



Juegos Nacionales Populares 2021

ARTES MARCIALES POPULARES

**REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA
MODALIDAD COMBATE**

Índice

Capítulo 1. Tipo de competencia y Reglas de competencia para deportistas de combate.....	4
a) <i>Reglas Generales de Combate.....</i>	<i>4</i>
b) <i>Lineamiento para la participación.....</i>	<i>4</i>
c) <i>Pesaje.....</i>	<i>5</i>
d) <i>Vestimenta y equipo de protección.....</i>	<i>5</i>
e) <i>Ceremonia de sorteo.....</i>	<i>5</i>
f) <i>Tiempos y cantidad de rounds de acuerdo con la categoría.....</i>	<i>6</i>
g) <i>Protocolo de competencia en combate.....</i>	<i>6</i>
h) <i>Por Default.....</i>	<i>6</i>
i) <i>Disparidad técnica y empates.....</i>	<i>7</i>
Capítulo 2. Criterios de marcación y penalizaciones en combate para principiantes e intermedios.....	7
a) <i>Técnica de puño.....</i>	<i>7</i>
b) <i>Técnica de pateo.....</i>	<i>8</i>
c) <i>Penalizaciones.....</i>	<i>8</i>
d) <i>Amonestaciones.....</i>	<i>8</i>
e) <i>Advertencias.....</i>	<i>8</i>
f) <i>Técnicas Prohibidas.....</i>	<i>9</i>
g) <i>Actitudes antideportivas y de ética.....</i>	<i>9</i>
h) <i>Áreas de competencia.....</i>	<i>10</i>
Capítulo 3. Criterios de marcación y penalizaciones de combate en juniors y adultos avanzados.....	10
a) <i>Técnica de puño.....</i>	<i>10</i>
b) <i>Técnica de pateo.....</i>	<i>10</i>
c) <i>Barridas, derribes y derribe con tijera.....</i>	<i>10</i>
d) <i>Proyecciones.....</i>	<i>11</i>
e) <i>Salidas.....</i>	<i>11</i>
f) <i>Cuenta de protección.....</i>	<i>11</i>
1. <i>Motivos de detención de la pelea.....</i>	<i>11</i>
2. <i>Médico detiene la pelea.....</i>	<i>12</i>
g) <i>Cuenta de Protección.....</i>	<i>12</i>
h) <i>Situación Médica.....</i>	<i>12</i>
i) <i>Técnicas Prohibidas.....</i>	<i>12</i>
1. <i>Motivo de Advertencia.....</i>	<i>13</i>



2. Motivo de Amonestación.....	13
j) Actitudes Antideportivas y de Ética.....	13
k) Áreas de competencia.....	14
Capítulo 4. Estructura de la Organización	14
4.1 Jueces y sus responsabilidades.....	14
a) Conformación de los Jueces.....	14
b) Funciones y obligaciones del jefe de referees (jueces centrales).....	14
c) Funciones y obligaciones del jefe de jueces u oficiales (jueces principales y jueces de línea).....	15
d) Funciones y obligaciones del jefe de graficadores. (Jueces, Graficadores, Tomadores de tiempo, Jueces De Equipamiento Y Auxiliares).....	15
e) Funciones del Juez Principal.....	16
f) Funciones del Juez central o referee.....	17
g) Funciones de los jueces de línea.....	17
h) Funciones del graficador	18
i) Funciones del tomador de tiempo.....	18
j) Perfil del aspirante a Juez.....	19
k) Conformación de jurado de apelación.....	19
Capítulo 5. APELACION.....	19

Capítulo 1. Tipo de competencia y Reglas de competencia para deportistas de combate.

a) Reglas Generales de Combate.

El presente reglamento está dividido por: niveles, rama, categoría y división:

Categoría	Divisiones por Rama	
	Femenil	Varonil
Nacidos en 2009 a 2011 Principiantes	35 kg – 40 kg.	35 kg – 40 kg.
	+40 kg – 45 kg.	+40 kg – 45 kg.
Nacidos en 2009 a 2011 Intermedios	35 kg – 40 kg.	35 kg – 40 kg.
	+40 kg – 45 kg.	+40 kg – 45 kg.
Nacidos en 2007 y 2008 Principiantes	40 kg – 45 kg.	40 kg – 45 kg.
	+ 45 kg – 50 kg	+45 kg – 50 kg
Nacidos en 2007 y 2008 Intermedios	40 kg – 45 kg.	40 kg – 45 kg.
	+ 45 kg – 50 kg	+45 kg – 50 kg
	+ 50 kg – 55 kg	+50 kg – 55 kg
Nacidos en 2004 a 2006 Junior Avanzados	45 kg – 50 kg	55 kg – 60 kg.
	+ 50 kg – 55 kg	+60 kg – 65 kg
	+ 55 kg – 60 kg	+65 kg – 70 kg.
		+70 kg – 75 kg
Nacidos en 1996 a 2003 Avanzados		+75 kg – 80 kg
	+ 55 kg – 60 kg	55 kg – 60 kg.
	+ 60 kg – 65 kg	+60 kg – 65 kg
	+ 65 kg – 70 kg	+65 kg – 70 kg.
		+70 kg – 75 kg
		+75 kg – 80 kg

NOTA: para las categorías se tomará en cuenta la edad cumplida al año del evento (chechar anexo técnico vigente).

b) Lineamiento para la participación.

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.

c) Pesaje.

El pesaje se llevará a cabo por la Comisión Técnica, la que será designada por la Coordinación Nacional de Artes Marciales Populares, 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 cedula de participación correctamente llena (de acuerdo con el 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).

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.

*Nota: Los deportistas que queden descalificados en el pesaje serán **SANCIONADO POR LA COORDINACION** y no se le permitirá competir en las etapas posteriores (por un año).*

d) Vestimenta y equipo de protección.

- Short y playera adecuadas para el tipo de competencia (no licra)
- Protector de genitales
- Careta para combate tipo box olímpico
- Espinilleras con empeinera
- Protector bucal tipo box
- Peto bicolor
- Guantes de box
 - 10 onzas para las categorías de principiantes e intermedios
 - 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).

e) 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 el jefe de jueces.

NOTA: El competidor(a) que se haya registrado en la etapa nacional y NO pueda participar, por lesión, enfermedad, NO SE TOMARÁ EN CUENTA PARA LA GRAFICACIÓN Y SORTEO POR AUSENCIA y no se le permitirá competir en las etapas posteriores por un año.

f) Tiempos y cantidad de rounds de acuerdo con la categoría.

Categorías	Rounds	Tiempo de los Rounds
Nacidos en 2009 a 2011 Principiantes	2-3	1 minuto por 30 segundos de descanso
Nacidos en 2009 a 2011 Intermedios	2-3	1:30 minutos por 45 segundos de descanso
Nacidos en 2007 y 2008 Principiantes	2-3	1 minuto por 30 segundos de descanso
Nacidos en 2007 y 2008 Intermedios	2-3	1:30 minutos por 45 segundos de descanso
Nacidos en 2004 a 2006 Junior Avanzados	2-3	2 minutos por 1 de descanso
Nacidos en 1996 a 2003 Avanzados	2-3	2 minutos por 1 de descanso

g) 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 se colocarán junto al juez central uno de cada lado, 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, referees o entrenadores(as), se mencionará en el informe del juez principal, ateniéndose a las amonestaciones correspondientes según sea la gravedad de la falta.

h) Por Default.

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.

NOTA: con excepción de que allá solicitado permiso al juez principal o por sugerencia médica.

El competidor(a) que sea declarado por default sin justificación, será descalificado y perderá todos logros obtenidos.

El competidor(a) deberá de presentarse con su equipo completo de protección y su uniforme en buen estado. En caso contrario se le contarán 30 segundos (CRONOMETRADOS) 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.

i) Disparidad 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.

Nota: 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 a sus jefes de misión correspondiente.

Los jueces de línea deberán decidir el ganador del round, tomando en cuenta los puntos anotados en su cuenta bultos. 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.

Todas las señalizaciones serán dichas de viva voz del juez de plataforma y/o del juez central, señalando al competidor que infringió una falta con el dedo índice, indicándole la falta que cometió al competidor y a la mesa.

Capítulo 2. Criterios de marcación y penalizaciones en combate para principiantes e intermedios.

a) Técnica de puño.

UN PUNTO.

- Al frente o costados del tronco del cuerpo con técnicas permitidas y deberán ser contundentes.
- Solo en la categoría intermedios 13 a 14 años, se permitirá el golpe a los costados del casco (no rostro) y no más de dos golpes consecutivos.

b) Técnica de pateo.

UN PUNTO.

- A los muslos internos y externo con patada de empeine o espinilla, y al tronco con patada de frente, empeine o espinilla.

DOS PUNTOS.

- Solo en la categoría de intermedios se permitirá pateo al casco (no rostro).

TRES PUNTOS.

- Patada de giro al tronco y casco.

UN PUNTO.

Barridas y derribes:

- Solo en la categoría de intermedios, sin cargar despegándolo del piso intentando proyectar.

UN PUNTO EN CONTRA

Salidas.

- UN PUNTO EN CONTRA POR SALIDA No hay límite de salidas, ni por round, ni por pelea. Contará como salida efectiva, poner totalmente un pie fuera del área de competencia

Caídas.

- UN PUNTO EN CONTRA POR CAIDA, no hay límite de caídas, ni por round, ni por pelea. Contará como caída efectiva:
 - Tener más de dos puntos de apoyo al piso sin haber aplicado una técnica permitida.
 - Por mal ejecución de una técnica o falta de equilibrio.
 - Para rehuir combate o fingir una falta.

c) Penalizaciones.

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

d) Amonestaciones.

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

e) Advertencias.

- DOS PUNTOS EN CONTRA del competidor, que efectuó la falta, otorgándole dos puntos a favor a 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.

f) Técnicas Prohibidas.

- *Motivo de advertencia: Proyecciones, golpes a la cabeza, pateos a la cabeza (solo en principiantes), 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 con 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.

- *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.*

g) Actitudes antideportivas y de ética.

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 o superiores a las que pertenece, en caso de incurrir en esta falta antiética 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 con 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, 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.*

h) Áreas de competencia.

El evento nacional, Estatal y Municipal se llevará a cabo con la cantidad de áreas necesarias para el buen desarrollo del evento.

- *Las áreas de competencia serán 6x6 m² mínimo y un máximo 8x8 m² estas pueden ser de tatami, fomi, alfombra o pueden estar marcadas simplemente con cinta o gis dependiendo su superficie.*

Capítulo 3. Criterios de marcación y penalizaciones de combate en juniors y adultos avanzados.

a) Técnica de puño.

UN PUNTO

- *A la cabeza, rectos, bolados, ganchos y de revés.*
- *Al tronco únicamente rectos y ganchos.*
- *El competidor podrá sujetar la pierna del oponente y rematar solamente con puño al peto teniendo un máximo de 3 segundo para ejecutar la técnica y no se cuente como amonestación por sujetar o jalar.*

b) Técnica 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 o brincando, girando al tronco del cuerpo y la cabeza.*

c) 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.*

DOS PUNTOS

- Después del derribe o barrida el competidor contara con un máximo de tres segundos para ejecutar el remate con puño a la zona permitida (peto), *si las dos técnicas son debidamente ejecutadas se sumara el punto de la barrida más el punto del remate.

NOTA: El REMATE solo lo podrá ejecutar el competidor que realizo la barrida o derribe siempre y cuando se encuentre de pie.

d) Proyecciones.

UN PUNTO

- Tendrá máximo tres segundos una vez sujetado su oponente para ejecutar la técnica
- Deberá ser ejecutada sin sujetar la cabeza o cuello ni a una, ni a dos manos.
- No podrá efectuar el remate aun estando de pie

e) Salidas.

- UN PUNTO EN CONTRA POR SALIDA No hay límite de salidas, ni por round, ni por pelea. Contará como salida efectiva, poner totalmente un pie fuera del área de competencia

f) Cuenta de protección.

El juez de plataforma deberá detener la pelea en la siguiente circunstancia:

1. Motivos de detención de la pelea.

1.1 Nocaute Técnico:

Cuando el competidor estando de pie se encuentre disminuido físicamente y no responda a los ataques del oponente, Se detendrá la pelea y el juez efectuara el conteo de 10 segundos, si al término de estos el competidor no reacciona, será declarado como perdedor por nocaute técnico

Si el oponente cae y se encuentra en malas condiciones, automáticamente se llamará al médico y no se efectuará la cuenta de protección y se declarará perdedor.

1.2 Nocaute Efectivo:

Cuando el oponente después de recibir una técnica permitida cae al piso o a la lona, Se detendrá la pelea y el juez efectuará el conteo de 10 segundos, si al término de estos el competidor no se incorpora, será declarado perdedor por nocaute efectivo

Si el oponente cae y se encuentra en malas condiciones, automáticamente se llamará al médico y no se efectuará la cuenta de protección y se declarará perdedor.

2. Médico detiene la pelea.

2.1 Con técnica permitida

Si después de una técnica permitida, el juez de plataforma ve a uno de los competidores en malas condiciones físicas, pedirá asistencia médica para verificar que el peleador esta medicamente en condiciones adecuadas de continuar, en caso de que el medico determine que no pueda perderá la pelea y se declarara ganador al oponente.

2.2 Con técnica prohibida

Si después de una técnica prohibida, el juez de plataforma ve a uno de los competidores en malas condiciones físicas, pedirá asistencia médica para verificar que el peleador esta medicamente en condiciones adecuadas de continuar, en caso de que el medico determine que no pueda, ganara la pelea y se descalificara al oponente.

g) Cuenta de Protección.

Solo se harán máximo dos cuentas de protección por peleador en un mismo round, al tercer conteo el peleador perderá el round (no la pelea).

h) Situación Médica.

Si el juez de plataforma ve a uno de los competidores en malas condiciones por haber recibido una técnica prohibida se pedirá asistencia médica y el medico determinará si puede continuar con el combate, de no ser así se declarará perdedor al competidor que efectuó la técnica prohibida.

Si el juez de plataforma ve a uno de los competidores en malas condiciones por haber recibido una técnica permitida, se pedirá asistencia médica y el medico determinará si puede continuar con el combate, de no ser así se declarará ganador al competidor que efectuó la técnica permitida.

i) Técnicas Prohibidas.

Repetir más de dos golpes similares a la cabeza, golpear al oponente con golpe de revés, codos; rodillas, cabeza, pisarlo o proyectarlo 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 con 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

1. *Motivo de Advertencia.*

- *Actitudes Antideportivas.*
- *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).*

2. *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.*

j) *Actitudes Antideportivas y de Ética.*

- *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 o mayores a las que pertenece, en caso de incurrir en esta falta antiética 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 con 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.*

k) Áreas de competencia.

El evento nacional, Estatal y Municipal se llevará a cabo con la cantidad de áreas necesarias para el buen desarrollo del evento.

- *Las áreas de competencia serán 6x6 m2 mínimo y un máximo 8x8 m2 estas pueden ser de tatami, fomi, alfombra o pueden estar marcadas simplemente con cinta o gis dependiendo su superficie.*

Capítulo 4. Estructura de la Organización.

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 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.

1. *Composición de los grupos de trabajo por área.*

4.1 Jueces y sus responsabilidades.

a) Conformación de los Jueces.

En cada área deberá haber un grupo conformado por:

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

b) Funciones 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 en sus diferentes categorías.*
- *Resolver los problemas de acuerdo con el 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 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 los J.N.P. y a los órganos competentes.

c) 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
- Checar que las áreas de combate 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
- 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, 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 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 de los juegos nacionales populares 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 Juegos Nacionales Populares y a los órganos competentes.

d) 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 y papelería.

- Resolver los problemas simples de acuerdo al reglamento con el apoyo del juez principal y juez central, 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 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 Juegos Nacionales Populares y a los órganos competentes.

e) Funciones 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 (cuenta bultos) 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 jueces que participaron en los resultados de cada combate 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 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).

f) Funciones 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.

g) Funciones 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 con 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.

h) Funciones 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 con 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.

i) Funciones 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*

j) 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 arte marcial hasta un nivel avanzado*
- *Conocer ambas modalidades que se convocan en el nacional (forma y combate).*

k) Conformación de jurado de apelación.

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

- *Representante de CONADE.*
- *Representante de la Coordinación Técnica.*
- *3 representantes de las entidades participantes (preferentemente los delegados por deporte).*
- *Representante de los jueces y árbitros.*

Capítulo 5. APELACION.

En el caso de alguna INCONFORMIDAD, PROTESTA O APELACIÓN POR LAS DECISIONES DE LOS JUECES, deberá acudir con el consejo de HONOR Y JUSTICIA en el tiempo máximo a 30 minutos de haberse llevado a cabo la acción antes mencionada, y deberá depositar la cantidad de \$3.000.00 para que se le den las atenciones necesarias para aclarar la situación, deberá de complementar su protesta o inconformidad con fotografías, videos y el material necesario que requiera los casos en particular. Los delegados que infrinjan el reglamento serán retirados del evento y de acuerdo con la gravedad podrán ser retirados del cargo.