Juegos Nacionales Populares 2022

ARTES MARCIALES POPULARES

Reglamento Oficial de Competencia

COMBATE

ÍNDICE

Capítulo I. Tipo de competencia 03

1. **Reglas de competencia para deportistas de Combate** 03
   - *a) Pesaje* 03
   - *b) Vestimenta y Equipo de Protección* 03
   - *c) Ceremonia de Sorteo* 04
   - *d) Reglas de Cortesía* 04
   - *e) Por Default* 04
   - *f) Disparidad Técnica y Empates* 05
   - *g) Funciones del Coach* 05
   - *h) Tiempos y cantidad de Rounds de acuerdo a la Categoría* 06

2. **Reglas Generales de Combate** 06
   - *a) Penalizaciones* 06
     - *- Llamadas de atención* 06
     - *- Amonestaciones* 06
     - *- Advertencias* 06
   - *b) Cuenta de Protección* 07
     - *- Nocaut Técnico* 07
     - *- Nocaut Efectivo* 07
     - *- Médico detiene la pelea* 08

Capítulo II. Criterios de Marcación y Penalizaciones en Combate para Principiantes e Intermedios 08
- *a) Técnica de Puño* 08
- *b) Técnica de Pateo* 08
- *c) Técnicas Prohibidas* 09
- *d) Actitudes Antideportivas y de Ética* 09
- *e) Áreas de Competencia* 10

Capítulo III. Criterios de Marcación y Penalizaciones de Combate en Juniors y Adultos Avanzados 10
- *a) Técnica de Puño* 10
- *b) Técnica de Pateo* 10
- *c) Barridas, Derribes y Derribe con Tijera* 11
- *d) Técnicas Prohibidas* 11
- *e) Actitudes Antideportivas y de Ética* 12
- *f) Áreas de Competencia* 12

Capítulo IV. Estructura Organizativa 12
- *a) Coordinador de Áreas de Combate* 13
- *b) Deberes del Juez Principal* 13
- *c) Deberes del Juez Central* 14
- *d) Deberes de los Jueces de Línea* 14
- *e) Deberes del Juez Graficador* 15
- *f) Deberes del Juez Tomador de Tiempo* 15
- *g) Comisionado de Área* 15
- *- Perfil del Aspirante a Juez* 16
- *- Conformación del Jurado de Apelación* 16
- *- Apelación* 16
- *- Cédula de Participación* 17

Capítulo I. Tipo de competencia.

1. Reglas de competencia para deportistas de Combate.

El uso de las cédulas (oficiales) de participación será obligatorio, siendo ésta la que corresponde a su entidad, y que se deberá usar en todas las etapas (Municipal, Estatal y Nacional). Debiendo estar correctamente llena con todos los datos que se piden, con fotografía y con los resultados de las etapas anteriores en las que participó (impresa por ambos lados en opalina cartulina a media carta) y firmada por el delegado estatal de su entidad; siendo indispensable para que el competidor sea registrado en cualquier etapa. El incumplimiento de lo anterior citado podría ser causa de la baja definitiva del competidor.

NOTA: *El cumplimiento de este punto es responsabilidad del delegado.*

a) 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 cédula de participación correctamente llena y su gafete correspondiente, portándolo durante todo el evento y mostrándolo cada que sea requerido por 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 que no den el peso de su categoría en la que fueron registrados desde 100 gr. hasta un máximo de 1 kg. (de menos o de más de dicha categoría) tendrán hasta una hora después de su pesaje para resolver su situación y volverse a pesar por última ocasión, en caso de no hacerlo podrán 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 sancionados por la Coordinación Nacional y no se les permitirá competir en las etapas posteriores (por un año).*

b) Vestimenta y Equipo de Protección.

- *Short y playera adecuados 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 5 cm. de ancho, sin cinta tape.*
- *Podrá utilizar tobillera elástica de manera opcional (no vendaje), el cual será revisado y certificado por el juez de equipamiento.*

c) *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.

NOTA: *Competidor registrado en la etapa Nacional y que no pueda participar por lesión, enfermedad, no se tomará en cuenta para la gráfica y sorteo por ausencia, y no se le permitirá competir en etapas posteriores (por un año).*

d) *Reglas de Cortesía.*

- *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 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, se mencionará en el informe del juez principal, ateniéndose a las amonestaciones correspondientes según sea la gravedad de la falta.*

e) *Por Default.*

- *El competidor 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 ésta perderá por default.*

NOTA: *con excepción de haber solicitado permiso al juez principal o por sugerencia médica.*

- *El competidor que sea declarado por default sin justificación, será descalificado y perderá todos los logros obtenidos.*
- *El competidor 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.*

f) *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 podrá hacerlo levantando la mano por su propia seguridad.*

NOTA: *En los casos particulares que llegara 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 al 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 (el competidor con menor peso será el ganador).*

g) *Funciones del Coach*.

El asistente podrá coachear siempre y cuando no sea de manera verbal durante la pelea. El entrenador tendrá derecho a pedir dos tiempos fuera de 10 segundos por pelea, que solo podrá utilizar en los siguientes casos:

- *Hacer algún ajuste técnico durante la pelea para su competidor.*
- *Para hacer alguna aclaración o duda con relación al reglamento dirigiéndose al juez principal o referee de manera respetuosa.*
- *Cuando lo requiera el entrenador levantará la tarjeta y esperará a que el juez principal o referee detenga la pelea para que pueda subsanar alguna duda o ajuste técnico; el atleta se acercará al coach para recibir las indicaciones técnicas y el oponente permanecerá en una esquina neutral.*
- *El coach no puede pedir tiempo fuera durante la cuenta de protección.*
- *El coach no podrá interrumpir la pelea para pedir médico (esto equivaldrá a arrojar la toalla), en el momento que lo haga se declarará perdedor a su competidor por abandono (Capitulo 1, inciso f).*

h) *Tiempos y cantidad de Rounds de acuerdo a la Categoría.*

Categoría	Rounds	Tiempo de los Rounds
Nacidos en 2010 a 2012 - Principiantes	*2 - 3*	*1 minuto por 30 segundos de descanso*
Nacidos en 2010 a 2012 - Intermedios	*2 - 3*	*1:30 minutos por 45 segundos de descanso*
Nacidos en 2008 y 2009 - Principiantes	*2 - 3*	*1 minuto por 30 segundos de descanso*
Nacidos en 2008 y 2009 - Intermedios	*2 - 3*	*1:30 minutos por 45 segundos de descanso*
Nacidos en 2005 a 2007 - Jr. Avanzados	*2 - 3*	*2 minutos por 1 minuto de descanso*
Nacidos en 1997 a 2004 - Avanzados	*2 - 3*	*2 minutos por 1 minuto de descanso*

2. Reglas Generales de Combate.

a) *Penalizaciones.*

Todas las amonestaciones y advertencias serán acumulativas por rounds, siempre y cuando sean ratificadas y señaladas por el Juez Principal.

- **Llamadas de atención:**
  No serán motivo de ningún punto en contra.
  Serán de manera verbal en una sola ocasión antes de ser sancionado de acuerdo a la falta.

- **Amonestaciones:**
  1 punto en contra del competidor que efectuó la falta, otorgándole un punto a favor a su oponente.

- **Advertencias:**
  2 puntos en contra del competidor que efectuó la falta, otorgándole dos puntos a favor a su oponente.

NOTA: *Si el competidor pide tiempo durante la pelea, se detendrá la acción y se marcará lo correspondiente de acuerdo al motivo por el cual pidió tiempo.*

- **Pérdida del round:**
  (Técnicas que por su naturaleza NO pongan en riesgo la integridad del peleador aun siendo circunstanciales).

  Recibir dos advertencias por falta similar o tres faltas diferentes, perderá el round y serán acumulables durante la pelea.

- **Pérdida de la pelea:**
  (Técnicas que por su naturaleza SI pongan en riesgo la integridad del peleador aun siendo circunstanciales).

  La acumulación de cinco advertencias iguales o de diferente índole durante el combate, perderá la pelea.

- **Expulsión:**
  (Por acciones antideportivas que pongan en riesgo la integridad de cualquiera de los participantes o trasgreda el buen comportamiento cívico y ético, así como el juego limpio).

  Dos llamadas de atención por actitud antideportiva, será expulsado y perderá cualquier logro obtenido hasta ese momento, no importando el round o si fuera ganando.

  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. Si insiste, se le hará una segunda advertencia y se expulsará de la competencia al delegado junto con su competidor.

  Esto también será aplicable a cualquier persona ajena a las áreas de competencia, como porra, público, compañeros de la misma delegación, etc.

b) <u>Cuenta de Protección</u>.

El Juez de Plataforma deberá detener la pelea en las siguientes circunstancias:

(Motivos de detención de la pelea)

- **Nocaut 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 efectuará el conteo de 10 segundos, si al término de estos el competidor no reacciona, será declarado perdedor por **K.O. 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.

- **Nocaut 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 **K.O. 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.

(Médico detiene la pelea)

- **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 médico determine que no pueda, perderá la pelea y se declarará ganador al oponente.

- **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, ganará la pelea y se descalificará al oponente.

  NOTA: *Solo se harán dos cuentas de protección por peleador en un mismo round, a la tercera detención aun sin efectuare el conteo, el peleador perderá el round (no la pelea).*

Capítulo II. Criterios de Marcación y Penalizaciones en Combate para Principiantes e Intermedios.

a) Técnica de Puño.

1 punto.
- *Al frente o costados del tronco del cuerpo, con técnicas permitidas y deberán ser contundentes.*
- *Solo en la categoría "Nacidos en 2008 y 2009 Intermedios" se permitirá el golpe a los costados del casco (no rostro) y no más de dos golpes consecutivos.*

b) Técnica de Pateo.

1 punto.
- *A los muslos interno y externo con patada de empeine o espinilla, y al tronco con patada de frente, empeine o espinilla.*

2 puntos.
- *Pateo al casco, no rostro (solo en la categoría de Intermedios).*

3 puntos.
- *Patada de giro al tronco y casco (solo en la categoría de Intermedios).*

Barridas y Derribes.
Solo en la categoría de Intermedios, sin cargar despegándolo del piso intentando proyectar.

c) Técnicas Prohibidas.

- **Llamadas de atención:** *Problemas con el equipo; se le permitirá al coach ajustar el equipo dándole el tiempo necesario (a criterio del referee), reclamar o contestar al juez, rehuir al combate, pasividad en la pelea, más de dos coach, coachear de viva voz durante la pelea, derramar agua en el área.*

- **Motivo de amonestación:** *Por problemas con el equipo, se le darán máximo 10 segundos para darle solución (los cuales se le contarán de viva voz), dar más de dos golpes consecutivos sin combinar con al menos una técnica de pateo, golpe de revés al peto, abrazar, empujar, sujetar los brazos del contrario, sujetar las piernas sin aplicar técnica alguna (intermedios barrida o derribe), escupir el protector bucal, coachear durante el combate.*

Salidas.
1 punto en contra por Salida; no hay límite de salidas, ni por round, ni por pelea. Contará como salida efectiva poner totalmente un pie o cualquier otra parte del cuerpo fuera del área de competencia.

Caídas.
1 punto en contra por Caída; 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.*

- **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 pantorrillas, golpear a las articulaciones de rodillas, tobillos y codos y las que por su naturaleza podrían poner en riesgo a los peleadores.*

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.*

d) Actitudes Antideportivas y de Ética.

- *Actitudes violentas, ademanes, acciones o señas ofensivas, fingir un foul o lesión para hacer tiempo indebido o buscar perjudicar al oponente, decir palabras altisonantes, no respetar el reglamento del juego limpio y los que por su naturaleza pudieran poner en peligro y riesgo la integridad de ambos peleadores de manera dolosa e intencional.*
- *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 hasta por un año en cualquiera de las etapas eliminatorias.*

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.*

- *Delegado, entrenador, deportista, civil o de alguna dependencia de gobierno 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 éste, 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.*

e) 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 mínimo de 6 x 6 m^2 y un máximo 8 x 8 m^2, éstas pueden ser de tatami, alfombra o pueden estar marcadas simplemente con cinta o gis dependiendo su superficie.*

Capítulo III. Criterios de Marcación y Penalizaciones de Combate en Juniors y Adultos Avanzados.

a) Técnica de Puño.

1 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 segundos para ejecutar la técnica y no se cuente como amonestación por sujetar o jalar.*

NOTA: *Se permitirán secuencias o combinaciones de hasta 5 golpes siempre y cuando alternen con pateo sin ser repetitivos a una misma zona.*

b) Técnica de Pateo.

1 punto.
- *A los muslos con patada de empeine o espinilla.*
- *Al tronco del cuerpo con patada de empeine, espinilla y frontal.*

2 puntos.
- *A la cabeza con patada de empeine, lado, espinilla, descendente, frente, gancho.*

3 puntos.
- *Patada girando o brincando girando al tronco del cuerpo y la cabeza.*

c) *Barridas, Derribes y Derribe con Tijera.*

1 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 empleará para derribar al oponente.*

2 puntos.

- *Después del derribe o barrida el competidor contará con un máximo de 3 segundos para ejecutar el remate con puño a la zona permitida (peto).*

  Si las dos técnicas son debidamente ejecutadas se sumará el punto de la barrida más el punto del remate.

NOTA: *El Remate solo lo podrá ejecutar el competidor que realizó la barrida o derribe, siempre y cuando se encuentre de pie.*

d) *Técnicas Prohibidas.*

- **Llamadas de atención:** *Problemas con el quipo, reclamar o contestar al juez, rehuir al combate, pasividad en la pelea, más de dos coaches, coachear de viva voz durante la pelea, derramar agua en el área.*

- **Motivo de amonestación:** *Abrazar, empujar, sujetar los brazos del contrario, sujetar las piernas sin aplicar técnica alguna, escupir el protector bucal, coachear durante el combate.*

Salidas.
1 punto en contra por Salida; no hay límite de salidas, ni por round, ni por pelea. Contará como salida efectiva, poner totalmente un pie o cualquier otra parte del cuerpo fuera del área de competencia.

Caídas.
1 punto en contra por Caída; 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.*

- **Motivo de advertencia:** *Golpes intencionales a la nuca, sujetar la cabeza (a una o dos manos), 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.*

e) *Actitudes Antideportivas y de Ética*.

- *Actitudes violentas, ademanes, acciones o señas ofensivas, fingir un foul o lesión para hacer tiempo indebido o buscar perjudicar al oponente, decir palabras altisonantes, no respetar el reglamento del juego limpio y los que por su naturaleza pudieran poner en peligro o 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 hasta por un año en cualquiera de las etapas eliminatorias.*

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.*

- *Delegado, entrenador, deportista, civil o de alguna dependencia de gobierno que presente alguna actitud antideportiva o de ética a cualquier miembro del comité organizador, jueces, mesa y 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.*

f) *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 mínimo de 6 x 6 m^2 y un máximo 8 x 8 m^2, éstas pueden ser de tatami, alfombra o pueden estar marcadas simplemente con cinta o gis dependiendo su superficie.*

Capítulo IV. 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, asignados por la Coordinación Nacional de los Juegos Nacionales Populares, quienes deberán haber tomado el curso de actualización del presente reglamento y ellos serán los responsables de supervisar todos los aspectos de las competencias.

Composición de los grupos de trabajo por área.

En cada área deberá haber un grupo conformado por:

- *1 Juez Principal.*
- *1 Juez Central.*
- *5 Jueces de Línea.*
- *1 Juez Graficador.*
- *1 Juez Tomador de Tiempo.*
- *1 Juez Comisionado de Área.*

a) Coordinador de Áreas de Combate.

- *Cumplir con sus deberes con justicia y honestidad, respetando el reglamento vigente de los Juegos Nacionales Populares.*
- *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 para garantizar el buen funcionamiento y organización del evento.*
- *Aplicar el reglamento vigente para la pelea 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 coordinador del evento 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 coordinador del evento 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.*
- *Deberá de proporcionar los materiales de trabajo: graficas, cronómetros, equipo de combate, silbato y papelería.*
- *Cotejar los nombres y firmas de los jueces 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, a la Coordinación Nacional de los Juegos Nacionales Populares y a las instancias competentes.*

b) 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 coordinador de área.*
- *Repasar 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, comisionado de área 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*
- *Determinar el resultado de acuerdo al desarrollo del combate según lo marcado por los jueces de línea y referee, como nocaut técnico, nocaut efectivo, etc.*
- *Ratificar las amonestaciones, advertencias, etc. que indique el juez central durante el desarrollo del combate, registrándolos en el récord del peleador.*

- *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 coordinador de área se lo permita con la autorización de la Coordinación Nacional.*

c) Deberes del Juez Central.

- *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.*
- *Cumplir sus deberes con justicia y honestidad respetando el reglamento vigente.*
- *Manejar las peleas con los comandos verbales o señalamientos con firmeza y seguridad.*
- *Tomar las decisiones haciendo 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 se encuentre lesionado.*
- *Levantarle la mano al o los ganadores cuando el juez principal así lo anuncie.*
- *Deberá detener la pelea para marcar las faltas (amonestaciones y advertencias) que vayan sucediendo durante el combate o por cualquier otro motivo en el que esté en riesgo la integridad física del competidor (llamar al médico) o el desarrollo del evento.*
- *El juez central o referee deberá poner su nombre junto con su firma 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.*

d) Deberes de los Jueces de Línea.

- *Cumplir sus deberes con justicia y honestidad respetando el reglamento vigente.*
- *Estudiar y aplicar el reglamento junto con los 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 (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.*
- *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 su decisión levantando la paleta del color que corresponda al lado ganador del round en el momento que se lo pida el juez principal.*

- *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.*
- *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 o las faltas y señalamientos que ratifique el juez principal de un punto o dos según sea el caso.*

e) Deberes del Juez Graficador.

- *Cumplir 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, entre otras, de acuerdo a las voces (comandos verbales) e indicaciones del referee, 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.*

f) Deberes del Juez Tomador de Tiempo.

- *Cumplir 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.*
- *Dar un silbatazo al final de cada round.*

g) Comisionado de Área.

- *Cumplir sus deberes con justicia y honestidad respetando el reglamento vigente de competencia.*
- *El comisionado de área tiene la autoridad para evitar que el competidor entre al área de participación si no cuenta con el equipo de protección obligatorio de acuerdo al reglamento vigente, por ejemplo, que las onzas de los guantes no sean las requeridas de acuerdo a su categoría. Deberá dar el tiempo necesario para cambiarlo o corregirlo.*
- *Que el equipo esté en buenas condiciones, evitando poner en riesgo la integridad del oponente y de él mismo.*
- *Verificar que no utilice vaselina, linimentos o ungüentos durante el desarrollo de su competencia en el equipo y en ninguna parte de su cuerpo.*
- *Supervisar que las agujetas o correas del equipo estén debidamente amarradas y de ser posible cubiertas con cinta adhesiva.*

- *Supervisar que el coach lleve cubeta, toalla personal y agua (no se permitirá ningún otro hidratante o sustancia como: miel, azúcar, etc.).*
- *Evitar que hagan trampa utilizando equipos que les de ventaja o ponga en riesgo la integridad del oponente.*
- *Corroborar que el color del peto sea el que corresponde a su participación.*

NOTA: *Los puntos mencionados se realizarán antes de que el peleador sea llamado al área para el combate, esto con el fin de evitar contratiempos y sanciones durante la pelea.*

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 o la Coordinación General:

1) *Ser mayor de edad.*
2) *Contar con un alto rango en su escuela reconocido por la misma, haber practicado arte marcial hasta un nivel avanzado.*
3) *Conocer ambas modalidades que se convocan en el nacional (forma y combate).*

Conformación del 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 de la siguiente manera:

- *1 representante de la Coordinación Técnica de la disciplina deportiva.*
- *1 representante de los Jueces y Árbitros.*
- *3 representantes de las entidades participantes (delegados por deporte que dominen los reglamentos técnicos de la disciplina que corresponda).*
- *2 miembros suplentes de las entidades participantes.*

Apelación.

En el caso de alguna inconformidad, protesta o apelación por las decisiones de los jueces, esta deberá presentarse por escrito ante el Jurado de Apelación y conforme al procedimiento establecido en la convocatoria de los Juegos Nacionales Populares. Las protestas técnicas antes, durante o hasta 20 minutos después de finalizado el combate que se pretenda protestar, y con un costo por protesta de $5,000.00 (Cinco Mil Pesos 00/100 M.N.). Solamente estarán facultados para presentar estas inconformidades el jefe de misión, oficial, delegado por deporte y o el entrenador.

CÉDULA DE PARTICIPACIÓN:

CÉDULA DE PARTICIPACIÓN

ESCUDO DEL ESTADO

NOMBRE DEL ESTADO

JUEGOS NACIONALES POPULARES 2022

PELEA:18-25 años, Avanzado

División: 70kg – 75kg. Varonil

FOTOGRAFÍA TAMAÑO INFANTIL.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:_____

FECHA DE NACIMIENTO:_____EDAD:_____

CURP:_____

MUNICIPIO:_____

NOMBRE DEL PROFESOR: _____

NOMBRE DE LA ESCUELA:_____

DOMICILIO (ESC.):_____

FIRMA DE AUTORIZACIÓN ***DELEGADO ESTATAL***

NOMBRE DEL DELEGADO

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.				