

EUROBUDO RANDOM ATTACKS





EUROBUDO

RANDOM ATTACKS

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	3
2.	INFORMACIÓN PRÁCTICA Y REGLAMENTO	4
2.1.	Curso de un enfrentamiento.....	4
2.2.	Posición del atacante y defensor	5
2.3.	El ataque	5
2.4.	Categorías	6
a)	Categorías para los Campeonatos de Europa y del Mundo y los Torneos Internacionales	6
b)	Categorías para campeonatos Nacionales, Regionales, Provinciales, etc.....	7
2.5.	Inscripciones a la competición	8
2.6.	Formato de la competición	9
a)	Campeonatos nacionales y competiciones internacionales	9
	Sistema de repesca doble	9
b)	Campeonatos de Europa y del Mundo	9
c)	Sistema con tres competidores en Campeonato Nacional, Europeos y Mundiales	9
2.7.	Los atacantes	10
2.8.	Lesiones durante el combate.....	10
a)	Veredicto por los jueces durante un combate con lesiones	10
3.	LOS ATAQUES ALEATORIOS	11
4.	Requerimientos del área de Competición	14
4.1.	Los Oficiales de Competición	14
a)	Árbitros y Jueces	14
b)	Mesa de competición.....	15
c)	Mesa de ataques.....	15
5.	Puntuación.....	15
5.1.	Curso de un encuentro con cuatro atacantes.....	15
5.2.	Curso de un encuentro con tres atacantes (Infantiles hasta la edad de 12).....	16
5.3.	Ganador	16
5.4.	Criterios de evaluación	17



5.5.	Deberes del árbitro central	17
6.	Área de competición y Material	19
6.1.	Área de competición de un campeonato nacional	19
6.2.	Área de competición en un campeonato europeo o mundial	19
6.3.	Otros elementos requeridos en cada tatami	19
6.4.	Vestimenta de competición	20
7.	Medallas	21
7.1.	Medallas y/o trofeos del Campeonato Nacional	21
7.2.	Medallas y/o trofeos Europeos y del Campeonato del Mundo	21
8.	Política de Dopaje	21
9.	Versión oficial	22
10.	Revisiones de este documento	22
11.	Contacto	22



1. INTRODUCCIÓN

La modalidad de competición Random Attacks – o Ataques Aleatorios - se pueden entender como "defensa contra ataques desconocidos", y es también una forma de competición en las artes marciales y/o deportes de combate.

El formato de competición Random Attacks se remonta a la esencia de la legítima defensa, es decir: realizar una acción en respuesta a un ataque sin previo aviso.

La sensación de pánico o miedo que las competiciones de Random Attacks invocan, requiere a los competidores recurrir a sus reflejos naturales que se agudizan durante años de entrenamiento en artes marciales y/o deportes de combate.

Los practicantes de artes marciales y/o deportes de lucha aprenden a hacer frente a situaciones de estrés de la vida real que surgen cuando la agresión se encuentra a través de los sistemas de competición de Random Attacks.

Esta forma de competición es accesible para todos los competidores de artes marciales y/o deportes de lucha que practican la autodefensa.



2. INFORMACIÓN PRÁCTICA Y REGLAMENTO

2.1. Curso de un enfrentamiento

- Hay dos parejas de competidores que competirán uno contra otro.
- Cada pareja constará de un competidor y un atacante.
- El competidor es la persona que defiende y/o se libera del ataque al azar.
- Los competidores son los que estarán siendo juzgados.
- Una pareja llevará cinturones rojos, y la otra pareja cinturones blancos (o azul). El color del cinturón es nombrado por los oficiales de mesa de la competición.
- Ambos competidores entran en el tatami en el lugar designado, se saludan uno al otro, al jurado y a sus atacantes, y asumen la posición de combate.
- A los dos atacantes se les muestra el mismo ataque en la mesa por medio de una fotografía o un dibujo.
- Los atacantes asumen su posición inicial cerca de su pareja.
- A la señal del árbitro central, cada uno realizará el ataque designado por turno.
- El árbitro central decidirá quién comienza: "Rojo" o "blanco (o azul)".
- Cuando ambos atacantes hayan realizado su ataque, el árbitro central los enviará de nuevo a la mesa en el que se mostrará el siguiente ataque.
- Cuando se hayan realizado todos los ataques consecutivos o después de cada ataque único, el árbitro central pedirá el veredicto de tres a cinco jueces.
- Tras la señalización del árbitro central ("Hantei"), de tres a cinco jueces darán su veredicto, levantando una bandera "roja" o "blanca (azul)" al aire.
- El árbitro central señalará el ganador.
- Los competidores se saludarán entre sí.



2.2. Posición del atacante y defensor

La posición de partida del atacante es la siguiente:

- El pie izquierdo delante.
- La mano derecha detrás de la espalda.
- La otra mano en posición de combate.
- Mirada hacia adelante, frente a la espalda del competidor.

La posición de partida del competidor es la siguiente:

- Un pie adelante o ambos pies separados.
- Mirando hacia el exterior del área de competición.

La distancia entre el atacante y el competidor no debe ser más de un cuerpo de longitud, para asegurarse de que el atacante puede hacer contacto físico con el competidor tan pronto como sea posible y/o pueda alcanzar al competidor con su técnica de ataque.

No debe haber contacto físico en la posición inicial.

2.3. El ataque

A la señal del árbitro, el defensor se da la vuelta y el ataque comienza de inmediato.

- Si no es un agarre o control, el ataque debe ser inmediato.
- Si se trata de un agarre o control, el atacante levantará ambos brazos.
 - El competidor permanecerá entonces en posición natural.
 - Las manos del atacante se quedarán en el aire hasta que esté en condiciones de realizar el ataque.
 - No debe haber contacto físico antes de que el competidor comience su defensa.
- Si se trata de un ataque en el suelo, el atacante levantará un brazo.
 - El competidor permanecerá entonces en posición natural.
 - El atacante llevará el competidor al suelo con una proyección a su discreción.
 - Tan pronto como el competidor esté en el suelo, el atacante puede empezar.
- Si se trata de un ataque armado, el atacante elevará un brazo, con el arma en la mano.
 - El competidor permanecerá entonces en posición natural.



- La mano que sostiene la pistola se quedará en el aire hasta que el atacante esté en condiciones de realizar el ataque.
- El atacante tendrá prohibido comunicarse de ninguna manera con su pareja, el entrenador, o los espectadores sobre el ataque que llevará a cabo.

2.4. Categorías

a) Categorías para los Campeonatos de Europa y del Mundo y los Torneos Internacionales

- **Infantiles** (Youth): Hasta 15 años.

Cuatro ataques elegidos al azar entre los números 1 a 20 en la sección 4

- **Juveniles** (Juniors): De 16 a 21 años.

Cuatro Ataques Aleatorios de la sección 4

- **Adultos** (Seniors): De 22 a 39 años.

Cuatro Ataques Aleatorios de la sección 4

- **Veteranos** (Masters): A partir de 40 años.

Cuatro ataques elegidos al azar de los números 1 a 35 en la sección 4

Determinación de la edad

- Si el competidor ha alcanzado la edad mínima de una determinada categoría, está obligado a pelear en esa categoría.
- Si el competidor llega a la edad mínima de una determinada categoría en el año natural en curso, se puede optar por luchar en esta categoría mayor en su lugar. Al competidor no se le permitirá participar en ambas categorías.

Clasificación de las categorías

- Las categorías se subdividen en masculina y femenina.
- En un campeonato, las categorías fijas como se describe anteriormente deben ser respetadas.
- Si no hay suficientes inscripciones (menos de tres competidores por categoría), algunas categorías pueden fusionarse.



- La fusión de las categorías estará determinada por la organización local y el responsable de RA.
- Fuera de un campeonato, las categorías se pueden compilar libremente a discreción de los organizadores.

b) Categorías para campeonatos Nacionales, Regionales, Provinciales, etc.

- **Infantiles (Youth):** De 6 a 15 años

- Infantiles 1: 6-9 años de edad, todos los grados

Tres ataques elegidos al azar de los números 1 a 5 en la sección 4

- Infantiles 2: de 10 a 12 años de edad, todos los grados

Tres ataques elegidos al azar de los números 1 a 10 en la sección 4

- Infantiles 3: de 13 a 15 años de edad, todos los grados

Cuatro ataques elegidos al azar de los números 1 a 20 en la sección 4

- **Juveniles (Juniors):** De 16-21 años

- Juniors 1: de blanco a cinturón verde

Cuatro Ataques Aleatorios de la sección 4

- Juniors 2: de azul a cinturón negro

Cuatro Ataques Aleatorios de la sección 4

- **Adultos (Seniors):** De 22 a 39 años

- Seniors 1: de blanco a cinturón verde

Cuatro ataques elegidos al azar de los números 1 a 20 en la sección 4

- Seniors 2: de azul a cinturón negro

Cuatro Ataques Aleatorios de la sección 4

- **Veteranos (Masters):** A partir de 40 años

- Masters 1: de blanco a cinturón verde

Cuatro ataques elegidos al azar de los números 1 a 20 en la sección 4



- Masters 2: de azul a cinturón negro

Cuatro ataques elegidos al azar de los números 1 a 35 en la sección 4

Restricciones de edad

- Si el competidor ha alcanzado la edad mínima de una determinada categoría, está obligado a pelear en esa categoría.
- Si el competidor llega a la edad mínima de una determinada categoría en el año en curso, también puede optar por luchar en esta categoría mayor.

Clasificación de las categorías

- Las categorías se subdividen en masculino y femenino.
- En un campeonato, las categorías fijas como se describe anteriormente deben ser respetadas.
- Si no hay suficientes inscripciones (menos de tres competidores por categoría), algunas categorías pueden fusionarse.
 - La fusión de las categorías estará determinada por la organización local y el responsable de RA.
- Fuera de un campeonato, las categorías se pueden compilar libremente a discreción de los organizadores.

2.5. Inscripciones a la competición

En general, las inscripciones tienen que llegar a los organizadores tres días antes de comienzo del torneo, a más tardar.

Las inscripciones para los campeonatos internacionales necesitan llegar a los organizadores una semana antes de comenzar el campeonato.

Las inscripciones para una Eurocopa o Mundial deberán ser enviadas a los organizadores y a Euro Budo Intern. - contact@eurobudo-int.com. Euro Budo International finalizará las categorías junto con los organizadores.

Para un campeonato, las inscripciones también se enviarán a las personas responsables de la federación nacional, que las coordinarán.



2.6. Formato de la competición

a) Campeonatos nacionales y competiciones internacionales

Hay dos opciones de formato para los campeonatos nacionales y competiciones internacionales.

Sistema de repesca Individual

En este formato, hay un grupo de repesca para aquellos competidores que han perdido un combate contra los finalistas de la final. Tan pronto como se conocen los finalistas, los competidores que han perdido el combate contra uno de los finalistas, compiten de nuevo en otra competición eliminatoria, dando una segunda oportunidad para ganar el tercer puesto.

Sistema de repesca doble

Curso de la competición en la que hay una posible doble repesca: cada competidor tendrá que luchar dos veces independientemente de que gane o pierda la primera pelea. Después de cada ronda de combates, los competidores se dividen en dos grupos.

El grupo de ganadores:

- Luchan entre sí hasta que llegan a la final por el primer lugar del grupo de perdedores:
 - Luchan entre sí hasta que llegan a la final por el tercer puesto. Quien pierda dos veces es eliminado de la competición.

b) Campeonatos de Europa y del Mundo

En los Campeonatos de Europa y del Mundo, se utiliza el sistema de repesca doble; véase el apartado 3.6.1.2.

Otros torneos

En las competiciones amistosas y torneos locales, el formato de la competición puede ser

- Cualquiera de los formatos descritos en la Sección 3.6.1;
- Un torneo de eliminación en el que no hay repesca; o,
- Un formato de grupo, en el que cada competidor compite contra todos en el mismo grupo de entre tres y cinco.

c) Sistema con tres competidores en Campeonato Nacional, Europeos y Mundiales

Si sólo hay tres inscripciones para una determinada categoría, cada competidor combatirá con los otros dos. El ganador será el competidor que gane la mayoría de encuentros. Los empates se romperán al comparar el número de banderas que se adjudicaron a los competidores a través de sus encuentros.



2.7. Los atacantes

Cada competidor puede elegir y llevar su propio atacante libremente.

Durante el encuentro (tres o cuatro ataques), el competidor no podrá cambiar su atacante.

Sin embargo, durante el día de la competición, el competidor puede tener más de un atacante. En la categoría juvenil, el atacante no podrá superar el límite máximo de edad de 18 años.

Nota: si el atacante es también un competidor, tanto él como su compañero tendrán que traer una persona extra que puede actuar como pareja en caso de que ambos competidores se enfrenten unos a otros, o tengan que luchar al mismo tiempo en diferentes tatami.

2.8. Lesiones durante el combate

- Si el competidor se lesiona durante uno de los asaltos, se puede dar atención médica.
- La ronda se puede detener durante un máximo de 1 minuto, a partir del momento en el que la asistencia médica entra en la zona de competición.
- Si el atacante se lesiona durante una de las rondas, se puede dar atención médica.
- El competidor no podrá trabajar con otro atacante durante el combate en curso, bajo ninguna circunstancia.

a) Veredicto por los jueces durante un combate con lesiones

- El jurado tendrá en cuenta el desarrollo del combate en el momento que esto suceda.
 - El jurado puede llegar a un veredicto si más de la mitad de los ataques han sido ejecutados.
 - En caso de que haya un empate, el atacante herido / competidor no será el ganador.
 - En caso de que menos de la mitad de los ataques hayan sido ejecutados, el atacante herido / competidor no será el ganador.



3. LOS ATAQUES ALEATORIOS

Estrangulamiento lateral al cuello con las dos manos	Agarre a la muñeca opuesta con una mano
Tsuki directo a la cabeza	Abrazo por la espalda
Agarre cruzado de muñeca con una mano	Patada frontal
Puñetazo circular	Agarre frontal a ambas muñecas
Agarre al cuello por detrás con ambas manos	Agarre al cuello por delante con ambas manos
Agarre frontal al pelo/cabeza con una mano	Ataque circular con porra del exterior al interior (jodan)
Agarre al cuello del wagi (chaqueta) por detrás con una mano	Candado lateral al cuello con ambos brazos
Abrazo frontal de cuerpo y brazos	Ataque circular con porra del interior al exterior (jodan)
Estrangulación con ambas manos en Ne Waza al lado del compañero (Suelo)	Patada circular (Mawashi geri)
Agarre de solapa y ataque de puño	Abrazo por detrás dejando brazos libres
Patada de costado (yoko geri)	Abrazo frontal dejando brazos libres
Puñetazo ascendente al mentón	Ataque directo de cuchillo al estomago con hoja delante
Agarre de muñecas por la espalda	Ataque circular con cuchillo con hoja delante a cortar cuello del exterior al interior
Estrangulación con ambas manos en Ne Waza encima del compañero (Suelo)	Agarre de ambas solapas y cabezazo (Atama waza)
Encima del compañero, agarre de solapa y puñetazo	Amenaza frontal con pistola
Candado frontal al cuello	Ataque circular con cuchillo con hoja delante a cortar cuello del interior al exterior
Ataque vertical con cuchillo de arriba a abajo con hoja detrás	Estrangulación con ambas manos en Ne Waza entre las piernas del compañero
Amenaza de pistola por detrás	Estrangulación desde la espalda
Control de brazo flexionado por la espalda con un brazo (Ude Garami)	Candado maestro
Patada frontal + Tsuki directo a la cabeza	Puñetazo circular izquierda y derecha



Los atacantes pueden optar por ejecutar los ataques con la mano derecha o la mano izquierda.

La posición exacta del atacante durante un ataque específico puede desviarse desde la posición mostrada en la fotografía de demostración o dibujo, siempre y cuando la esencia del ataque ejecutado todavía representa la intención del ataque muestra.

Por ejemplo, durante un ataque en el suelo, el atacante puede elegir arrodillarse en ambas rodillas, a pesar de que la fotografía muestre a un atacante arrodillarse en una rodilla.

4. Requerimientos del área de Competición

4.1. Los Oficiales de Competición

Con el fin de organizar una competición de "Random Attacks", se requieren los siguientes oficiales:

a) Árbitros y Jueces

- Un árbitro central, que tiene que cuidar de lo siguiente:
 - El buen funcionamiento de cada encuentro.
 - Los participantes tienen que saludar a los demás y tomar sus posiciones a principios del encuentro.
 - Decidir si el rojo o el blanco (azul) atacará primero.
 - Solicitar el veredicto de los jueces y la señalización del ganador.
 - Comprobación del ataque solicitado en la mesa, cuando se ejecuta un ataque mal.
 - Decidir el ganador cuando tras el veredicto de los jueces, vuelve a producirse un empate después del ataque adicional tie-break.
- Tres o cinco jueces dan un veredicto de quién gana y quién pierde un combate.
 - Los Jueces señalan su veredicto por medio de una bandera roja y una blanca (azul)
 - Los jueces se encuentran:
 - En una sola línea, todos próximos entre ellos; o,
 - Un juez en cada esquina del tatami de la competición, y un Juez enfrente de la mesa.



- Un árbitro de eventos que es responsable del evento durante todo el día de la competición.
 - Este árbitro es responsable de que el torneo y/o campeonato funcione sin problemas.
 - Este árbitro puede tomar decisiones sobre temas más allá del alcance de este documento.

b) Mesa de competición

Se necesitan dos personas en la mesa de la competición, que son responsables de:

- Llamar a los competidores
- Nombrar al cinturón blanco (azul) y rojo
- Grabación de la puntuación final

c) Mesa de ataques

Se necesitan dos personas en la mesa de los ataques, que son responsables de:

- Mostrar el ataque solicitado a los atacantes
- Mostrar la puntuación en el marcador
- Verificación de que el ataque solicitado es, de hecho, el llevado a cabo
- Señalar a la atención del árbitro central el hecho de que uno de los atacantes no ha ejecutado el ataque solicitado, por medio de una bandera amarilla.

5. Puntuación

5.1. Curso de un encuentro con cuatro atacantes

- El árbitro central solicitará el juicio sobre ambos competidores después de cada ronda.
- Esto se hace por medio de banderas rojas y blancas (o azules).
- El resultado después de cada combate puede ser como sigue:
 - Hay más banderas rojas
 - Hay más banderas blancas (Azules)
 - Un empate, cuando la cantidad de banderas rojas y blancas (Azules) es la misma.



- El árbitro central dará un punto al competidor con más banderas ganadoras, o llamará a un empate ("hikiwake"), después de cada ronda.
- El punto marcado se añadirá al marcador. Cuando hay un empate, ambos competidores obtendrán un punto.

5.2. Curso de un encuentro con tres atacantes (Infantiles hasta la edad de 12)

- El árbitro central solicitará el veredicto sobre ambos competidores después de que los tres ataques hayan sido defendidos por ambos competidores.
- Esto se hace por medio de banderas rojas y blancas (o azules).
- El resultado después de las tres rondas que se han llevado a cabo puede ser el siguiente:
 - Hay más banderas rojas
 - Hay más banderas blancas (Azules)
 - Un empate cuando la cantidad de banderas rojas y blancas (Azules) sea la misma.
- Cuando hay un empate durante una de las rondas, a ambos competidores se les da un punto.

5.3. Ganador

El ganador es indicado por el árbitro central.

- Un competidor que tiene una ventaja de 3-0 después de tres rondas de ataques gana el combate.
- Un competidor que tiene la ventaja (por cualquier margen) después de cuatro rondas gana la pelea.
- Para los jóvenes hasta los 12 años, el competidor que reciba más banderas en el juicio, gana.
- Si hay un empate después de todas las rondas:
 - Se lleva a cabo un ataque adicional
 - Si los jueces todavía emiten un empate después de este ataque adicional, el árbitro central decide el ganador.
- Un competidor también gana cuando:



- Su oponente elige renunciar al combate;
- Su oponente o el atacante de su oponente se lesiona, según las reglas de la sección 3.8; o,
- Su oponente no asiste al combate.
- Los competidores y sus atacantes deben estar listos en la mesa de competición después de la segunda llamada, a más tardar.

5.4. Criterios de evaluación

- Una rápida acción inicial o reacción con una defensa realista, de un golpe o de un escape realista, o de un control o bloqueo.
- Todos los movimientos deben ser una continuación lógica de la acción inicial o reacción.
- Todas las técnicas posteriores (a partir de la acción/reacción inicial hasta el final del movimiento) deben ser ejecutados de forma controlada.

5.5. Deberes del árbitro central

- Toma de posición (competidores)
 - El árbitro central señalará la localización de la posición inicial de los competidores con las manos abiertas
 - Saludo entre sí (competidores)
 - El árbitro central guía el saludo de los competidores entre sí y lo hace moviendo las manos abiertas hacia los demás, diciendo "Rei".
- Saludo a los Jueces y a los atacantes (competidores)
 - El árbitro central guía el saludo de los Jueces y los atacantes de la misma manera.
- Posición inicial (competidores)
 - Las señales de los competidores que asuman su posición de combate (ver §3.2.): "Toma de posición".
- Anuncia los ataques
 - "Primer ataque"
 - "Segundo ataque"



- “Tercer ataque ” si han de ejecutarse cuatro ataques (ver § 3.4.)
- “Último ataque”
- Inicio del ataque (atacante)
 - El árbitro central avanza en silencio y en una distancia segura para el atacante que tendrá que ejecutar el ataque.
 - El árbitro central es libre de elegir quién irá primero.
 - La señal de salida para la pareja con el cinturón rojo es "Rojo" y la señal de partida para la pareja con el cinturón blanco (azul) es "blanco (azul)".
- Permanecer atento al veredicto de los jueces (competidores)
 - El árbitro central pedirá a los atacantes que salgan del área de competición y señalará esto con las manos abiertas.
 - El árbitro central pedirá a los competidores mirar la mesa de ataques, diciendo: "Miren a los jueces".
- Decisión (competidores)
 - El árbitro central solicitará el veredicto de los jueces: "Hantei".
 - Señala la puntuación.
 - Señala el ganador al final del combate.



6. Área de competición y Material

6.1. Área de competición de un campeonato nacional

Hay dos opciones:

- Las parejas se colocan en una línea recta una tras otra: Un rectángulo con dimensiones mínimas de 12 metros por 8 metros, que consiste en tatamis que son seguros para caer sobre ellos.
- Debe haber una distancia de entre 3 metros y 5 metros entre las parejas.
- Las parejas no deben estar en línea con la otra: en un cuadrado con unas dimensiones mínimas de 8 metros por 8 metros, que consistirá en un tatami seguro para caer sobre él.
- Debe haber marcas en el tatami, donde los competidores y los atacantes tienen que tomar su posición de partida.
- Debe haber marcas en el tatami, donde los competidores y los atacantes tienen que entrar en el área de competición.

6.2. Área de competición en un campeonato europeo o mundial

Un rectángulo con dimensiones mínimas de 16 metros por 10 metros, que consistirán en tatamis que son seguros para caer sobre ellos.

- Debe haber marcas en el tatami, donde los competidores y los atacantes tienen que tomar su posición de partida.
- Debe haber una distancia de entre 4 metros y 6 metros entre las parejas.
- Debe haber marcas en el tatami, por donde los competidores y los atacantes tendrán que entrar en el área de competición.

6.3. Otros elementos requeridos en cada tatami

- Una bandera roja y una blanca (o azul) para cada juez.
- Una bandera amarilla en la mesa de los ataques.
- Cinturones rojos y blancos (o azules).
- Las técnicas de ataque que se muestren en dibujos, fotografías o en una pantalla digital.



- En los Campeonatos de Europa y del Mundo, deberá ser utilizada una versión digital de las técnicas de ataque.
- Se podrán utilizar dibujos y/o fotografías en caso de fallar la opción digital.
- Un marcador.
- Documentos sobre los que los participantes y los resultados se puedan grabar.
- Armas: 2 cuchillos, 2 palos cortos y 2 armas.
- Cuchillo de madera o de goma
- Palo de madera o de goma (45cm / 50cm, infantiles y 50cm / 55 cm, + 16 años)
- Pistola de madera o de goma
- Se recomienda usar un cuchillo, palo y pistola de repuesto

6.4. Vestimenta de competición

- Los participantes deberán llevar un Budo-Gi limpio (las camisetas no están permitidas)
- Las mangas de los brazos y las perneras de los pantalones no pueden estar enrolladas.
- Las participantes femeninas podrán llevar una camiseta debajo de su chaqueta, los participantes masculinos, no.
- Las mangas deben alcanzar al menos la mitad de la parte inferior del brazo.
- Las perneras de los pantalones deben llegar al menos a la mitad de la parte inferior de la pierna.
- No se permiten cascos, guantes y otros equipos de protección usados sobre la ropa.
- Puede estar permitido un equipo de protección adicional en el caso de una lesión, a discreción del árbitro central.
- Se habrán de respetar las normas generales en materia de higiene.
- Los participantes tienen prohibido usar cualquier cosa que puedan herir a sus atacantes.
- No se puede llevar puesto elementos de joyería, a no ser que se tape adecuadamente.



7. Medallas

7.1. Medallas y/o trofeos del Campeonato Nacional

- Los ganadores de los tres primeros lugares recibirán una medalla o trofeo. El organizador del evento es el responsable de esto.
- Otros competidores pueden recibir un regalo simbólico, pero esto es opcional.
- Los atacantes de los tres ganadores en el tatami también se le podrá dar un reconocimiento; Esto también es opcional.

7.2. Medallas y/o trofeos Europeos y del Campeonato del Mundo

- Los ganadores de los tres primeros lugares recibirán una medalla o trofeo. El organizador del evento es el responsable de este fin.
- A los atacantes de los tres ganadores en el tatami se les dará un reconocimiento simbólico. Esta medalla o trofeo no debe ser mayor que la de los ganadores.
- El atacante puede recibir su medalla, llevándose a cabo en el podium junto con el competidor.
- El nombre del atacante no se grabará en los resultados oficiales.

8. Política de Dopaje

- Cada competición, torneo o campeonato pueden ser objeto de un control de consumo de drogas.
- Cualquiera que sea sorprendido usando sustancias prohibidas:
 - Perderá todos los puntos, puntos de selección, los resultados y títulos conseguidos en ese torneo.
 - Será requerido para devolver todas las medallas y premios de ese torneo.
 - Será objeto de suspensión por las federaciones o las autoridades pertinentes.



9. Versión oficial

La versión en Inglés es la versión oficial de las normas de "Random Attacks". Cada país puede traducir las normas en su propio idioma.

10. Revisiones de este documento

Versión: 001.01 Autor: Bart Van Hoef

Fecha: 15/02/2015

Descripción: Primera versión "New Rules R-A 2015"

11. Contacto

Coordinador, Euro Budo International: Bart Van Hoef

Dirección: Vroenenbosstraat 106, 1653 Dworp - België E-mail: bart@eurobudo.be

Teléfono Móvil: +32 476 98 20 52

Persona responsable de "Random Attacks": Bart Van Hoef

Dirección: Vroenenbosstraat 106, 1653 Dworp - Belgium

E-mail : bart@eurobudo.be

Gsm : +32 476 98.20.52

Traducción al español: Pedro Pinazo Pinazo

E-mail: vicepresidencia.fejjyda@gmail.com