultas para aclarar esa situación, evitando la indecisión en la toma de decisiones

En el caso de producirse la descalificación, se levantará solo el Árbitro 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.

Si algún Arbitro desease consultas con el Árbitro Principal, cruzara las banderas por debajo de la cintura hasta el Árbitro Principal se dé por enterado

En casos excepcionales, el Árbitro principal llamará a los otros Árbitros, los cuales tomarán una decisión que será unánime, y que el Árbitro 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 (TORI Y UKE) de cada categoría.

1. Trofeo,
2. Campeones en cada categoría. - Bonificación de un año para ascender de grado y exención en el examen de paso de grado de la parte de Kata
3. Segundo puesto. - Exención en el examen de paso de grado de la parte de Kata.
4. PUNTUABLE PARA EL CTO DE CLUBS DE MADRID DE DEFENSA PERSONAL según la siguiente puntuación
 - a. Medalla de oro. - 10 puntos
 - b. Medalla de plata. - 7 puntos
 - c. Medalla de bronce. - 5 puntos

ARTICULO 7.- UTILES DE EJECUCION

1. Los útiles reglamentarios para la realización de la Kata son:
 - a) Palo o Kali
 - b) Pistola simulada
 - c) Cuchillo de goma o caucho
 - d) Grilletes de cadena, bisagra, rígido o rígido plegable
 - e) Porta grilletes
 - f) Llave de grilletes (normal o imantada)

2. El empleo de otros útiles que no cumplan con los requisitos anteriores supondrá la descalificación automática de los que hagan uso de estos



FEDERACION MADRILEÑA DE LUCHA
HOJA DE PUNTUACIONES
TIEMPO MAXIMO 2 minutos
CUERPO ARBITRAL

Ronda de competición

Grupos

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

*En el recuadro poner " X al GANADOR

TORI ROJO.....

TORI AZUL.....

C.A GANADORA.....

ARBITRO PRINCIPAL

ARBITRO 1

ARBITRO 2

Fdo. El Controlador



FEDERACION MADRILEÑA DE LUCHA
HOJA DE PUNTUACIONES
TIEMPO MAXIMO 8 minutos
CUERPO ARBITRAL

Ronda de competición

Grupo KATA COMPLETA

*En el recuadro poner X" al GANADOR

TORI ROJO.....

TORI AZUL.....

C.A GANADORA.....

ARBITRO PRINCIPAL.....

ARBITRO 1

ARBITRO 2

ARBITRO 3.....

ARBITRO 4.....

Fdo. El Controlador



FEDERACION MADRILEÑA DE LUCHA

**HOJA DE EXENCION DE RESPONSABILIDAD PARA LA
FEDERACION MADRILEÑA DE LUCHA**

Por el presente escrito, yo.....

Con D.N.I. nº

EXIMO DE RESPONSABILIDAD a la Federación Madrileña de Lucha, de cualquier Lesión producida durante la competición por la situación que se detalla a continuación:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

En Madrid a de de 20

Fdo.



FEDERACION MADRILEÑA DE LUCHA GUIA DE SANCIONES PARA EL ARBITRO

FALTAS LEVES. -

➤ **SIN MOVIMIENTO DE BANDERAS:** En este caso, solo puntúa de cara a una decisión

- ✚ Corrección de movimientos.
- ✚ Técnica.
- ✚ Veracidad.
- ✚ Velocidad.
- ✚ Coordinación.
- ✚ Actitud.
- ✚ Falta de Kimé.
- ✚ Falta de colocación en la terminación de los movimientos.
- ✚ Caminar de espaldas para ocupar el lugar de inicio de movimientos.
- ✚ Forma incorrecta de dejar y recoger grilletes.
- ✚ Falta desplazamiento en las luxaciones.
- ✚ Falta por desequilibrio en las proyecciones.
- ✚ Proyectar en contra de las direcciones de desequilibrio.
- ✚ En el grupo 6 (Pistola), Tori dejará el arma a los pies del tribunal, y si es posible sacará el cargador que lo colocará junto al armazón, para lo cual apoyará la rodilla izquierda. En el caso de igualdad, se valorará más el llevar pistola simulada con cargador.

➤ **CON MOVIMIENTO DE BANDERAS:** suben al marcador

1. Superar hasta en un minuto el tiempo máximo en eliminatorias.
2. Superar hasta en dos minutos el tiempo máximo en finales.

3. Caída del grillete.
4. Colocar grilletes rígidos en posición normal.
5. Error en la conducción.
6. Falta de control articular.
7. Falta de control en la proyección
8. No desarmar tras una resolución.
9. Desarmar de forma incorrecta.
10. No utilizar cuchillo (utilizando un símil como kubotán, bolígrafo, etc.) en el grupo 5.
11. Falta de tai sabaki. En pistola
12. Desarmé apuntando al Árbitro Principal.

FALTAS GRAVES. -

En la competición una falta grave implican la descalificación. Son faltas graves

13. Error de Grupo, movimiento o técnica principal equivocada.
 - i. Si no se ha recogido el grillete, Tori se tendrá que desplazarse a por este (con lo que hay error de movimiento) o
 - ii. no podrá poner el grillete (error de movimiento)
 - iii. El olvido en dejar Palo, cuchillo o pistola en la zona de armas de UKE una vez desarmado
14. Poner grilletes en la cara interna de la muñeca
15. Superar en un minuto y hasta dos minutos el tiempo máximo en eliminatorias
16. Superar en dos minutos y hasta tres minutos el tiempo máximo en finales
17. Interferencia en la función de los Árbitros
18. Empleo de útiles auxiliares NO PERMITIDOS
19. Lesionar de UKE por una luxación, conducción o proyección sin control
20. El que no cumpla con la indumentaria oficial (artículo 3)
21. Actos descorteses y faltas de consideración y respeto con los competidores, con los Árbitros y con el público
22. Protestar y/o desoír las decisiones e indicaciones arbitrales.
23. No comparecer al llamamiento