



REGLAMENTO CAMPEONATO DE ESPAÑA DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL 2017





REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

ÍNDICE

CAPITULOS	Página
ARTICULO 1.-AMBITO DE APLICACIÓN.....	2
ARTICULO 2.- ÁREA DE COMPETICIÓN.....	2
ARTICULO 3.- LA UNIFORMIDAD.....	2
ARTICULO 4.- ÁRBITROS.....	3
ARTÍCULO 5.- DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN.....	4
SORTEO	
DESARROLLO	
COMPETICIÓN	
COMPETIDORES	
ARTICULO 6- EVALUACIÓN.....	7
SANCIONES	
PREMIOS	
ARTICULO 7.- ÚTILES DE EJECUCIÓN.....	11



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

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 Española de Lucha y Disciplinas Asociadas será de aplicación en el Campeonato de España de Defensa Personal Policial y en todos los Campeonatos Autonómicos

ARTÍCULO 2.- ÁREA DE COMPETICIÓN

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.

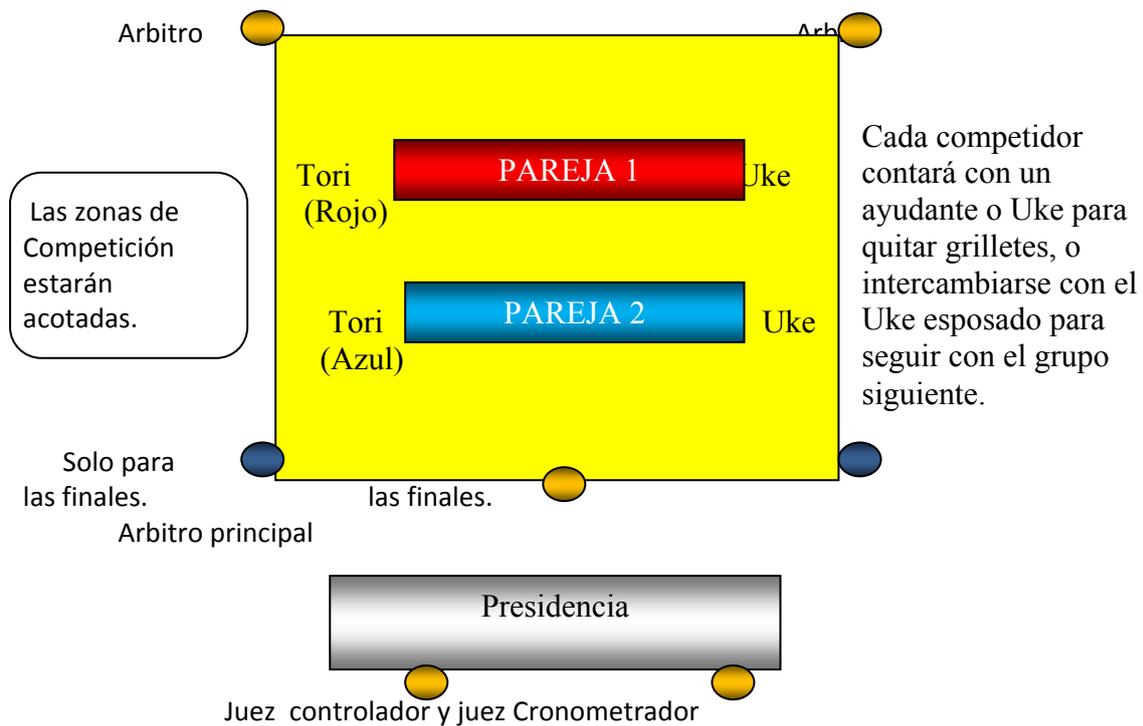
Las mujeres llevarán camiseta blanca debajo de la Kurka.

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, siempre que la Kurka lo permita, 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 Manga 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 Àrbitros que se encuentran a la izquierda de la mesa: una bandera roja en la mano izquierda y una azul en la mano derecha, con el fin de puntuar cada pareja de competidores.

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



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

El Juez 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

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

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

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,



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

DESARROLLO

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 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 del Kata a realizar por ambos competidores al mismo tiempo. No será necesario ceremonia de apertura en la fase clasificatoria

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:**MASCULINA Y FEMENINA**

1. **Hasta PRIMER Dan.**
2. **SEGUNDO Dan.**
3. **TERCER Dan.**
4. **CUARTO Dan o más**
- 5.

Necesitando un mínimo de cuatro competidores para formar cada categoría

OPEN

En el OPEN solo podrán competir los dos primeros de cada categoría anterior o un competidor, ganador entre aquellos que estando en una categoría, no hayan podido llegar al mínimo de cuatro

1. Individual Absoluto.
2. Individual femenino.
3. Por Autonomías /Por Gimnasio (solo para campeonatos Autonómicos)



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

Los participantes tendrán que realizar **dos Grupos** de la Kata establecida de Defensa Personal Policial en un tiempo máximo de **4 minutos**, contados desde el comienzo del primer movimiento y el final del último.

El sistema será de eliminatory directa sin repesca.

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

Se pondrán tres fichas o bolas con un número del 1 al 3.

1. La ficha Nº 1 se corresponde con los grupos 1º y 4º de la primera kata.
2. La ficha Nº 2 se corresponde con los grupos 2º y 5º de la primera kata.
3. La ficha Nº 3 se corresponde con los grupos 3º y 6º de la primera kata.

Según el número de ficha o bola obtenida 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.

En el sistema de liguillas de "todos contra todos" los criterios de clasificación se establecen por este orden:

- a) mayor número de encuentros ganados
- b) menor número de faltas graves
- c) menor número de faltas leves

FINALES:

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



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

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 Tapizevaluarán, 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.-

Para anunciar una falta leve, el árbitro que la ha visto, realizara círculos con la bandera correspondiente al competidor, por debajo de la cintura, con el fin de que los otros árbitros conozcan de la infracción y el controlador tome nota de cara al resultado final. La acumulación de varias faltas leves no superara nunca a una falta grave.

Son faltas leves



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

GENERICAS

- ✚ 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 los movimientos
- ✚ 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

ESPECIFICAS

GRILLETES

1. Caída del grillete
2. Colocar grilletes rígidos en posición normal.
3. Forma incorrecta de dejar y recoger grilletes

CONDUCCIONES

1. Error en la conducción.

LUXACIONES.

- ✚ Falta de control articular.
- ✚ Falta de desplazamiento.

PROYECCIONES.

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



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

CUCHILLO.

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

PISTOLA

- ✚ Falta de taisabaki.
- ✚ Desarme apuntando al Árbitro Principal.
- ✚ En el grupo 6, 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

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



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

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.). El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el Árbitro. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.

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 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 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.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL

Si algún Arbitro deseara consultas con el Arbitro Principal, cruzara las banderas por debajo de la cintura hasta el Arbitro 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.- Trofeo,:

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



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL



FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHA HOJA DE PUNTUACIONES **TIEMPO MAXIMO 4 minutos** CUERPO ARBITRAL

Ronda de competición

Grupos realizados

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

TORIROJO.....

TORIAZUL.....

*En el recuadro poner" X al GANADOR

EQUIPO.....

ARBITRO PRINCIPAL

ARBITRO1

ARBITRO 2

Fdo. El Controlador



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL



FEDERACION ESPAÑOLA 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



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE DEFENSA PERSONAL POLICIAL



HOJA DE EXENCION DE RESPONSABILIDAD PARA LA FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHA

Por el presente escrito, yo.....

Con D.N.I. nº

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

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

En a de de 2017

Fdo.