



Reglamento de Competencia

Artes Marciales Populares

Sanda y Combate Continuo



Juegos Nacionales Populares 2019



C O N T E N I D O

CAPÍTULO 1.- REGLAS DE COMPETENCIA PARA DEPORTISTAS DE COMBATE

CAPÍTULO 2.- CRITERIOS DE MARCACIÓN Y PENALIZACIONES EN COMBATE CONTINUO PARA PRINCIPIANTES E INTERMEDIOS.

CAPÍTULO 3.- CRITERIOS DE MARCACIÓN Y PENALIZACIONES EN SANDA PARA JRS. Y ADULTOS AVANZADOS

CAPÍTULO 4.- CONFORMACIÓN DE LOS OFICIALES



CAPITULO 1

TIPO DE COMPETENCIA: COMBATE ARTES MARCIALES POPULARES

- a) Modalidad:
Sanda combate contacto completo (varonil y femenino) Combate continuo contacto ligero (varonil y femenino)
- b) Niveles
Principiantes, Intermedios y Avanzados.
- c) Categorías
 - ✓ Infantil- Principiantes (boxeo y pateo).
 - ✓ Infantil- Intermedios (boxeo, pateo, derribes y barridas).
 - ✓ Junior y adultos Avanzados Sanda (boxeo, pateo, derribes, barridas y proyecciones).

Categoría	Divisiones por Rama	
	Femenil	Varonil
Nacidos en 2007-2009 (Principiantes)	35-40 kg.	35-40 kg.
	+40-45 kg.	+40-45 kg.
Nacidos en 2007-2009 (Intermedios)	35-40 kg.	35-40 kg.
	+40-45 kg.	+40-45 kg.
Nacidos en 2005-2006 (Principiantes)	40-45 kg.	40-45 kg.
	+45-50 kg.	+45-50 kg.
Nacidos en 2005-2006 (Intermedios)	40-45 kg.	40-45 kg.
	+45-50 kg.	+45-50 kg.
	+50-55 kg.	+50-55 kg.
Nacidos en 2002-2004 (Junior Avanzados)	+45-50 kg.	55-60 kg.
	+50-55 kg.	+60-65 kg.
	+ 55-60 kg.	+65-70 kg.
		+70-75 kg.
Nacidos en 1994-2001 (Avanzados)		+ 75-80 kg.
	+55-60 kg.	+55-60 kg.
	+60-65 kg.	+60-65 kg.
	+65-70 kg.	+65-70 kg.
		+70-75 kg.
	+75-80 kg.	

Nota: Para las categorías se tomará en cuenta la edad cumplida al año del evento



REGLAS DE COMPETENCIA PARA DEPORTISTAS DE COMBATE

El uso de las cédulas (oficiales) de participación será obligatoria, siendo esta la misma que se usó desde la etapa Municipal y Estatal debiendo estar correctamente llena con todos los datos que se piden, con fotografía y con los resultados de las etapas anteriores en las que participo (Impresa por ambos lados en Opalina cartulina a media carta); siendo indispensable para que el competidor sea registrado en cualquier etapa.

El incumplimiento de lo anterior citado podrá ser causa de la baja definitiva del competidor.

NOTA: El cumplimiento de este punto es responsabilidad del delegado

REGLAS GENERALES DE SANDA Y COMBATE CONTINUO

Categorías	Rounds	Tiempo de los rounds
2007-2009 (Principiantes)	1	2 minutos de combate continuo.
2007-2009 (Intermedios)	2-3	1:30 minutos por 1 minuto de descanso.
2005-2006 (Principiantes)	1	2 minutos de combate continuo.
2005-2006 (Intermedios)	2-3	1:30 minutos por 1 minuto de descanso.
2002-2004 (Junior Avanzados)	2-3	2 minutos por 1 de descanso.
1994-2001 (Avanzados)	2-3	2 minutos por 1 de descanso.

PESAJE

- El pesaje se llevará a cabo por la Comisión Técnica que designe la Coordinación Nacional de artes marciales, el jefe de graficadores y su equipo de trabajo (jueces graficadores) en presencia del responsable de la delegación (entrenador o delegado estatal), en tiempo, forma y lugar designado por la Coordinación Nacional.
- Sólo los competidores que hayan cumplido con los requisitos de calificación podrán ser pesados, presentando su cédula de participación correctamente llena (de acuerdo al capítulo 1- 2.1) y su gafete correspondiente, portándolo durante todo el evento y mostrarlo cada que sea requerido por las autoridades responsables del evento.
- Los competidores serán pesados sólo una vez, en el lugar designado por la Coordinación Nacional y podrán usar su uniforme de competencia, ropa interior, licra (hombres) licra y top (mujeres).



Nota: Los competidores(as), que no den el peso de su categoría por un kilo de más o menos en la que fue registrada(o) tendrá como máximo una hora después de su pesaje para resolver su situación y volverse a pesar por última ocasión en caso de no hacerlo podrá pasar a la categoría superior o inferior según sea el caso, siempre y cuando su delegación no haya inscrito competidor en esa división. Los deportistas que queden descalificados en el pesaje serán acreedores a una sanción que imponga la Coordinación Nacional.

VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN

- Short y playera adecuadas para el tipo de competencia (no licra)
- Protector de genitales
- Careta para sanda
- Espinilleras con empeinera
- Protector bucal tipo box
- Peto liso rojo/negro
- Guantes de 10 onzas (para las categorías de principiantes e intermedios)
- Guantes de 12 onzas (para juveniles y adultos avanzados)
- Vendaje para protección de puños (opcional), con una sola venda de 5cm de ancho, sin cinta tape.
- El cual será revisado y certificado por el juez de equipamiento.

CEREMONIA DE SORTEO

La ceremonia de sorteo de combate se llevará a cabo por la Coordinación Nacional el mismo día del pesaje en la junta previa, en presencia de los delegados, el representante de la CONADE y jefe de jueces.

PROTOCOLO DE COMPETENCIA EN COMBATE

Antes de iniciar y finalizar cada round los competidores deberán saludar a su compañero de combate (saludo marcial).

Antes de anunciar el resultado de la pelea los competidores cambiarán de posición, después del anuncio se saludan uno al otro y al juez central, posteriormente saludarán al entrenador (a) de su contrincante. (Nota. En el caso de que sean omitidas estas reglas de cortesía y ética por alguno de los competidores, réferis o entrenadores (as). Se mencionará en el informe del juez principal, ateniéndose a las amonestaciones correspondientes según sea la gravedad de la falta).



POR DEFAULT

- El competidor(a) que se haya registrado en la etapa nacional y no participe, por lesión, enfermedad, o diferencia en su peso, será considerado por default y no se le permitirá competir en las etapas posteriores (por un año).
- El competidor(a) que no esté presente para su participación en el área de competencia, al momento de ser nombrado, recibirá tres llamados, con un intervalo de 30 segundos (CRONOMETRADOS) entre uno y otro y al final del tercer llamado, se le dará una última cuenta de 20 segundos (DE VIVA VOZ), al término de esta, perderá por default, **con excepción de que allá solicitado permiso al juez principal o por sugerencia médica.**
- El competidor(a) de combate que sea declarado por default sin justificación, será descalificado y perderá todos logros obtenidos.
- El competidor(a) de combate deberá de presentarse con su equipo completo de protección y su uniforme en buen estado. En caso contrario se le contarán 20 segundos (DE VIVA VOZ) para efectuar su cambio y se hará acreedor a una amonestación (por cada cuenta recibida) por hacer tiempo indebido, así sucesivamente hasta un máximo de tres cuentas y en caso de no cumplir con el cambio será declarado por default.

DISPARIEDAD TÉCNICA Y EMPATES

- En el caso de gran disparidad técnica entre los competidores, el juez central podrá parar la pelea, con el apoyo del juez principal mencionando el motivo (disparidad técnica), también el entrenador del competidor afectado pudiendo arrojar la toalla, para detener la pelea, o el competidor(a) podrá hacerlo levantando la mano por su propia seguridad.
- En los casos particulares que llegará a existir disparidad técnica causada de manera dolosa, se deslindarán responsables y serán acreedores a las amonestaciones o sanciones por la violación al presente reglamento informando al Jefe de Misión correspondiente.
- Los jueces de línea deberán decidir el ganador del round, tomando en cuenta los puntos anotados en sus cuentabultos, evitando así dar una decisión de empate.
- En el remoto caso que quedaran empatados, después de la decisión de los jueces de línea y hayan pasado al tercer round, el primer recurso de desempate será, que quien haya cometido la mayor



cantidad de faltas, amonestaciones, advertencias, salidas, caídas etc.
(SERÁ EL PERDEDOR)

- Se tomarán en cuenta todas las registradas desde el primer round por el juez principal y como último recurso el peso registrado oficialmente.

CAPÍTULO 2

MÉTODOS DE COMPETENCIA

CRITERIOS DE MARCACIÓN Y PENALIZACIONES EN COMBATE CONTINUO PRINCIPIANTES E INTERMEDIOS

- **TECNICA DE PUÑO:**

UN PUNTO. Golpe con puño, al frente o costados del tronco del cuerpo con técnicas permitidas y deberán ser contundentes.

- **TECNICA DE PATEO:**

UN PUNTO a los muslos internos y externo con patada de empeine o espinilla, y al troco con patada de frente, empeine o espinilla.

TRES PUNTOS. Patada de giro al tronco.

- **BARRIDAS Y DERRIBES:**

UN PUNTO solo será permitido en categorías intermedios, sin cargar despegándolo del piso intentando proyectar.

PENALIZACIONES:

Todas las amonestaciones y advertencias serán acumulativas por rounds **SIEMPRE Y CUANDO SEAN RATIFICADAS Y SEÑALADAS POR EL JUEZ PRINCIPAL.**

- **AMONESTACIONES:**

UN PUNTO EN CONTRA del competidor que efectuó la falta, otorgándole un punto a favor de su oponente.

- **ADVERTENCIAS:**

- ✓ DOS PUNTOS EN CONTRA del competidor, que efectuó la falta, otorgándole dos puntos a favor de su oponente.
- ✓ Recibir dos advertencias por falta similar en el mismo round será motivo de descalificación.



- ✓ Recibir tres advertencias en el mismo round por faltas diferentes será motivo de descalificación.
- ✓ Si es descalificado por cualquier motivo perderá todos logros obtenidos.

SALIDAS:

- **UN PUNTO EN CONTRA** cada salida por round. No hay límite de salidas. Y en casos necesarios el JUEZ CENTRAL podrá parar la pelea por protección al peleador. Con la aprobación del JUEZ PRINCIPAL. Contará como salida efectiva, poner totalmente un pie fuera del área de competencia.

TECNICAS PROHIBIDAS:

- **MOTIVO DE ADVERTENCIA:** Proyecciones, golpes a la cabeza, pateos a la cabeza, sujetar la cabeza (a una o dos manos), golpes de revés a la cabeza, llaves, candados al cuello, palancas a las articulaciones, codazos, cabezazos, golpear a la nuca, golpear a los genitales, golpear a las articulaciones de rodillas y codos y las que por su naturaleza podrían poner en riesgo a los peleadores(as).
- **MOTIVO DE AMONESTACIÓN:** Dar más de dos golpes consecutivos sin combinar con al menos una técnica de pateo, Abrazar, empujar, sujetar los brazos del contrario, sujetar las piernas sin aplicar técnica alguna (intermedios barrida o derribe), Coachear durante el combate.

Nota: De acuerdo a la gravedad de las faltas o acciones realizadas en el combate el juez principal estará facultado para detener o continuar la pelea informando al jefe de jueces.

ACTITUDES ANTIDEPORATIVAS Y DE ETICA:

- Esto es aplicable también para la porra, público o compañeros de la misma delegación
- Actitud violenta, dar la espalda, escupir el protector bucal, hacer tiempo indebido, decir palabras
- altisonantes, no obedecer las órdenes del referee o juez central, no respetar el reglamento del juego
- limpio y los que por su naturaleza pudieran poner en peligro y riesgo la integridad de ambos
- Peleadores y el buen desarrollo del evento.



- Participar en categorías y modalidades inferiores a las que pertenece, en caso de incurrir en esta falta anti ética se le estará sancionando al competidor y si fue acreedor a una medalla tendrán que devolverla. Aún y cuando ya la haya presentado en su Estado y aparezca en el medallero.

Nota: De acuerdo a la gravedad de las faltas o acciones realizadas en el combate el juez principal estará facultado para detener o continuar la pelea, informando al jefe de jueces.

- El delegado tiene estrictamente prohibido acercarse a la mesa de jueces o áreas de competencia, durante el desarrollo del evento de no acatar esta indicación se le hará una primera invitación a que se retire. Si no acata la indicación, se le hará una advertencia y se le darán dos puntos en contra al competidor de su delegación que está participando en esa área. Si insiste se le hará una segunda advertencia y se expulsará de la competencia al DELEGADO junto con su competidor.
- El delegado o entrenador o deportista que presente alguna actitud antideportiva o de ética a cualquier miembro del comité organizador, jueces, mesa o a otro deportista, durante el desarrollo del evento o fuera de este, será retirado de las áreas de participación en su defecto expulsado del evento, independientemente de la sanción a la que se haga acreedor quien cometa la falta.

CAPÍTULO 3

CRITERIOS DE MARCACIÓN Y PENALIZACIONES EN SANDA AVANZADOS

- **TECNICA DE PUÑO:**
UN PUNTO por golpes a la cabeza rectos, curvos y de revés y al tronco únicamente recto y gancho.
- **TECNICA DE PATEO:**
 - ✓ UN PUNTO a los muslos con patada de empeine o espinilla, al tronco del cuerpo con patada de empeine, espinilla y frontal.
 - ✓ DOS PUNTOS a la cabeza con patada de empeine, lado, espinilla, descendente, frente, gancho.
 - ✓ TRES PUNTOS Patada girando al tronco del cuerpo y la cabeza.



- **BARRIDAS, DERRIBES Y DERRIBE CON TIJERA**

UN PUNTO en los casos de las barridas los peleadores podrán apoyar las manos y rodillas siempre y cuando sea con la técnica adecuada de lo contrario será considerada como caída, la tijera a la cintura solo se empleara para derribar al oponente.

- **PROYECCIONES**

DOS PUNTOS, sin sujetar la cabeza ni a una, ni a dos manos dos manos.

- **SALIDAS**

DOS PUNTO EN CONTRA En la primera salida.

PERDIDA DEL ROUND Si sale dos veces en el mismo round.

TÉCNICAS PROHIBIDAS

Repetir más de dos golpes similares a la cabeza, golpear en el piso a su oponente con puños, codos; rodillas, cabeza, pisarlo o proyectarlos contra algún objeto, empujones, sujetar la cabeza a una o dos manos, llaves, candados al cuello, palancas a las articulaciones, codazos, cabezazos. rodillazos, abrazar, sujetar los brazos del contrario, sujetar al contrario por más de tres segundos, golpear a la nuca, golpear a los genitales, golpear a las articulaciones de rodillas y codos y las que por su naturaleza podrían poner en riesgo a los peleadores(as).

Nota: De acuerdo a la gravedad de las faltas o acciones realizadas en el combate el juez principal estará facultado para detener o continuar la pelea informando al jefe de jueces.

TECNICAS PROHIBIDAS motivo de advertencia

Actitudes Antideportivas, Proyecciones.

Golpes a la nuca, sujetar la cabeza (a una o dos manos), golpes de revés a la cabeza, llaves, candados al cuello, palancas a las articulaciones, codazos, cabezazos, golpear a la nuca, golpear a los genitales, golpear a las articulaciones de rodillas y codos y las que por su naturaleza podrían poner en riesgo a los peleadores(as).

Nota: De acuerdo a la gravedad de las faltas o acciones realizadas en el combate el juez principal estará facultado para detener o continuar la pelea informando al jefe de jueces.



TECNICAS PROHIBIDAS motivo de amonestación

- ✓ Dar más de dos golpes consecutivos en la misma zona, sin combinar con al menos una técnica de pateo, Abrazar, empujar, sujetar los brazos del contrario, sujetar las piernas sin aplicar técnica alguna.
- ✓ Coachear durante el combate.

ACTITUDES ANTIDEPORTIVAS Y DE ETICA:

Esto es aplicable también para la porra, público o compañeros de la misma delegación.

- ✓ Actitud violenta, dar la espalda, escupir el protector bucal, hacer tiempo indebido, decir palabras altisonantes, no obedecer las órdenes del referee o juez central, no respetar el reglamento del juego limpio y los que por su naturaleza pudieran poner en peligro y riesgo la integridad de ambos peleadores y el buen desarrollo del evento.
- ✓ Participar en categorías y modalidades inferiores a las que pertenece, en caso de incurrir en esta falta anti ética se le estará sancionando al competidor y si fue acreedor a una medalla tendrán que devolverla. Aún y cuando ya la haya presentado en su estado y aparezca en el medallero.

Nota: De acuerdo a la gravedad de las faltas o acciones realizadas en el combate el juez principal estará facultado para detener o continuar la pelea, informando al jefe de jueces.

- ✓ El delegado tiene estrictamente prohibido acercarse a la mesa de jueces o áreas de competencia, durante el desarrollo del evento

De no acatar esta indicación se le hará una primera invitación a que se retire Si no acata la indicación, se le hará una advertencia y se le darán dos puntos en contra al competidor de su delegación que está participando en esa área. Si insiste se le hará una segunda advertencia y se expulsará de la competencia al DELEGADO junto con sus competidores.

El delegado o entrenador o deportista que presente alguna actitud antideportiva o de ética a cualquier miembro del Comité Organizador, jueces, mesa o a otro deportista, durante el desarrollo del evento o fuera de este, será retirado de las áreas de participación o en su defecto expulsado del evento, independientemente de la sanción a la que se haga acreedor quien cometa la falta.



ÁREAS DE COMPETENCIA

El evento nacional se llevará a cabo con las áreas de competencia necesarias, en la que participarán oficiales o jueces, distribuidos de la siguiente forma:

- Categorías infantiles de principiantes e intermedios, el área deberá tener las siguientes dimensiones 6x6 metros cuadrados.

En cada área deberá haber un grupo conformado por:

Categorías de avanzados (junior y adultos): el área deberá tener las siguientes dimensiones 8x8 metros cuadrados, con una altura a las de lona de 40 cm, el perímetro debe ser protegido por un área de 2 a 3 metros por colchonetas de protección de 15 a 20 cm. De grosor para las salidas y proyecciones fuera del área.

ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

La comisión de jueces de los Juegos Nacionales Populares, así como la de los torneos municipales y estatales estará compuesta de expertos de Artes Marciales Populares asignados por la Coordinación Nacional de los Juegos Nacionales Populares quienes hayan tomado el seminario correspondiente; y ellos serán los responsables de supervisar todos los aspectos de las competencias.

Composición de los grupos de trabajo por área.

- 1 juez principal
- 1 juez de central
- 5 jueces de línea
- 1 juez graficador
- 1 juez tomador de tiempo
- 1 juez de equipamiento



CONFORMACION DE JURADO DE APELACION

Se instalará para la resolución de protestas técnicas, mismo que será integrado de conformidad a la Convocatoria de los Juegos Nacionales Populares:

- 1 Representante de la Coordinación Técnica.
- 3 Representantes de las Entidades participantes (Delegados por Deporte que dominen los reglamentos técnicos de la disciplina que corresponda).
- 1 Representante de los Jueces y Árbitros.

PROTESTAS

Durante el desarrollo del evento las protestas Técnicas y de Elegibilidad, deberán ser presentadas por escrito, ya sea por el Delegado por Deporte o el Jefe de Misión, y deberán ir acompañadas por los documentos probatorios de las mismas tales como videos, fotografías y/o el material necesario que se requiera.

El monto de fianza para las protestas presentadas ante el Jurado de Apelación o la Comisión de Honor y Justicia, será de \$5,000.00, (CINCO MIL PESOS 00/100 M.N.) en caso de que la protesta sea procedente el monto será devuelto a quien la presentó, de no proceder la fianza no será devuelta.

CAPITULO 4

CONFORMACIÓN DEL CUERPO DE OFICIALES

El grupo de oficiales se compone por:

- Un jefe de referees (jueces centrales)
- Un jefe de oficiales, (jueces principales y jueces de línea)
- Un jefe de graficas (graficadores, tomador de tiempo, auxiliares y de equipamiento).

El grupo de jueces por área de combate, se compone por un juez principal, un juez graficador, un juez tomador de tiempo, de uno o dos jueces centrales o de área de combate, de tres a cinco jueces de línea y de uno a dos jueces de equipamiento.



DEBERES Y OBLIGACIONES DEL JEFE DE REFEREES (JUECES CENTRALES)

- Cumplir con sus deberes con justicia y honestidad, respetando el reglamento vigente (JNP)
- Organizar y capacitar al equipo de jueces de áreas de combate.
- Checar que las áreas de combate sean las adecuadas, se encuentren en buen estado y no exista ningún problema que pongan en riesgo a los atletas, jueces y entrenadores(as) para garantizar el buen funcionamiento y organización del evento.
- Aplicar el reglamento vigente (JNP) para la pelea de sanda en sus diferentes categorías.
- Resolver los problemas de acuerdo al reglamento con el apoyo del jefe de jueces, pero no tiene poder de modificarlo.
- Auxiliar a los jueces de plataforma durante la competencia y sustituir algunos si es necesario.
- Notificar a tiempo al jefe de jueces y juez principal del área de combate asignado, de algún cambio o relevo en el orden de los jueces centrales.
- Tomar la decisión final con el apoyo del jefe de jueces y juez principal cuando exista un desacuerdo en alguna decisión entre los jueces, con el apoyo de la Coordinación Nacional de Artes Marciales Populares de los Juegos Nacionales Populares, bajo la supervisión del jurado de apelación, en presencia del delegado y entrenador responsable del atleta.
- Cotejar los nombres y firmas de los jueces centrales en las gráficas por categorías y modalidades con los resultados de las competencias.
- Entregar un informe por escrito del trabajo llevado a cabo por los jueces centrales, a la Coordinación Nacional de Artes Marciales Populares de los Juegos y a los órganos competentes.



FUNCIONES Y OBLIGACIONES DEL JEFE DE JUECES U OFICIALES (JUECES PRINCIPALES Y JUECES DE LÍNEA).

- Cumplir con sus deberes con justicia y honestidad, respetando el reglamento vigente
- Organizar y capacitar al equipo de jueces principales y jueces de línea, para las áreas de combate (Sanda y de rutinas (formas).
- Checar que las áreas de combate y áreas de rutinas, sean las adecuadas, se encuentren en buen estado y no existan situaciones que pongan en riesgo a los atletas; jueces y entrenadores(as) para garantizar el buen funcionamiento y organización del evento.
- Aplicar el reglamento vigente para la competencia de combate (Sanda y rutinas (formas).
- Resolver los problemas simples de acuerdo al reglamento con el apoyo del jefe de referees y jefe de graficadores, pero no tiene el poder de modificarlos.
- Auxiliar a los jueces principales y de línea de las áreas de combate y rutinas, durante la competencia y sustituir algunos si fuera necesario.
- Notificar a tiempo al; jefe de referees, jefe de graficadores y juez principal del área de rutinas o combate asignado, de algún cambio o relevo en el orden de los jueces.
- Tomar la decisión final con el apoyo del jefe de referees, jefe de graficadores, juez principal, cuando exista un desacuerdo en alguna decisión entre los jueces con el apoyo de la Coordinación Nacional de Artes Marciales Populares de los Juegos bajo la supervisión del jurado de apelación en presencia del delegado y entrenador responsables del atleta.
- Entregar un informe por escrito del trabajo llevado a cabo por los jueces principales y jueces de línea, a la Coordinación Nacional de Artes Marciales Populares de los Juegos y a los órganos competentes.



FUNCIONES Y OBLIGACIONES DEL JEFE DE GRAFICADORES

(Jueces, Graficadores, Tomadores de tiempo, Jueces De Equipamiento Y Auxiliares).

- Cumplir con sus deberes con justicia y honestidad, respetando el reglamento vigente.
- Organizar y capacitar al equipo de jueces graficadores; tomador de tiempo, jueces de equipamiento y auxiliares.
- Deberá de proporcionar los materiales de trabajo: graficas, cronómetros, equipo de combate, silbato o gong y papelería.
- Resolver los problemas simples de acuerdo al reglamento con el apoyo del juez principal y juez de plataforma, pero no tiene el poder de modificarlos.
- Cotejar los nombres y firmas en las gráficas de todos los jueces que intervinieron en el área de competencia de combate o rutinas por categorías y modalidades con los resultados de las competencias.
- Entregar un informe por escrito del trabajo llevado a cabo por los jueces graficadores, jueces tomadores de tiempo, jueces de equipamiento y jueces auxiliares. A la Coordinación Nacional de Artes Marciales Populares de los Juegos y a los órganos competentes.

DEBERES DEL JUEZ PRINCIPAL.

- Cumplir con sus deberes con justicia y honestidad, respetando el reglamento vigente.
- Responsabilizarse y organizar todo el trabajo de su área designada por el jefe de jueces, así como estudiar (recordatorio) con su grupo de jueces el reglamento y método de calificación a aplicar.
- Revisar y proporcionar los materiales de trabajo de los jueces de línea (paletas de colores, contadores manuales (cuentabultos) y numeradores.
- Supervisar el trabajo de los jueces designados en su área a la que le fue asignada, jueces de línea; jueces de plataforma, del tomador de tiempo, el graficador. Los jueces de equipamiento y jueces auxiliares.



- Silbar cuando exista una omisión o error del juez central para su rectificación.
- Tomar la decisión final de acuerdo con el jefe de jueces, sobre alguna falla de un juez de línea, el cambio debe hacerse antes de anunciar la decisión del round.
- Anunciar el resultado de cada round.
- Manejar los problemas de circunstancias como “victoria absoluta”, “salidas” penalizaciones, conteo forzado, amonestaciones y advertencias de acuerdo a las condiciones de los competidores en las áreas de combate y los procedimientos de las gráficas SEÑALANDO Y RATIFICANDO los puntos en contra o a favor del peleador según sea el caso registrando los mismos en el RECORD de cada peleador.
- Cotejar en las gráficas los nombres y firmas de los oficiales (jueces) que participaron en los resultados de cada combate y participación de rutinas al final de cada categoría.
- El jefe de jueces deberá apoyarlo y auxiliarlo, así como a los otros jueces cuando sea necesario.
- Presentar el informe por escrito de su área de trabajo (combate o rutinas) al Jefe de Jueces. Mencionando el desempeño y los pormenores de su equipo de trabajo., (jueces de línea, jueces centrales, graficador, tomador de tiempo, Juez de equipamiento y Juez auxiliar. al finalizar el día de sus actividades, o por cada categoría si fuera necesario.
- El juez principal tiene prohibido hablar con personas ajenas a su área de trabajo y no podrá atender casos particulares en el transcurso de un combate ni de otra índole, sólo cuando el Jefe de Jueces se lo permita con la autorización de la Coordinación Nacional.
- El juez principal tiene prohibido dar información de los resultados o proporcionar gráficas a personas ajenas a su área de trabajo, sólo cuando el jefe de jueces se lo permita con la autorización de la Coordinación Nacional
- El Juez principal deberá llevar un registro de todas las; amonestaciones, advertencias, caídas, salidas, derribes, barridas y proyecciones efectuadas por



los atletas durante el combate, mismas que podrán utilizar en caso de un empate como primera solución de desempate al final de la pelea. (Quien haya cometido la mayor cantidad de puntos en contra perderá el round o la pelea).

DEBERES DEL JUEZ CENTRAL O REFEREE

- Cumplir sus deberes con justicia y honestidad respetando el reglamento vigente.
- Checar que los competidores lleven el equipo de protección reglamentario en buen estado y seguro durante la pelea.
- Manejar las peleas con los comandos verbales y señalamientos con firmeza y seguridad.
- Tomar las decisiones y hacer los señalamientos correspondientes claros y precisos a la mesa en los casos de: caídas, salidas, faltas, pasividad, conteo forzoso, y llamar al o los doctores cuando alguno de los competidores(as) se encuentre lesionado.
- Levantarle la mano al o los ganadores cuando el juez principal así lo anuncie.
- Detener la pelea cada que existan inconvenientes por parte de situaciones fortuitas o situaciones de carácter humano que pongan en riesgo la integridad de los atletas, el buen desempeño del mismo con la aprobación y apoyo del juez principal o alguna de las autoridades que así lo soliciten; ausencia del personal médico o sus auxiliares, personas ajenas dentro del área de combate, personas u objetos obstruyendo la visión de los jueces de línea, conatos de violencia, temblor o sismo, etc.
- El juez central o referee deberá poner su nombre y firmar en las gráficas de cada modalidad y categoría en la que haya participado como tal.
- El juez central o referee no podrá hablar con personas ajenas al área de combate durante su participación.



DEBERES DE LOS JUECES DE LÍNEA.

- Cumplir con sus deberes con justicia y honestidad respetando el reglamento vigente.
- Estudiar y aplicar el reglamento y métodos de calificación vigentes de las diferentes categorías y modalidades de la competencia (niveles; principiantes, intermedios y avanzados).
- Anotar las puntuaciones de acuerdo a las reglas. (nota: en el caso de contar con contadores manuales, deberá de mantener los resultados hasta que el juez principal anuncie el ganador del round o la pelea).
- Conocer el manejo y hacer uso correcto de los contadores manuales o electrónicos, así como de sus marcadores (tres paletas de colores).
- El juez de línea de combate deberá revisar el buen funcionamiento de los artículos y materiales (contadores manuales o electrónicos y paletas de colores), que le sean proporcionados para llevar a cabo sus funciones hasta que se le releve con la autorización del juez principal.
- Mostrar el resultado de la pelea a tiempo y silbatazo del juez principal al término del round y cuando el mismo se lo requiera de nueva cuenta.
- Deberá pedir el apoyo del juez central para detener sus funciones por algún impedimento físico, de salud, o si no son las condiciones adecuadas para llevar a cabo sus funciones en ese momento, con la aprobación del juez principal.
- Poner su nombre y firma en las gráficas de cada modalidad o categoría a la que haya participado, al término de la competencia.
- El juez de línea está obligado a acatar las observaciones del JUEZ PRINCIPAL referente a las penalizaciones señaladas por el referee llevadas a cabo durante el combate. Además de sus obligaciones de acumular los puntos de ambos competidores por sus técnicas de boxeo, pateo y las faltas y señalamientos que ratifique el JUEZ PRINCIPAL de un punto o dos según sea el caso.



DEBERES DEL GRAFICADOR.

- Cumplir con sus deberes con justicia y honestidad respetando el reglamento vigente de competencia. Llenar las formas de estadísticas con cuidado antes de la competencia
- Anotar las advertencias, amonestaciones, conteos forzados, derribes, barridas, proyecciones entre otras. De acuerdo a las voces (comandos verbales) y señales del juez de plataforma, siempre y cuando sea ratificada por el JUEZ PRINCIPAL.
- Anunciar los resultados de cada round hecho por los jueces de línea al mostrar sus paletas de colores y notificarle al juez principal la decisión de quien ganó.
- Anotar su nombre y firma en las gráficas con los resultados finales de cada categoría o modalidad al final de cada competencia en la que haya participado.

DEBERES DEL TOMADOR DE TIEMPO.

- Cumplir con sus deberes con justicia y honestidad, respetando el reglamento vigente de competencia.
- Checar que los silbatos y los cronómetros funcionan y se encuentran en buen estado.
- Tomar el tiempo de la pelea y pararlo en caso de suspensión. (Atención médica al peleador, cuando se lo indique el juez principal, así como tomar el tiempo de descanso).
- El tomador de tiempo deberá conocer el funcionamiento correcto del cronómetro y hacer uso adecuado del mismo.
- Silbar 10 segundos antes de iniciar cada round.
- Golpear el gong o dar un silbatazo al final de cada round. Anunciar la decisión de los jueces de línea.



- Anotar su nombre y firmar en las gráficas con los resultados finales de cada categoría o modalidad al final de cada competencia en la que haya participado.

PERFIL DEL ASPIRANTE A JUEZ

- Todo aquel aspirante a juez deberá reunir los siguientes requisitos para poder tomar el seminario y poderse acreditar como Juez reconocido por la Coordinación Técnica y la Coordinación General.
- Ser mayor de edad
- Contar con un alto rango en su escuela reconocido por la misma Haber practicado el Arte Marcial chino hasta un nivel avanzado
- Conocer ambas modalidades que se convocan en el nacional (Taolu y Combate).

CÉDULA DE PARTICIPACIÓN

2019 **JUEGOS NACIONALES POPULARES 2019**

Sanda: 15 - 17 años, Jr. avanzado
División: 45 Kg. - 50 Kg. Femenino

FOTOGRAFÍA
TAMAÑO
FRONTAL

DATOS PERSONALES

NOMBRE: _____

FECHA DE NACIMIENTO: _____ EDAD: _____

CURP: _____

MUNICIPIO: _____

ESTADO: _____

NOMBRE DEL PROFESOR: _____

NOMBRE DE LA ESCUELA: _____

DOMICILIO (ESC.): _____

ETAPA NACIONAL.

PESO CON EL QUE CLASIFICO _____

LUGAR	NOMBRE	ESCUELA Y/O CLUB	PROFESOR	ESTADO
2o.				
3o.				
4o.				

ETAPA ESTATAL

PESO CON EL QUE CLASIFICO _____

LUGAR	NOMBRE	ESCUELA Y/O CLUB	PROFESOR	MPIO. O DELG.
2o.				
3o.				
4o.				

ETAPA MUNICIPAL O DELEGACIONAL.

PESO CON EL QUE CLASIFICO _____

LUGAR	NOMBRE	ESCUELA Y/O CLUB	PROFESOR	COLONIA
2o.				
3o.				
4o.				