



Federación Madrileña de Luchas Asociadas
Colegio Oficial de Jueces-Arbitros
www.fmlucha.es



Reglas de Lucha Sumo

Abril 2024

Federación Madrileña de Luchas Asociadas
Colegio Oficial de Jueces-Árbitros
www.fmlucha.es



Índice

Estas reglas se componen de una Breve Historia, Preámbulo, 8 Capítulos, 3 Disposiciones y 2 Anexos resultando un total de 40 artículos.

Breve historia	3
Preámbulo	3
Capítulo I. Principios generales	
Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.....	4
Artículo 2. Objetivo.....	4
Artículo 3. Interpretación.....	4
Artículo 4. Regla Fundamental.....	4
Capítulo II. Estructura material	
Artículo 5. Área de competición. El Dohyo.....	5
Artículo 6. Vestimenta.....	5
Artículo 7. Requisitos de participación.....	7
Artículo 8. Categorías de edad y peso.....	7
Artículo 9. El Entrenador.....	8
Capítulo III. Desarrollo y sistema de competición	
Artículo 10. Sistema de competición.....	9
Artículo 11. El pesaje.....	9
Artículo 12. El sorteo.....	9
Artículo 13. Orden de competición. Listados.....	10
Artículo 14. Normas generales de conducta.....	10
Artículo 15. Prohibiciones generales.....	10
Artículo 16. Descalificación.....	10
Artículo 17. Ritual previo y posterior al combate.....	11
Artículo 18. Prórroga.....	11
Artículo 19. Asistencia Médica.....	11
Artículo 20. Ranking.....	11
Artículo 21. Participación por equipos.....	
Capítulo IV. Desarrollo del Combate	
Artículo 22. Duración.....	12
Artículo 23. Llamada al Dohyo.....	12
Artículo 24. Posición Inicial (Tachiai).....	12
Artículo 25. El Saludo (Rei).....	13
Artículo 26. Comienzo.....	13
Artículo 27. Técnicas permitidas.....	13
Artículo 28. Técnicas no permitidas.....	14
Artículo 29. Situaciones no válidas.....	14
Artículo 30. Fin del combate.....	14
Artículo 31. Pasividades.....	14
Artículo 32. Prórroga.....	14
Artículo 33. Reclamaciones.....	14
Capítulo V. El Cuerpo Arbitral	
Artículo 34. El cuerpo arbitral.....	15
Artículo 35. Uniformidad.....	15
Artículo 36. Juez-árbitro central.....	15
Artículo 37. Jueces-árbitros laterales.....	16
Artículo 38. Dirección de competición/ Controlador.....	16
Capítulo VI. Puntos de Clasificación	
Artículo 39. Clasificación general.....	16
Capítulo VII. Ética y Deportividad	
Artículo 40. Controversias.....	17
Capítulo VIII. Disposiciones	
Disposición derogatoria única.....	17
Disposición final primera.....	17
Disposición final segunda.....	17
Anexo I. Vocabulario	18
Anexo II. Técnicas permitidas	19



Breve historia

Es complejo determinar cuándo surgió el Sumo, el primer documento escrito sobre su origen data del año 720 d.C. en el *Nihon Shoki* o *Crónicas del Japón* en el, se relata la celebración del primer combate allá por el año 23 a.C. bajo el reinado del *Emperador Suinin*. Esa contienda fue entre los *Rikishis*, Sukune y Kehaya donde finalmente venció **Sukune**, siendo desde entonces, considerado como el *Padre del Sumo*.

El Sumo comenzó como arte marcial de *Samuráis* y *Rónins* (Samuráis sin amo) comprendiendo derribos, luxaciones, estrangulaciones y golpes utilizados en combates guerreros aunque con el discurrir del tiempo, evolucionó hacia una forma de duelo y definitivamente, como el deporte conocido en la actualidad.

Fuente: Wikipedia

Preámbulo

El Sumo es una actividad originaria del Japón donde es considerado Arte y deporte con un considerable desarrollo en varias magnitudes, física, mental y espiritual.

En la tierra del Sol naciente, el Sumo es considerado *Deporte Rey (Kokugi)* gozando de una gran popularidad a través del desarrollo en varias categorías y ligas retransmitidas por medios de comunicación con gran aceptación pública y apoyo institucional.

Si visualizamos un combate tradicional de Sumo, observaremos que los *Rikishis* comienzan con un Ritual en el centro del *Dohyo* donde extienden brazos, aplastan el suelo con sus pies, se sitúan de cuclillas, se retan mirándose a los ojos, se enjuagan la boca, limpian su cuerpo con una toalla, arrojan sal y/o aplauden. A modo de ejemplo de las acciones anteriores, arrojar sal significa purificar el *Dohyo* y desterrar energías malignas en cuanto los aplausos, indican a su oponente que no esconden instrumentos guerreros de ningún tipo y cuya pretensión, no es otra que enfrentarse en pelea justa.

Si bien actualmente no se permiten la participación de mujeres oficialmente, no por la parte deportiva sino por la espiritual, existen antecedentes de su práctica, en el documento *Nihon Shoki* cuando el *Emperador Yuryaku* (418-479) celebró un encuentro entre dos cortesanas, denominándose *Sumo Onna* hasta la prohibición final, después de la Segunda Guerra Mundial en 1963, (Fuente: Wikipedia).

Contemporáneamente, el *Sumo Onna* (Sumo femenino) no es considerado genuino por la mayoría de la población japonesa, aunque existe a nivel aficionado, (Fuente: Wikipedia).

En nuestros eventos y respetando profundamente las tradiciones del país nipón, las mujeres participarán en igualdad de condiciones que los hombres.

Por último, el Sumo es considerado como **deporte ejemplar** en *compostura, dignidad, honestidad, honorabilidad y nobleza*.



Capítulo I. Principios generales

Artículo 1. Objeto y ámbito de aplicación.

El presente reglamento tiene por objeto, crear un marco normativo que garantice el desarrollo de encuentros deportivos de Lucha Sumo dentro del territorio de la Comunidad de Madrid.

Artículo 2. Objetivos.

Promoción del deporte de la *Lucha Sumo* como actividad beneficiosa entre sus practicantes mediante la creación de un sistema práctico y complementario en su desarrollo.

Involucrar a federados en la práctica deportiva en general para detectar *talentos deportivos* en las diversas modalidades federativas.

Fomentar la práctica del deporte de la *Lucha Sumo* propiciando la mejora física desarrollando **Valores deportivos, Cívicos y Morales**.

Incentivar la toma de conciencia sobre la importancia que posee la *Actividad Física Deportiva* en el *desarrollo social y personal*.

Coadyuvar y potenciar el deporte de la *Lucha en general* como actividad en el establecimiento de los principios que deben inspirar su realización como tarea socioeducativa.

Artículo 3. Interpretación.

En situaciones de desacuerdo o controversias en la interpretación de las presentes reglas, la *Federación Madrileña de Lucha* designará una *Dirección de Competición* o *Controlador* quienes precisarán las aclaraciones oportunas siendo su decisión, inapelable.

Artículo 4. Regla fundamental.

Se establece como Regla fundamental, “**Sencillamente practica Lucha en todas sus Modalidades, Diviértete sin Límites**”.

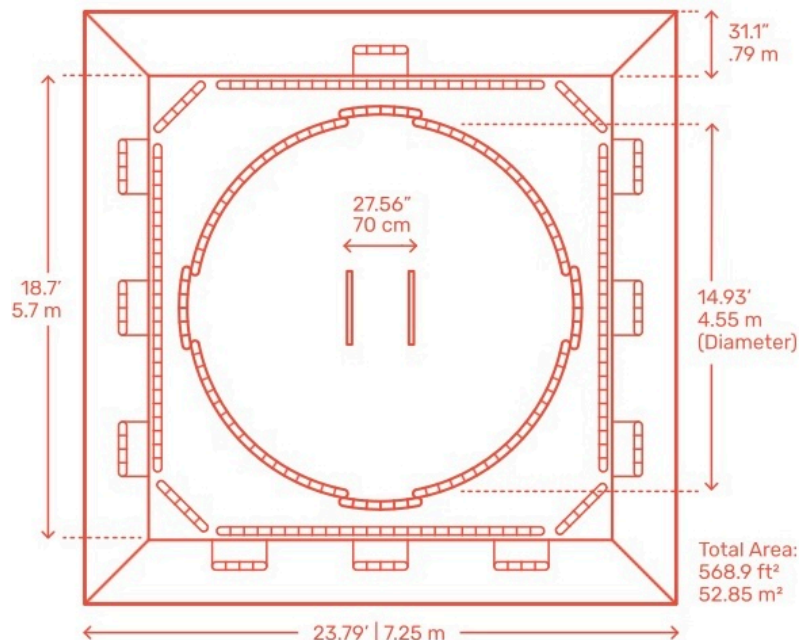
Capítulo II. Estructura material

Artículo 5. Área de competición. El Dohyo.

El desarrollo de los encuentros podrá realizarse en varios escenarios, el tradicional, el utilizado en *Lucha Playa* o cualquier otro que determine la *Federación organizante*.

Dohyo tradicional

El *Dohyo* está compuesto de arcilla con arena esparcida sobre su superficie. Posee una altura entre 34 y 60 cm. El círculo es de aproximadamente 4,55 m de diámetro y se encuentra delimitado por una gran sogá de arroz llamada *Tawara* que es enterrada en la arcilla. El área de competición tendrá una superficie total de 16,26 metros cuadrados. Existirán dos líneas blancas (*Shikiris sen*) en el centro separadas por 70 cm.



Lucha Playa

Círculo de 7 metros de diámetro delimitados por una cinta ancha, cuerda gruesa de 8-10 centímetros o línea de color blanco todo ello, sin partes metálicas/plásticas o similares que puedan producir lesiones. El área de combate estará recubierta uniformemente con un mínimo de 30 centímetros de arena fina exclusivamente sin objetos sólidos, rígidos o consistentes.

Artículo 6. Vestimenta.

Los/las *Rikishis* emplazados/as en primer lugar, utilizarán el color rojo y los citados en segundo lugar, el color azul.

Se permitirán dos indumentarias indistintamente, general y tradicional.



Ropaje General

- Los *Rikishis* vestirán pantalón deportivo de color neutro o asignado (rojo/azul) sin bolsillos, cremalleras o partes metálicas. Podrán utilizar camiseta de color neutro o asignado (rojo/azul) si así lo desean. Se permite la utilización del Maillot de Lucha (rojo/azul).
- Las *Rikishis* utilizarán Maillot de Lucha del color asignado (rojo/azul). También se permitirá pantalón deportivo de color neutro o asignado (rojo/azul) sin bolsillos, cremalleras o partes metálicas utilizando obligatoriamente, camiseta o top de color neutro o asignado (rojo/azul).
- Se utilizará cinturón rojo o azul facilitado por la organización.
- No se permitirá la mezcla de colores rojo o azul en ninguna circunstancia.
- No se permite ningún tipo de calzado.

Actualmente, las *Rikishis en el Sumo Onna*, utilizan Maillot de Lucha.

Atuendo tradicional

Los *Rikishis* podrán utilizar el *Mawashi* encima de un pantalón corto de licra de color neutro o asignado (rojo/azul). El *Mawashi* estará compuesto de seda del color asignado (rojo/azul) con una longitud de 9 metros y unos 60 cm de ancho. El *Rikishi* será envuelto con el *Mawashi* realizándose varias vueltas alrededor de su cintura y sostenido en la espalda por un gran nudo. Podrá utilizarse el *Sagari*, (*flecos que cuelgan del Mawashi*).

- Las *Rikishis* utilizarán Maillot de Lucha del color asignado (rojo/azul).
- No se permitirá la mezcla de colores rojo o azul en ninguna circunstancia.
- No se permite ningún tipo de calzado.

Los deportistas podrán disponer de patrocinios en su vestimenta con prohibición **expresa** de contenidos que **incentiven o aludan** el consumo de tabaco, alcohol o sustancias prohibidas, violencia verbal o física, ideas políticas, religiosas, racistas, xenófobas, antisemitas, homófobas o en contra de cualquier tipo de orientación sexual, identidad de género, rasgos personales u otras formas de intolerancia en el deporte.

Si un *Rikishi* se presentará en el *Dohyo* con vestimenta inapropiada, dispondrá de **dos minutos** para adecuarse a los requisitos fijados. Transcurrido ese tiempo, el/la *Rikishi* será descalificado/a por incomparecencia, (*Fusen*).



Artículo 7. Requisitos de participación.

Los/as Rikishis deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Inscribirse.
- Poseer las condiciones psico-físicas apropiadas.
- Higiene personal u otras medidas higiénico-sanitarias que determine la organización o responsables.
- Poseer licencia federativa en vigor.
- Cartilla de competición si se requiere.
- Documento **oficial y original** que acredite la identidad del participante (D.N.I., N.I.E o Pasaporte). No se admitirán fotocopias, fotografías en dispositivos electrónicos o similares.
- Los menores de edad presentarán autorización paterna/materna.

Los/as Entrenadores/as deberán cumplir los siguientes requisitos:

- Inscribirse y acreditación (según organización).
- Conocimientos del presente reglamento.
- Higiene personal u otras medidas higiénico-sanitarias que determine la organización o responsables.
- Poseer licencia federativa en vigor.
- Documento **oficial y original** que acredite la identidad del participante (D.N.I., N.I.E o Pasaporte). No se admitirán fotocopias, fotografías en dispositivos electrónicos o similares.

Cualquier incumplimiento de los preceptos reseñados, impedirá la participación de los/las *Rikishis* o *entrenadores/as*.

Artículo 8. Categorías de Edad y Peso.

a) Categorías de edad,

- U17 años, (con autorización paterna/materna).
- Junior: 18, 19 y 20 años.
- Senior: 20 años en adelante.

No podrán participar mayores de 60 años.

b) Categorías de peso masculino y femenino, (sin distinción de género):

U17	Junior	Senior
50 kg.	60 kg.	65 kg.
60 kg.	70 kg.	75 kg.
70 kg.	80 kg.	85 kg.
85 kg.	90 kg.	95 kg.
90 kg.	+100 Kg.	+100 Kg.
+100 kg.		



Exclusivamente se participará en una única modalidad de edad y peso.

Se aplicará el *Principio de Voluntariedad* de participación es decir, se competirá bajo responsabilidad de los/las *Rikishis* y/o tutores/as.

Las categorías de edad y pesos podrán adecuarse por la organización en función del número de participantes mediante circular al efecto.

Artículo 9. El Entrenador.

El entrenador vestirá en todo momento ropa deportiva situándose de pie, cerca del *Dohyo* y en la esquina correspondiente a su *Rihishi*.

Actividades permitidas

- Derecho a dirigirse a su *Rihishi*.
- Asistir a su *Rihishi* en caso de lesión sin entorpecer la labor de los servicios médicos.

Prohibiciones

- No tiene permitida la entrada al *Dohyo*.
- Prohibición de influir en las decisiones arbitrales.
- No podrá dirigirse a los árbitros (*Gyōji*).
- Participar como árbitro (*Gyōji*) en la misma competición.
- Prohibición para dirigirse a los *oponentes, deportista o entrenador*.
- Las reseñadas en los artículos 14, 15 y 16 del presente reglamento.

Sanciones

- El árbitro central mostrará una tarjeta amarilla o roja según gravedad.
- La acumulación de dos tarjetas amarillas originará que el entrenador no podrá continuar en todo el torneo restante.
- Tarjeta roja, el entrenador no podrá continuar en todo el torneo restante

El significado de las tarjetas es, tarjeta amarilla “*Aviso*” y tarjeta roja, “*Eliminación*”.

En las situaciones de eliminación del entrenador, los/las *Rihishis* podrán disponer de un sustituto/a.



Capítulo III. Desarrollo y sistema de competición

Artículo 10. *Sistema de competición.*

Preferentemente se utilizará la eliminación directa con repesca.

Podrán utilizarse el mismo sistema de competición desarrollado en Lucha Playa u otros determinados en Circular al efecto.

Artículo 11. *El pesaje.*

Una vez finalizada la fecha de inscripción, no podrán realizarse modificaciones.

El pesaje se realizará y finalizará con una anterioridad mínima de una hora y máxima de dos horas antes del comienzo del evento (*Basho*).

Se facilitará una báscula de testeo donde los participantes podrán chequearse durante el tiempo oficial del pesaje.

Una vez finalizado el tiempo de pesaje o en situaciones donde un/a *Rikishi* no se ajuste al peso según inscripción, podrá inscribirse en una categoría de peso superior.

El/la *Rikishi* se presentará al pesaje con documento de identidad, licencia federativa, cartilla (*si procede*) y autorización paterna/materna (*menores de edad*) junto con la vestimenta, *general o tradicional* que, utilizará en la competición para comprobación por el colectivo arbitral.

El/la *Rikishis* se pesará descalzo/a en ropa de competición o ropaje deportivo.

Podrán permitirse tolerancia de peso en encuentros autonómicos o similares mediante circular.

En cualquier caso, la organización podrá determinar o modificar las condiciones del pesaje mediante circular comunicada por correo electrónico o publicación en la web oficial con una anticipación *no inferior a 15 días naturales*.

Artículo 12. *El sorteo.*

La prelación de participación se determinará por la organización pudiendo utilizarse fichas, orden de llegada al pesaje, fecha de nacimiento (ascendente o descendente), peso (ascendente o descendente), sistemas electrónicos u otros.

Se respetarán los *Cabezas de Serie* si hubiere, (primer y segundo clasificado del año anterior).



Artículo 13. Orden de competición, listados.

Se publicitará en lugar visible o mediante métodos electrónicos a todos los participantes, entrenadores y/o delegados con un tiempo no inferior a **45 minutos** antes del comienzo de la competición.

Artículo 14. Normas generales de conducta.

Es deseable que todos los/as *Rikishi* participen de acuerdo con el **Espíritu Olímpico** recordando algunos *matices fundamentales*.

- Deberán actuar con total integridad conociendo y cumpliendo las presentes reglas.
- Respetarán a los demás éticamente. Por ejemplo, *sin distraer a otros/as Rikishis durante su participación*.

Artículo 15. Prohibiciones generales.

- Aplicación de sustancias grasas o similares en el cuerpo.
- Protecciones de rodillas, codos o cualquier otra compuestas por materiales plásticos, metálicos o partes sólidas/rígidas.
- Anillos, brazaletes, piercings o cualquier objeto que puedan causar lesiones.
- No se permiten en ningún caso, cualquier método de aumento o pérdida de peso severa, dopaje u otras prácticas que perjudiquen de alguna forma la salud del/la *Rikishi*.

Artículo 16. Descalificación.

Por cualquier federado/a,

- Comportamientos en contra de estas reglas.
- Conductas generales impropias y contrariamente a los **Valores deportivos** y **Espíritu Olímpico**.
- Violencia verbal de cualquier tipo.
- Violencia física en contra de federados o materiales de competición.
- Otras formas de agresividad o provocación, (escupir, cortes de mangas, peinetas, etc.).

Por los/as Rikishis,

- Una vez finalizado el tiempo de *2 minutos* por vestimenta inapropiada, (*art. 6*).
- Simulación de lesiones, (*art. 19*).
- No presentarse a tiempo en el *Dohyo*, (*art. 23*).

Algunos de los puntos expuestos, se encuentran tipificados en el Reglamento de Disciplina y Competición pudiéndose instar procedimiento administrativo sancionador al efecto.



Artículo 17. *Ritual previo y posterior al combate.*

Los encuentros comenzarán saludándose (*Rei*) con una inclinación de cabeza en señal de respeto por parte de cada *Rikishi*.

Por regla general, no se realizará el Ritual de Lucha Sumo previo al combate excepto, cuando se encuentre estipulado por la organización mediante Circular.

Artículo 18. Prórroga.

No se considera.

Artículo 19. Asistencia Médica.

Los servicios médicos oficiales de la *Federación Madrileña de Luchas Asociadas*, tienen potestad para detener o retirar de un combate si considera que la integridad de un/a *Rikishi* se encuentra en riesgo.

En situaciones de lesión, se permitirán 2 minutos de asistencia médica efectiva.

Si transcurrido el tiempo de asistencia médica, el/la *Rikishi* no pudiera continuar, será descalificado por lesión, (*Fusen*).

La simulación de lesión derivará en la descalificación del/la *Rikishi*. Esta situación será determinada por el médico.

Las decisiones del equipo médico, son incontestables.

Artículo 20. Ranking.

Podrá regularse una clasificación nacional o autonómica a determinarse. Deberá ser previamente comunicada a todos los interesados/as a través de *Circular* publicitada con anterioridad mínima de *15 días naturales*.

Artículo 21. *Participación por equipos.*

Podrán desarrollarse eventos por equipos, por Clubes o por Autonomías, regulándose mediante publicación de *Circular* en tiempo no inferior a *15 días naturales*.

Capítulo IV. Desarrollo del Combate

Artículo 22. Duración.

Sin tiempo de combate.

Artículo 23.- Llamada al Dohyo.

Los participantes, entrenadores y delegados, estarán pendientes de los listados y orden de competición. Deberán personarse en el *Dohyo* correspondiente segundos antes de la finalización del combate precedente con vestimenta apropiada.

Los competidores, serán invitados de forma clara a través de megafonía a presentarse en el *Dohyo*. Las llamadas se realizarán en idioma castellano.

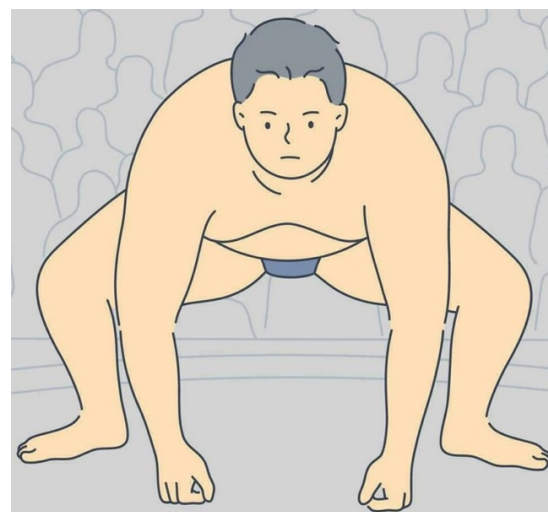
En caso de no acudir, se realizarán tres llamamientos con intervalos de 30 segundos cada uno. Después del último llamamiento, el/la *Rikishi* será descalificado/a por incomparecencia, (*Fusen*).

Los *Rikishis* tendrán derecho a un descanso de 5 minutos como mínimo desde la celebración del anterior combate.

Artículo 24.- Posición inicial, (*Tachiai*).

El “encaramiento” o *Tachiai* es un momento de profunda concentración, es la serenidad que precede a la *explosión* del combate.

Consiste en colocar las piernas con una amplitud mayor del ancho de las caderas, rodillas dobladas a 90 grados y las puntas de los pies ligeramente hacia fuera. El cuerpo estará en paralelo al suelo, los puños detrás de la línea (*Shikiri Sen*) del *Dohyo* y mirando (“*encarado*”) al oponente.





Artículo 25. El Saludo (Rei).

Demuestra profundo respeto al oponente y conformidad con estas reglas sometándose a las mismas.

Se realizará detrás de las líneas (*Shikiri Sen*) del *Dohyo* en posición de pie con las piernas a la altura de las caderas, brazos pegados al cuerpo y con la espalda recta, se realizará una pequeña inclinación hacia delante mirando a los ojos del oponente.

Artículo 26. Comienzo.

A diferencia de otros deportes de combate, son los/as *Rikishis* quienes comienzan el encuentro una vez situados en la posición inicial (*Tachiai*) tras las líneas (*Shikiris Sen*) del *Dohyo*.

El Juez-árbitro central (*Gyōji*) llamará a los/as *Rikishis* al *Dohyo*, indicará que se saluden (*Rei*) y ordenará que ambos/as se pongan en posición inicial tras las líneas *Shikiris Sen* manifestando, “**¡¡Tachiai!!**” o **¡¡Posición!!**

Ambos/as *Rikishis* se sitúan tras las *Shikiris Sen* (líneas), uno de ellos prepara el encaramiento (*Tachiai*) una vez posicionado, su oponente posicionará dejando para último lugar los puños sobre el suelo que seguirá el siguiente orden, puño derecho y puño izquierdo. Se iniciará el combate cuando el último *Rikishi* posicione el puño izquierdo en ese momento, cuando el puño izquierdo toque el suelo, se inicia el combate dejando el comienzo en manos del *Rikishi* que apoye el último puño (izquierdo).

En las situaciones que ninguno de los *Rikishis* posicione en primer lugar, el Juez-árbitro (*Gyōji*) ordenará al *Rikishi* de color rojo que se coloque primero.

Para un comienzo correcto, ambos/as *Rikishis*, deberán iniciar el combate simultáneamente.

El Juez-árbitro (*Gyōji*) si considera que el inicio ha sido apropiado, gritará **¡¡Nokotta!!** o **¡¡Continuad!!**

Artículo 27. Técnicas permitidas.

La Asociación Japonesa de Sumo, reconoce ochenta y dos técnicas (*Kimarites*) diferentes. En líneas generales se encuentran permitidas,

- Empujar (sin brutalidad).
- Levantar al oponente.
- Agarrar del cinturón (no sobrante) o del *Mawashi*.
- Derribos.
- Luxaciones a codos y muñecas para que el oponente toque suelo.
- Saltos rápidos contra el cuerpo del adversario.
- Golpeos corporales leves con las manos abiertas (sin brutalidad).



Artículo 28. *Técnicas no permitidas.*

Cualesquiera de las siguientes acciones, determinará la descalificación del/la *Rikishi*.

- Estrangulaciones.
- Poner mano en el rostro.
- Puñetazos o patadas.
- Luxaciones a piernas.
- Pellizcar, tirar del pelo, agarrar vestimenta excepto cinturón, agarrar sobrante del cinturón, tocar/luxar dedos de pies o manos, escupir, insultar, etc.
- Cualquier acto por omisión o acción que contravenga el **E**spíritu **O**límpico o normas de educación o respeto.

Artículo 29. *Situaciones no válidas.*

Cuando un/a *Rikishi* inicia cualquier acción sin oposición alguna del adversario y éste sale de los límites o cae involuntariamente (presa/acción fallida). No será válida y volverán al “encaramiento” o *Tachiai*.

Esta situación, deberá ser consultada y consensuada con los árbitros laterales o controlador si procede.

Artículo 30. *Fin del combate.*

El/La vencedor/a se determinará por las siguientes circunstancias:

- Perderá el/la *Rikishi* que toque primero con cualquier parte del cuerpo del *Dohyo* que no sean ambos pies.
- Perderá el/la *Rikishi* que toque primero con cualquier parte del cuerpo incluido cualquier pie, fuera del área delimitada de competición (*Tawara*).
- Incomparecencia, (*Fusen*).
- Lesión.
- Descalificación. Por realización de técnicas no permitidas.

Artículo 31. *Pasividades.*

No es considerada.

Artículo 32. *Prórroga.*

Sin aplicación.

Artículo 33. *Reclamaciones.*

No son contempladas.

Capítulo V. El Cuerpo Arbitral

Artículo 34. *El Cuerpo Arbitral.*

Cada *Dohyo* estará formado por tres miembros; *Gyōji*, *Gyōji Lateral I* y *Gyōji Lateral II*. Pueden suprimirse los *Gyōji* laterales si es considerado por la organización.

Podrá designarse un Controlador o Dirección de competición a discreción de la federación organizante.

Artículo 35. *Uniformidad.*

Se permitirán dos indumentarias indistintamente, *general* y *tradicional*.

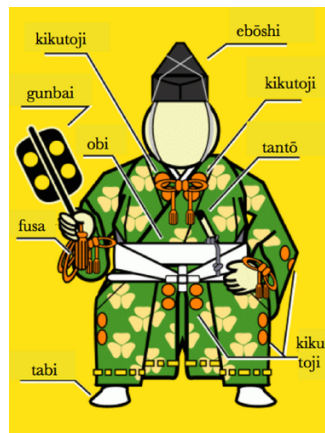
Ropaje General

La uniformidad de jueces-árbitros (*Gyōji*) estará compuesta por polo negro federativo, pantalón corto blanco o negro, manguitos rojo y azul además de silbato.

Atuendo Tradicional

El Juez-árbitro central (*Gyōji*) podrá utilizar el traje tradicional denominado, *Hitatare* o *Shōzoku*.

Cada *Gyōji* podrá elegir el color y el patrón de su kimono, no es necesario portar todos los objetos tradicionales, (*Gunbai*, etc.).



Artículo 36. *Juez-árbitro central (Gyōji).*

Será quien dirija el combate en el *Dohyo* con las funciones siguientes,

- Invitará a los/as *Rikishis* entrar en el *Dohyo*.
- Dispondrá a los/as *Rikishis* saludarse (*Rei*).
- Ordenará la posición de inicio (*Tachiai*) a los/as *Rikishis*.



- Declarará al vencedor levantando la mano izquierda (rojo) o derecha (azul) según corresponda.
- Sancionará las infracciones.
- Estimulará el combate, (*¡Hakkiyoi! o ¡¡Acción!!*).
- Observancia en el buen desarrollo y funcionamiento de su *Dohyo*.
- Aquellas encomiendas que determine la Organización/Controlador.

Artículo 37. *Jueces-árbitros laterales (Gyōjis).*

Podrán suprimirse los Gyōji laterales si es considerado por la Organización.

Las funciones del Juez-árbitro lateral (*Gyōji*) serán,

- Declarará al vencedor levantando el brazo (rojo/azul) correspondiente al vencedor.
- Asistirá al árbitro en las consultas que requiera.
- Podrán anular las decisiones del Juez-árbitro central levantando ambos brazos (*Shimpan*).
- Aquellas encomiendas que determine la Organización/Controlador.

Artículo 38. *Dirección de competición/Controlador.*

Las funciones de la Dirección de Competición o Controlador serán,

- Designar a los árbitros (*Gyōji*) en cada combate y/o *Dohyo*.
- Asesorar a los árbitros centrales y/o laterales en las consultas que soliciten.
- No podrá intervenir en la dirección de los combates.
- Toma de decisiones finales en las controversias que se produzcan.

Capítulo VI. Puntos de Clasificación

Artículo 39. *Clasificación general.*

En Lucha Sumo no existen puntuaciones técnicas, pero es necesario determinar unos puntos de clasificación que podrán utilizarse en Rankings/Clasificaciones individuales o por equipos.

En todas las situaciones siguientes, se aplicará 5 puntos al vencedor y 0 puntos al perdedor.

- Victorias por combate ganado.
- Victorias por lesión.
- Victorias por incomparecencia.
- Victorias por descalificación.



Capítulo VII. Ética y Deportividad

Artículo 40. Controversias.

En el Sumo tradicional, al ser un deporte honorable, no se permitirá ningún tipo de reclamación o disputa en oposición a las decisiones arbitrales u organizativas.

Cualquier duda no resuelta por las presentes normas, se aplicará el artículo 3 dedicado a la interpretación de estas.

Capítulo VIII. Disposiciones

Disposición derogatoria única. *Derogación de normativa.*

Queda sin efecto cualquier reglamentación anterior o normas que contravenga o se opongan al presente reglamento.

Disposición final primera. *Circulares.*

Sin perjuicio del contenido expresado en el presente reglamento y en función de la capacidad potestativa de la *Federación Madrileña de Luchas Asociadas*, podrán dictarse las *Circulares* que aprecie para el desarrollo de eventos o práctica del presente texto normativo con una publicitación mínima de *15 días naturales*.

Disposición final segunda. *Modificaciones.*

La *Federación Madrileña de Luchas Asociadas* se reserva el derecho a efectuar en cualquier momento, actualizaciones, modificaciones o cambios necesarios en el presente reglamento previa comunicación por el medio que considere con tiempo mínimo de *15 días naturales*.



ANEXO I. Vocabulario

- **Banzuke.**- Clasificación/ranking.
- **Basho.**- Torneo.
- **Dohyo.**- Zona de combate, (círculo de paja elevado).
- **Fujo-Make.**- Cuando un *Rikishi* pierde el Mawashi.
- **Fumikoshi.**- Salida del *Dohyo*.
- **Fusen.**- Cuando un *Rikishi* no se presenta al combate o pierde por lesión.
- **Fusencho.**- *Rikishi* vencedor.
- **Fusenpai.**- *Rikishi* derrotado.
- **Gyōji.**- Juez-árbitro.
- **Hakke yo.**- ¡¡Acción!!
- **Heya.**- Lugar de entrenamiento.
- **Hitatare/Shozoku.**- Traje tradicional del árbitro (*Gyōji*).
- **¡Jikan Mae!**- ¡¡Es tiempo!! (Comienzo del combate).
- **Keiko.**- Entrenamiento.
- **Kimarite.**- Técnica.
- **Kinjite.**- Movimiento o acción prohibida.
- **Kokugi.**- Deporte nacional. También usado para denominar al Sumo.
- **Gunbai.**- Abanico de guerra japonés.
- **Mawashi.**- Cinturón, (vestimenta).
- **Mizuiri.**- Descanso, (intermedio).
- **Nokotta.**- ¡¡Continuad!!
- **¡Hakkiyoi!**- ¡¡Vamos!! o continuad luchando cuando los *Rikishis* se encuentran sin realizar ninguna acción. Puede utilizarse ¡¡Acción!!
- **Oicho.**- Moños abiertos en abanico.
- **Onnazumo/Sumo Onna.**- Sumo femenino.
- **Oyakata.**- Entrenador, (jefe/responsable de la Heya o casa de Sumo).
- **Rei.**- Saludo al comienzo y final del combate.
- **Rikishi.**- Luchador/a. También puede utilizarse la denominación *Sumotori*.
- **Sagari.**- Flecos que cuelgan del *Mawashi*.
- **Shikiri.**- Ritual que realizan los/as *Rikishi* antes del comienzo de cada combate. También significa posición antes del inicio del combate.
- **Shikiris Sen.**- Líneas de posición de comienzo del combate en el *Dohyo*.
- **Shika.**- Movimiento de levantar una pierna y dejarla caer violentamente contra el suelo.
- **Shimpan.**- Jueces-árbitros laterales.
- **Sumo.**- Mutua contundencia.
- **Tachiai.**- “Encaramiento” o posición inicial al comienzo de un combate.
- **Tawara.**- Límite del área de competición en el *Dohyo* compuesto por una gran sogá de arroz.
- **Tegatana.**- Cortes de espada en el aire con la mano, aceptación y agradecimiento del/la *Rikishi*.



ANEXO II. Técnicas permitidas

La Asociación Japonesa de Sumo, única autoridad reguladora, reconoce ochenta y dos técnicas (*Kimarites*) diferentes.

Básicas:

- Abisetaoshi
- Yoritaoshi
- Yorikiri
- Oshitaoshi
- Oshidashi
- Tsukitaoshi
- Tsukidashi

Piernas:

- Tsukidashi
- Suso-harai
- Susotori
- Ashitori
- Watashikomi
- Sotokomata
- Omata
- Mitokorozeme
- Kozumatori
- Tsumatori
- Kawazugake
- Chongake
- Kekaeshi
- Komatasukui
- Ketaguri
- Kirikaeshi
- Sotogake
- Uchigake

Especiales:

- Yobimodoshi
- Ushiro-motare
- Waridashi
- Kimetaoshi
- Kimedashi
- Okurigake
- Utchari
- Okuri-nage
- Okuri-taoshi



- Okuri-hikiotoshi
- Sokubiotoshi
- Hikkake
- Okuridashi
- Tsuridashi
- Okuri-tsuridashi
- Tsuriotoshi
- Okuri-tsuriotoshi
- Hatakikomi
- Hikiotoshi

Lanzadas:

- Tsukaminage
- Yaguranage
- Koshinage
- Ipponzeoi
- Kakenage
- Nichonage
- Kubinage
- Shitadedashinage
- Uwatedashinage
- Sukuinage
- Kotenage
- Shitatenage
- Uwatename

Giros:

- Gassho-hineri
- Zubuneri
- Kubi-hineri
- Kaina-hineri
- Osakate
- Saba-ori
- Harimanage
- Amiuchi
- Makiotoshi
- Kotehineri
- Tokkuri-nage
- Shitatehineri
- Uwatehineri
- Uchimusou
- Sotomusou
- Sakatottari
- Tottari
- Katasukashi



- Tsukiotoshi

Caídas del cuerpo hacia atrás:

- Tsutae-zori
- Soto-tasukizori
- Tasuki-zori
- Kake-zori
- Shumoku-zori
- Izori

Estas técnicas (Kimarite) podrán visualizarse en el siguiente enlace:

<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/tv/sumo/techniques/>