

KEMPO KEMBUDO ESPAÑA



REGLAMENTO COMPETICIÓN

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

INTRODUCCIÓN

Basándonos en la descripción de KEMPO KEMBUDO como sistema de combate y defensa personal basado en técnicas de golpeo, derribos, luxaciones, inmovilizaciones y estrangulaciones y dirigido a cualquier persona independientemente del sexo, edad o complexión física, combinando técnicas tradicionales del kempo y del jujitsu con técnicas avanzadas actuales de defensa personal y combate, se aglutina la mayor parte de estas técnicas en este reglamento, para el desarrollo competitivo de esta disciplina, reservando las de mayor lesividad para la práctica marcial, evitando con ello lesiones y velando por la protección del deportista.

ARTÍCULO 1.- ÁREA DE COMPETICIÓN.

- El área de competición debe ser lisa y estar libre de obstáculos.
- El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami, del tipo homologado por la organización.
- Cada área de competición se divide en dos partes: Área de combate y área de seguridad.
- El área de combate deberá medir como mínimo 6 m x 6 m. La distancia entre la mesa de anotación y el área de combate debe ser de al menos 2m. La distancia entre el público y el área de combate debe ser de al menos 3m.
- El área de seguridad es el área exterior a la de combate y deberá ser como mínimo de 2 m de ancho.
- El posicionamiento inicial de los competidores se señalará mediante dos líneas paralelas de un metro de longitud situadas a metro y medio del centro del área de competición.
- Los entrenadores de los competidores estarán sentados en las sillas reservadas para los mismos, que serán situadas paralelamente a las líneas de colocación inicial de los competidores. Permitiéndose tan sólo un entrenador dentro del área de participación para ayudar a los competidores.
- Si el entrenador mostrase un mal comportamiento hacia los atletas, el árbitro, el público o cualquier otra persona, el Árbitro Central podrá decidir si éste debe

abandonar el área reservada a los entrenadores por el resto del combate. Si el mal comportamiento persistiese, los árbitros del combate podrán decidir que éste debe abandonar el área oficial durante el resto del torneo.

- Los árbitros laterales se sentarán en las esquinas del área de competición, en el lado opuesto a la mesa del juez cronometrador.

ARTÍCULO 2.- UNIFORMIDAD.

La uniformidad tanto de árbitros, entrenadores como competidores se ajustarán a la siguiente normativa, cualquier defecto observado por los árbitros correspondientes deberán ser subsanados según lo determinado por la organización, en caso contrario se procederá a la descalificación inmediata de la competición.

ÁRBITROS

El uniforme oficial para competiciones de Kempo kembudo será el siguiente:

- Polo oficial, de color negro, con emblema Kempo kembudo en la parte izquierda del pecho, este polo podrá ser de manga larga o corta según condiciones meteorológicas. En la parte inferior del emblema figurará la inscripción de ÁRBITRO.
- Pantalón negro o azul.
- Zapatillas deportivas o descalzo
- Guantes de látex o vinilo

COMPETIDORES

a) Los competidores deberán llevar un kimono de buena calidad el cual deberá estar limpio y bien puesto, por las especiales condiciones de la competición se recomiendan kimonos de más de 10 onzas, si bien la organización permitirá cualquier otro kimono siempre y cuando se ajuste a la normativa de competición. El kimono debe ser de un único color y los colores homologados son el BLANCO., el AZUL y el NEGRO.

b) Llevarán el cinturón AZUL y ROJO respectivamente para diferenciarse entre sí. La chaqueta deberá ser lo suficientemente larga como para cubrir las caderas y poder ser atada a la cintura por el cinturón. No podrá atarse internamente con ningún tipo de medio de sujeción.

c) Las mangas deberán ser lo suficientemente anchas como para poder hacer los agarres y lo suficientemente largas como para cubrir la mitad del antebrazo. No se las podrá enrollar.

d) Los pantalones deberán ser lo suficientemente anchos y largos como para cubrir la mitad de la espinilla. No podrá enrollarlos.

e) El cinturón deberá atarse con un nudo cuadrado, lo suficientemente firme como para evitar que la chaqueta este demasiado suelta, y deberá ser lo suficientemente largo como para dar dos vueltas alrededor del cuerpo y colgar de 10cm a cada lado del nudo. El cinturón deberá llevarse correctamente atado.

f) Las competidoras deberán llevar una camiseta tipo licra sin dibujos bajo el kimono. Está prohibido que los hombres lleven algo debajo del kimono.

g) Los competidores deben llevar las uñas de los pies y de las manos cortas.

h) Está prohibido que los competidores porten un objeto que podría herir o poner en peligro al adversario, estando prohibido el uso de zapatillas.

i) No se pueden llevar gafas durante el combate. Las lentillas pueden llevarse bajo la responsabilidad propia del competidor

j) El pelo largo deberá recogerse con una goma “blanda”.

k) Cualquier incumplimiento en materia de uniformidad indicado por el árbitro central deberá ser subsanado antes de dos (2) minutos los cuales serán cronometrados por el árbitro de mesa. En caso de no subsanar la incidencia en el tiempo indicado será descalificado.

l) En el caso de rotura de kimono durante la celebración del combate se facilitará al competidor el tiempo de dos (2) minutos para subsanar dicha rotura. En el caso de una nueva rotura quedará inmediatamente descalificado de la competición. En caso de no subsanar la incidencia en el tiempo indicado será descalificado.

ENTRENADORES Y COMPETIDORES

Los competidores deberán firmar, antes del inicio del evento, un contrato donde libere de cualquier responsabilidad a la organización y sus miembros en caso de accidente durante sus luchas. Este contrato únicamente tendrá validez por el tiempo que dure la competición. Los entrenadores deberán asegurarse de que se cumpla este requisito y facilitar todos los trámites oportunos.

En caso de competidores menores de edad, el entrenador deberá facilitar dicho contrato a los padres o tutores del menor para su debida cumplimentación y posterior entrega a la organización.

**Queda totalmente prohibida la participación, tanto de menores como de adultos, en la competición que no hayan rellenado y firmado correctamente el contrato de descarga de responsabilidad y la autorización paterna caso de menores.*

ARTÍCULO 3.- PROTECCIONES OBLIGATORIAS.

- Las protecciones deben estar homologadas por la organización, siendo al efecto de diferenciación de los competidores unas de color rojo y otras de color azul. Estas protecciones deberán ser de la talla adecuada y llevarse correctamente. Son protecciones obligatorias las siguientes:
 - Casco. (excepto avanzados)
 - Protector bucal.
 - Guantillas de 8 onzas.
 - Coquilla.
 - Espinilleras.
 - Protector de pecho blando para mujeres. (opcional)
- Las protecciones deberán ser llevadas bajo el kimono.
- En caso de utilizar vendaje de manos, este será con venda simple de gimnasio.
- Si las protecciones de un competidor no se ajustasen a lo reglamentado se le permitirá subsanar los errores correspondientes en un tiempo de dos (2) minutos, controlados por juez cronometrador. En caso de no ser subsanados los errores quedará inmediatamente descalificado de la competición.
- La organización se encargará, siempre que pueda, de suministrar las guantillas, espinilleras, cinturón y el casco protector a los competidores. Se permitirán protecciones aportadas por los competidores siempre que reúnan las características definidas por la organización.
- No se permitirá luchar a ningún competidor que no cumpla con los requisitos de elementos protectores exigidos. Siendo descalificado si el equipo arbitral así lo decide.

ARTÍCULO 4.- PANEL DE ARBITRAJE. FUNCIONES.

Existen tres tipos de árbitros con distintas funciones:

ÁRBITRO CENTRAL (AC)

- El árbitro central es la máxima autoridad en el encuentro, entre otras funciones la principal es la dirigir el combate.
- El árbitro central podrá moverse libremente por todo el tatami, si bien mientras el combate se desarrolle en pie, éste permanecerá en el lado opuesto a los jueces auxiliares.
- Antes del inicio del encuentro deberá revisar que los competidores llevan el equipo homologado, en caso de observar alguna deficiencia subsanable se dirigirá al competidor informando de que dispone de dos minutos para subsanar los errores, indicando al árbitro de mesa que inicie la cuenta correspondiente. En el caso de no ser subsanados en el tiempo reglamentario, se dirigirá hacia este competidor y se le indicará DESCALIFICADO, siendo inmediatamente descalificado de la competición.
- Anunciar tanto la entrada de competidores como el inicio del combate mediante la orden LUCHEN !!.
- Velar por el correcto cumplimiento del reglamento durante el encuentro, así como velar por la protección de la integridad de los competidores, sancionando aquellas conductas prohibidas por este reglamento.
- Detener el combate definitivamente o temporalmente cuando se den los siguientes casos mediante la orden STOP !!:
 - Cuando uno o ambos competidores salgan del tatami. Cuando ambos competidores debido a una proyección o derribo continúen el combate en el suelo y haya lucha efectiva se permitirá continuar el combate, en el caso de que la lucha en el suelo no avance el AC indicará STOP y ambos competidores se colocarán en esa misma situación en el medio del tatami.
 - Cuando uno o ambos competidores ejecutan un acto prohibido.
 - Cuando uno o ambos competidores se lesionen o enfermen.
 - Cuando el combate no avance, se considerará a estos efectos la no ejecución ni intento de ejecución de técnicas permaneciendo en la misma posición por un periodo de tiempo de **10 segundos**. En este caso, los competidores seguirán el combate de pie.
 - En cualquier caso cuando los árbitros lo crean necesario.
 - Para detener el combate ante cualquier finalización.
 - Cuando finalice el tiempo establecido del combate.
- Una vez finalizado el correspondiente recuento de puntos por el árbitro de mesa, declarará el ganador del encuentro, para ello levantará la mano del competidor ganador.

ÁRBITROS LATERALES.

- Los dos Árbitros Laterales (AL) asistirán al AC y deberán situarse dentro del área de seguridad, sentándose para ello en dos esquinas opuestas.
- Anotar los puntos observados durante la celebración del combate en las tarjetas oficiales que se adjuntan en el anexo a este reglamento, así como las amonestaciones decretadas por el AC.
- Una vez finalizado el encuentro y tras la orden del AC, se dirigirán al árbitro de mesa depositando las tarjetas del encuentro.

ÁRBITROS DE MESA.

- El Árbitro de Mesa (AM), a demás de tener las mismas funciones que los árbitros laterales, es el responsable de la administración del tiempo. Contabiliza los puntos de los árbitros laterales y las penalizaciones e informa al AC del ganador, así como de la finalización del tiempo de lucha. Será el encargado de avisar al médico en caso necesario a petición del árbitro central.
- Cada vez que el árbitro central anuncie STOP, detendrá el tiempo del combate, reanudándolo una vez el AC ordene LUCHEN.
- El árbitro de mesa estará asistido por un cronometrador.

ARTICULO 5.- CATEGORÍAS DE COMPETICIÓN (ADULTOS).

Al objeto de establecer competiciones equilibradas, los distintos competidores se agruparán en los tres siguientes parámetros. No obstante a criterio de la organización, con el visto bueno tanto de competidores y entrenadores se podrán agrupar distintas categorías.

CATEGORÍAS DE PESO.

- Mujeres: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg
- Hombres: -55kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

NIVELES

- Principiantes: Menos de 3 años de entreno. (Amarillo, Naranja y Verde)
- Intermedios: Entre 3 y 5 años de entreno. (Azul) + luchadores de MMA amateur con menos de 5 combates.
- Avanzados: Mas de 5 años de entreno. (Marrón y Negro) + luchadores de MMA amateur con mas de 5 combates.

- Expertos: Luchadores profesionales de MMA. **Y los que la organización designe a su criterio.**

EDAD

- CADETE*: Entre 14 años y 15 años (ambos incluidos)
- JUVENIL*: Entre 16 años y 17 años (ambos incluidos)
- ADULTO*: Entre 18 años y 29 años (ambos incluidos)
- MÁSTER*: Entre 30 años y 39 años (ambos incluidos)
- SENIOR*: Mas de 40 años.

ARTÍCULO 6.- DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

La distancia de los combates serán las siguientes:

- Nivel principiante, intermedio, avanzado y experto: 2 asaltos de 3 minutos. Entre asaltos habrá 1 minuto de descanso.*

El cómputo será a tiempo corrido salvo las interrupciones determinadas por el AC mediante la orden STOP en las cuales el Árbitro de mesa parará el tiempo, siendo nuevamente iniciado cuando el AC reinicie nuevamente el encuentro.

En caso de finalización del combate con empate se prolongará el encuentro 1 asalto mas de 3 minutos.

ARTÍCULO 7.- INICIO DEL COMBATE.

El AC llamará a los dos competidores, estando el competidor AZUL situado a la derecha del AC y el competidor ROJO a la izquierda , respecto al árbitro de mesa. Ambos competidores saludarán antes de entrar al tatami procediendo a colocarse en las marcas reservadas para ambos, realizando saludo al panel arbitral y al competidor contrario.

A continuación los AL se colocarán es sus situaciones, iniciando en ese momento el encuentro tras la indicación por parte del AC “LUCHEN”.

El Sistema de Lucha de KEMPO se compone de tres partes:

- Primera parte.- Cuando los dos competidores estén de pie podrán realizar golpes a plena potencia con puños y piernas en la cara y tronco, y de patadas circulares en las piernas del adversario.

•Segunda parte.- Cuando lleguen al cuerpo a cuerpo, durante el combate en pie, los competidores podrán realizar todo tipo de proyección, derribo y barrido a su oponente, pudiéndose hacer uso o no del kimono, excepto las determinadas como prohibidas. Se podrá seguir golpeando durante los agarres.

•Tercera Parte.- Cuando los dos competidores estén en el suelo, se podrá golpear con los puños en el cuerpo, realizar inmovilizaciones, luxaciones de las extremidades superiores e inferiores (sólo las permitidas) y estrangulaciones con o sin kimono.

ARTÍCULO 8.- SISTEMA DE PUNTUACIÓN.

El sistema de puntuación, tanto en adultos como en infantiles, se basará en un 10-10 tanto en combate en pie como en combate suelo. Los árbitros laterales deberán valorar durante el combate la iniciativa, el número de golpes claros que realizan, el dominio sobre derribos o proyecciones, el arsenal técnico de suelo...etc. De esta manera, en caso de “No KO” el combate se resolverá por decisión arbitral.

ARTÍCULO 9.- ACTOS PROHIBIDOS.

ACTOS PROHIBIDOS LEVES (SANCIONADOS CON AMONESTACIÓN)

- 1.- Golpear con codos, rodillas, cabeza y mano abierta a la cara.
- 2.- Golpear al cuello, nuca, parte posterior de la cabeza, columna vertebral, rodillas y testículos.
- 3.- Morder, pellizcar, escupir, retorcer dedos de manos y pies, hundir los ojos y presionar nariz.
- 4.- Batestaca; levantar al adversario del suelo para estrellarlo de espaldas al suelo. De igual forma cualquier proyección en la cual se lance al oponente con la intención no de derribarlo, sino de estrellarlo contra el suelo.
- 5.- Golpear en la cara una vez en el suelo.
- 6.- Realizar cualquier tipo de golpe cuando uno de los oponentes esté en pie y el otro en el suelo, a estos efectos se considera que el oponente está en el suelo cuando bien una mano o una rodilla se encuentran apoyados en el suelo.
- 7.- Rehuser combatir saliendo reiteradamente del tatami o mostrando pasividad.
- 8.- Golpeos y técnicas una vez se haya recibido la orden de parar el combate.
- 9.- Cualquier muestra de comportamiento no deportivo hacia árbitro, competidores o público tanto del competidor como el coach del mismo.

10.- El competidor deberá velar por la correcta uniformidad, entre la que se encuentra el correcto anudado del cinturón, siendo amonestado verbalmente la primera vez que esto suceda, siendo sancionado a partir de la segunda vez como un acto prohibido leve.

11.- CATEGORÍA INFANTIL Y CADETE lucharán con CASCO CON PANTALLA.

Cuando uno de los competidores realice un acto prohibido leve, el árbitro central le anunciará **AMONESTACIÓN**. La tercera vez que el mismo luchador sea amonestado, se le anunciará **DESCALIFICACIÓN**.

A pesar de ser considerados actos prohibidos leves el AC en función del resultado producido y que pueda mermar las condiciones físicas y competitivas del oponente deberá modular la aplicación de estas amonestaciones **pudiendo aplicar dos AMONESTACIONES directamente** o la descalificación directa si las circunstancias lo determinaran.

Cuando el infractor se vea beneficiado de la interrupción del combate al objeto de sancionar un acto prohibido por tener en ese momento una situación de inferioridad manifiesta, los dos competidores se mantendrán en la misma posición, siempre y cuando no sea necesaria asistencia médica. El AC indicará STOP y sancionará la acción prohibida desde la misma posición de los competidores.

ACTOS PROHIBIDOS GRAVES (DESCALIFICACIÓN DIRECTA)

- 1.- Derribo súplex.
- 2.- Proyectar o intentar proyectar al oponente con una luxación. No se permitirá una técnica de proyección asociada a una luxación.
- 3.- Hacer llaves de cervical o a la espina dorsal.
- 4.- Hacer luxaciones a la rodilla. **Únicamente se permiten llave recta al talón y mataleón al pie.**
- 5.- Llave de gemelo o de bíceps.
- 6.-Cualquier acto prohibido leve aplicado con intencionalidad de mermar claramente las condiciones físicas del oponente.

Cuando uno de los competidores realice un acto prohibido grave, el árbitro central le anunciará DESCALIFICACIÓN inmediatamente.

ARTÍCULO 10.- GANADOR DEL ENCUENTRO.

Llegar a ser vencedor de un encuentro puede lograrse por una de las cuatro vías que se determinan:

- Puntuación. Al finalizar el encuentro y tras el cómputo de puntos realizado a ambos competidores se proclamará el vencedor.
En caso de empate (nulo) se realizará un nuevo asalto de la misma duración.
En el caso de un nuevo empate (nulo) entre ambos competidores se someterá a decisión arbitral en la cual se valorará tanto el trabajo técnico realizado por ambos como la iniciativa y espíritu marcial.
- Sumisión. Finaliza el combate directamente mediante luxación en extremidades superiores, inferiores, estrangulación o superioridad manifiesta (peligro para uno de los luchadores).
- K.O. Uno de los luchadores pierde el conocimiento o pierde, notablemente, facultades físicas para poder continuar sin peligro el combate.
- Descalificación del oponente.

ARTÍCULO 11. LESIONES Y ACCIDENTES DURANTE EL ENCUENTRO.

Si dos contendientes se lesionan el uno al otro y el médico les declara incapaces para continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento, en caso de empate AC y AL, determinarán mediante decisión el ganador del mismo.

Cuando un competidor se lesiona el AC parará el combate determinando las causas de la lesión, bien fortuita o a causa de comportamiento prohibido de su oponente, valorando con el médico la probabilidad o no de poder continuar el combate, en caso de determinar el médico que dicha lesión impide continuar el combate y las causas sean imputables a un acto prohibido del competidor contrario éste último será descalificado, proclamando al primero vencedor. En caso de haber sido fortuita y a pesar de poder continuar el combate, este competidor será inmediatamente descalificado.

Un competidor que sea declarado incapaz de continuar un combate por el médico a pesar de resultar vencedor del mismo no podrá volver a competir en dicho torneo.

ARTÍCULO 12.- VOCES Y GESTOS ARBITRALES.

Se adjunta anexo con imágenes (ANEXO II).

LUCHEN: El árbitro central de pie, situado entre los dos oponentes, estira los brazos con las palmas apuntando hacia los competidores a derecha e izquierda comenzando con la

orden AZUL y ROJO, para a continuación llevar las palmas al frente a la orden de LUCHEN, iniciándose en ese momento el combate.

STOP: El árbitro central de pie, una vez separados ambos competidores con el brazo totalmente extendido entre ellos y separando a los mismo con el gesto inverso a la orden anterior, debiendo los competidores regresar a las situaciones de inicio del combate.

STOP: El árbitro central indicará esta orden con el brazo totalmente extendido entre los competidores, debiendo parar el combate pero continuando en la misma posición en la que se encuentran.

AMONESTACIÓN: El árbitro central de pie, una vez detenido el combate, marcará la penalización estirando el brazo correspondiente al lugar que ocupe el competidor sancionado con el puño cerrado indicando al competidor al que se dirige bien AZUL bien ROJO, marcando a continuación con el brazo semiflexionado y los dedos el número de la amonestación que corresponda

DESCALIFICACIÓN: El árbitro central de pie, una vez detenido el combate, señalará al competidor sancionado con su dedo índice y el brazo totalmente estirado, indicando si se dirige a AZUL o ROJO para a continuación señalar la mesa central indicando la expresión DESCALIFICADO.

COLOCACIÓN DEL GI: El árbitro central de pie, una vez detenido el combate, cruzará los brazos delante de suyo a la altura de la cintura y con las palmas de la mano mirando hacia dentro. De igual forma dicha orden se dará en caso de desanudado de cinturón.

DISPOSICIÓN FINAL.

Cualquier situación que pudiera presentarse en la competición no determinada en este presente reglamento será resuelta por la Comisión Nacional de Arbitraje, siendo incluida desde ese momento a efectos reglamentarios.

ANEXO I. REGLAMENTO COMPETICION KEMPO NIÑOS (HASTA 13 AÑOS).

A continuación se detallan las especiales características en el sistema de competición de kempo kembudo para competidores de hasta 13 años.

- **CATEGORÍAS POR NIVELES.**

Principiantes: Cinturón blanco, amarillo, naranja y verde.

Intermedios: Cinturón azul y morado

Avanzados: Cinturón marrón y negro.

- **CATEGORÍAS POR EDADES.**

Escuela – 4 y 5 años

Pre-Benjamín- 6 y 7 años

Benjamín – 8 y 9 años

Alevín – 10 y 11 años

Infantil – 12 y 13 años

- **DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.**

Se realizará un combate de 3 minutos de duración, en caso de finalizar con empate se prolongará 3 minutos más. En caso de un nuevo empate se seguirá lo dispuesto para los competidores adultos.

- **ACTOS PROHIBIDOS.**

ACTOS PROHIBIDOS LEVES (SANCIONADOS CON AMONESTACIÓN)

- 1.- Golpear con codos, rodillas, cabeza y mano abierta a la cara.
- 2.- Golpear al cuello, nuca, parte posterior de la cabeza, columna vertebral, rodillas y testículos.
- 3.- Morder, pellizcar, escupir, retorcer dedos de manos y pies, hundir los ojos y presionar nariz.
- 4.- Batestaca; levantar al adversario del suelo para estrellarlo de espaldas al suelo. De igual forma cualquier proyección en la cual se lance al oponente con la intención no de derribarlo, sino de estrellarlo contra el suelo.
- 5.- Golpear en la cara una vez en el suelo.
- 6.- Realizar cualquier tipo de golpe cuando uno de los oponentes esté en pie y el otro en el suelo, a estos efectos se considera que el oponente está en el suelo cuando bien una mano o una rodilla se encuentran apoyados en el suelo.
- 7.- Rehusar combatir saliendo reiteradamente del tatami o mostrando pasividad.
- 8.- Golpeos y técnicas una vez se haya recibido la orden de parar el combate.

9.- Cualquier muestra de comportamiento no deportivo hacia árbitro, competidores o público tanto del competidor como el coach del mismo.

10.- El competidor deberá velar por la correcta uniformidad, entre la que se encuentra el correcto anudado del cinturón, siendo amonestado verbalmente (sin detracción de puntos) la primera vez que esto suceda, siendo sancionado a partir de la segunda vez como un acto prohibido leve.

Todos los competidores utilizarán obligatoriamente: Casco de pantalla, protector genital, bucal, guantillas de 8oz y espinilleras.

Únicamente se podrán realizar técnicas de inmovilización en el combate de suelo. La categoría INFANTIL (12 y 13 años) podrá realizar en combate de suelo las técnicas de “llave de brazo – juji gatame” y “americana/kimura – ude garami”

AMONESTACIONES



AMONESTACIÓN (actos prohibidos leves): El AC se dirigirá hacia el competidor sancionado extendiendo totalmente el brazo con el puño cerrado hacia él, a continuación le indicará a AZUL o ROJO... AMONESTACIÓN, e indicándole mediante el gesto que se describe en la fotografía 2 el número de amonestación que corresponda 1, 2 o 3 con el brazo flexionado.



DESCALIFICACIÓN: bien por haber realizado una acumulación de actos prohibidos leves o bien por haber realizado un acto prohibido grave se procederá a señalar a AZUL o ROJO...CHUI, siendo señalado con el dedo índice para posteriormente señalar hacia la mesa central.

COLOCACIÓN DEL GI O EL CINTURÓN:



El AC se dirigirá hacia el competidor con la orden de AZUL o ROJO e indicándole mediante esta señal visual que debe colocarse el Gi o el cinturón correctamente.

PROTECCIONES.



Los cascos permitidos por la Organización se ajustarán a la tipología del casco de la fotografía.



las protecciones de tibia se ajustarán a la tipología de las reseñadas en la fotografía, siendo éstas tubulares.



Tipología de guantillas permitidas (8 onzas).

NOTA: SE RECUERDA A LOS COMPETIDORES Y ENTRENADORES QUE LAS PROTECCIONES DE ESPINILLAS Y CABEZA DEBERÁN SER DE COLOR ROJO O AZUL AL OBJETO DE LA CORRECTA DIFERENCIACIÓN DE COMPETIDORES.

Departamento Nacional de Competición y Arbitraje