

**REGLAMENTO CAMPEONATO DE  
MADRID DE  
DEFENSA PERSONAL POLICIAL**



**INDICE**

| <b>CAPITULOS</b>                                      | <b>Página</b> |
|---|---------------|
| <b>ARTICULO 1.- AMBITO DE APLICACIÓN.....</b>         | <b>3</b>      |
| <b>ARTICULO 2.- AREA DE COMPETICION.....</b>          | <b>3</b>      |
| <b>ARTICULO 3.- LA UNIFORMIDAD.....</b>               | <b>3</b>      |
| <b>ARTICULO 4.- ARBITROS.....</b>                     | <b>4</b>      |
| <b>ARTÍCULO 5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN.....</b> | <b>5</b>      |
| <b>ARTICULO 6- EVALUACIÓN.....</b>                    | <b>7</b>      |
| <b>SANCIONES</b>                                      |               |
| <b>PREMIOS</b>  |               |
| <b>ARTICULO 7.- UTILES DE EJECUCION.....</b>          | <b>11</b>     |

## **ARTICULO 1.-AMBITO DE APLICACIÓN**

Este reglamento de competición, de Defensa Personal Policial, que ha sido realizado y consensuado por la Comisión de Defensa Personal Policial de la Federación Madrileña de Lucha y Disciplinas Asociadas será de aplicación en el Campeonato Autonómico de Defensa Personal Policial 2018

## **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.

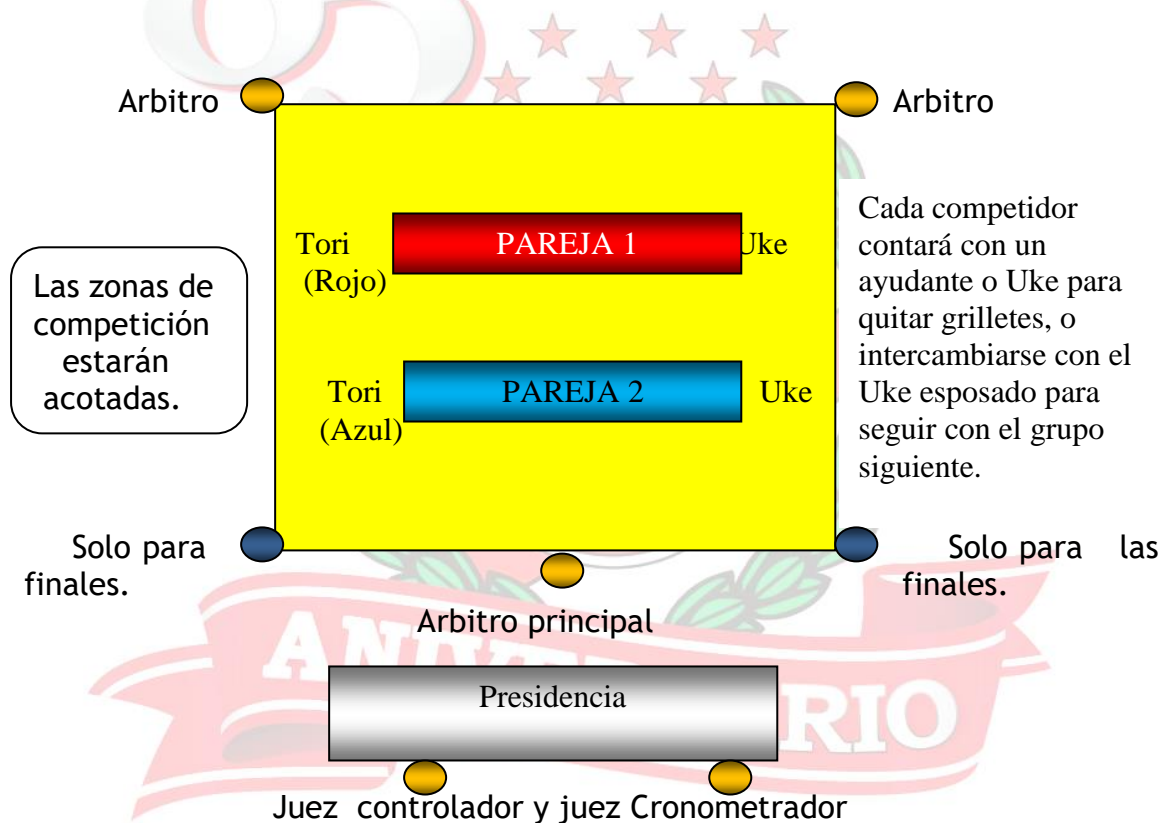
Las mujeres llevarán camiseta blanca debajo de la Kurka.

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

## ARTICULO 4.- ARBITROS

Serán los establecidos por la FELODA o por las Federaciones Autonómicas, tras superar el curso correspondiente

Habrà un Àrbitro 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 àrbitros 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 Arbitro 1 y el Arbitro 2 y en el vértice del triángulo el Arbitro principal. Los Àrbitros, se desplazaran por los laterales del Tapiz

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

Los Àrbitros, 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 llevaran** 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 Arbitro Principal** llevara una bandera roja en la mano izquierda y una azul en la mano derecha,

Los Árbitros se desplazaran 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 tomara 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

## CTO DE MADRID DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL 2018

---

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,

**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

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 lugar, se realizará la Kata completa, incluida ceremonia de apertura y cierre.**



### **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.



## **ARTICULO 6.- EVALUACIÓN**

Los tres (o cinco) Árbitros del Tatami 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.

## **FALTAS LEVES.-**

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 varias faltas leves no superará nunca a una falta grave.

Son faltas leves:

### **GENÉRICAS**

#### ➤ **SIN MOVIMIENTO DE BANDERAS:**

- ✚ 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:

- ✚ 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.

## ESPECÍFICAS

### 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, dos faltas graves implican la descalificación. Son faltas graves

### **GENERICAS**

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

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

## **FALTAS MUY GRAVES**

Se consideran faltas muy graves, con la eliminación directa del competidor las siguientes

1. Interferencia en la función de los Árbitros
2. Empleo de útiles auxiliares NO PERMITIDOS
3. Lesionar de UKE por una luxación, conducción o proyección sin control
4. El que no cumpla con la indumentaria oficial ( artículo 3)
5. Actos descorteses y faltas de consideración y respeto con los competidores , con los Árbitros y con el publico
6. Protestar y/o desoír las decisiones e indicaciones arbitrales.
7. No comparecer al llamamiento

8. **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 muy 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 Arbitro 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 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.

Si algún Arbitro desease consultas con el Arbitro Principal, cruzara las banderas por debajo de la cintura hasta el el Arbitro Principal de 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**

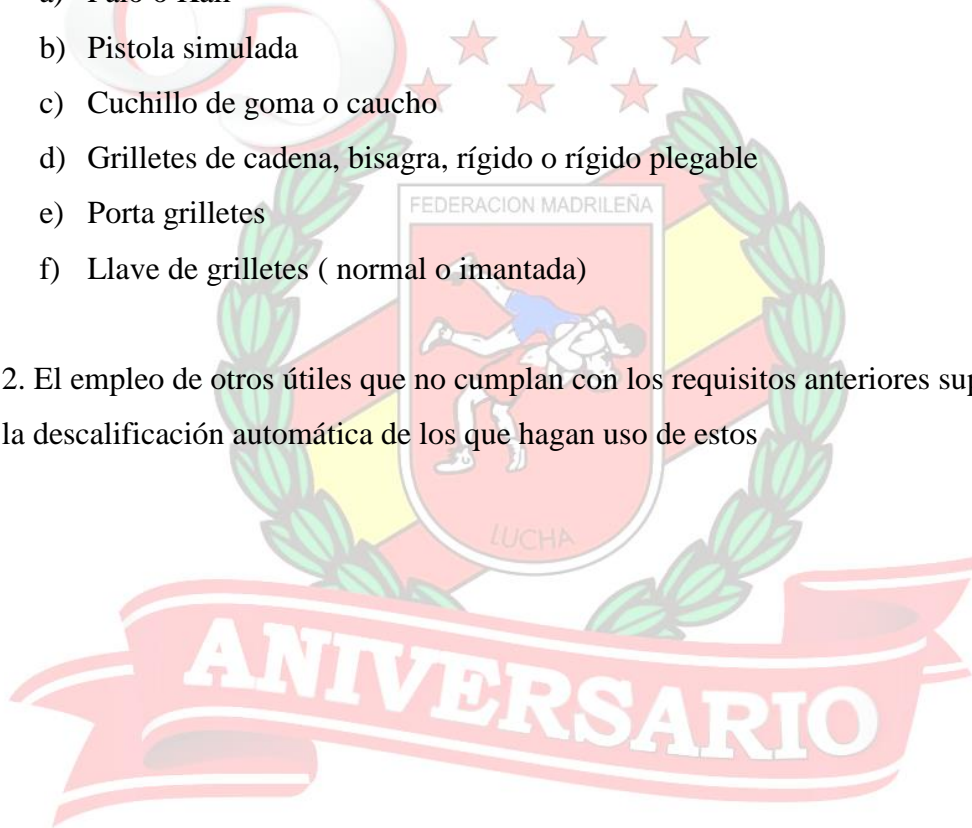
#### **PREMIOS**

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. Trofeos por Autonomías

### **ARTICULO 7.- UTILES DE EJECUCION**

1. Los útiles reglamentarios para la realización del 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 4 minutos**  
**CUERPO ARBITRAL**

Ronda de competición

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

TORIROJO.....

TORIAZUL.....

\*En el recuadro poner " X al GANADOR

EQUIPO.....

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 

|       |
|-------|
| FINAL |
|-------|

Grupo 

|      |          |
|------|----------|
| KATA | COMPLETA |
|------|----------|

TORI ROJO.....

TORI AZUL.....

\*En el recuadro poner X" al GANADOR

EQUIPO.....

ARBITRO PRINCIPAL.....

ARBITRO 1 .....

ARBITRO 2 .....

ARBITRO 3.....

ARBITRO 4.....

Fdo. El Controlador





