

# JIU-JITSU



FEDERACIÓN MADRILEÑA  
DE JUDO Y D.A.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA  
DE JUDO Y D.A.

## REGLAS DE COMPETICIÓN

Sistemas: Dúo, show y lucha

Categoría: Infantil (U16)

*Versión: marzo 2023*

*(Actualización pesos lucha 2024)*



ÍNDICE

| Contenido                                     | Página |
|-----------------------------------------------|--------|
| 1. Aspectos comunes .....                     | 1      |
| 2. Sistemas de competición .....              | 1      |
| SISTEMA DÚO                                   |        |
| Sección 1. Particularidades .....             | 1      |
| Sección 2. Desarrollo del encuentro .....     | 2      |
| SISTEMA SHOW                                  |        |
| Sección 1. Particularidades .....             | 2      |
| Sección 2. Desarrollo del encuentro .....     | 2      |
| SISTEMA LUCHA                                 |        |
| Sección 1. Particularidades                   |        |
| 1.1 Tiempo de combate .....                   | 3      |
| 1.2 Material .....                            | 3      |
| 1.3 Categorías .....                          | 3      |
| Sección 2. Desarrollo del encuentro           |        |
| 2.1 Puntuación .....                          | 3      |
| 2.2 Sanciones .....                           | 4      |
| 2.3 Desenlace del combate .....               | 5      |
| 2.4 Lesión, enfermedad o accidente .....      | 5      |
| 3. Situaciones no cubiertas por el Rgto. .... | 6      |

## 1. Aspectos comunes:

El presente Reglamento sigue las normas indicadas en los Reglamentos de cada uno de los sistemas de competición de la categoría sénior presentados por la Federación Internacional de Jiu Jitsu (JJIF) con las siguientes particularidades<sup>1</sup>:

- La edad de los competidores es de 14 y 15 años, cumplidos en el año en el que la competición se realice.
- Los delegados podrán dirigir el combate de los competidores.
- Funciones de los Árbitros:
  - Como responsables de los combates o encuentros: velarán ante todo por la seguridad de los competidores
  - Como árbitros: las propias de su cargo de acuerdo al Rgto. mencionado.
  - El Árbitro Central (AC) podrá expulsar expresamente de la competición a cualquier persona cuya actitud muestre falta de deportividad o de las normas básicas de comportamiento hacia los competidores, el equipo arbitral, familiares, amistades...

## 2. Sistemas de competición:

### SISTEMA DÚO

#### Sección 1. Particularidades:

- a. El Sistema de Dúo consiste en la presentación de la defensa de un competidor contra un número de ataques predeterminados que realiza otro competidor del mismo equipo. Los posibles ataques se dividen en 2 series de 4 ataques cada una:
  - A. Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello.
  - B. Puñetazos, golpes y patadas.
- b. Cada ataque debe ir precedido por un pre-ataque, por ejemplo un empujón, un atemi o un tirón.
- c. Cada ataque puede ser realizado por el lado derecho o por el izquierdo, a libre elección del equipo.
- d. La defensa es completamente libre a elección del defensor, así como la respectiva posición de los pies.

---

<sup>1</sup> Siempre que en este documento se haga referencia al término “él”, se interpretará como “él” o “ella”, así como sus plurales.

- e. El A.C. elige por sorteo los ataques de cada una de las parejas. En cada una de las series, el orden de los ataques que realiza una pareja será distinto al que realizó su oponente.
- f. Cada pareja realiza un máximo de 6 ataques, de entre los incluidos en las dos series, de la siguiente manera:
  - 3 ataques de la serie A
  - 3 ataques de la serie B.
- g. En relación al primer ataque de cada serie, Tori (defensor) tendrá el Jurado a su derecha; después el ataque puede venir de cualquier lado.
- h. La puntuación de la presentación la dará el Jurado después de cada serie. Cuando el A.C. ordene “Hantei”, los miembros del Jurado levantarán su respectivo tablero de puntuación sobre su cabeza.

## Sección 2. Desarrollo del encuentro:

De acuerdo al Rgto. de Dúo de la categoría sénior.

# **SISTEMA SHOW**

## Sección 1. Particularidades:

El sistema de competición Show se realizará de acuerdo al Rgto. de competición del mismo sistema presentado por la JJIF, con las siguientes particularidades:

1. El equipo es libre de elegir un mínimo de seis (6) ataques del sistema dúo de acuerdo a la siguiente distribución:
  - Serie A: como mínimo tres (3) ataques
  - Serie B: como mínimo tres (3) ataques
2. El equipo no podrá hacer uso de las armas del Rgto. mencionado que pertenecen a la serie C (cuchillo, palo u objetos cuya única finalidad es la agresión).
3. La defensa debe constar de un mínimo de dos (2) atemis, dos (2) proyecciones de Jiu Jitsu tradicional y dos (2) luxaciones o estrangulaciones marcadas con control eficiente sobre su pareja.
4. El tiempo máximo de presentación del Show será de 1'30". En caso de empate se mantiene la realización de una segunda presentación con una duración de 30".

## Sección 2. Desarrollo del encuentro:

De acuerdo al Rgto. de Show de la categoría sénior.

## SISTEMA LUCHA

### Sección 1. Particularidades:

#### 1.1. Tiempo de combate:

De acuerdo al Rgto. de Lucha sénior: 3 minutos, con un tiempo de recuperación de 5 minutos entre combates consecutivos y de 10 minutos antes de las finales.

La duración de la prórroga es las 2/3 partes del tiempo de un combate normal, por lo que para la categoría infantil U16 es de dos minutos.

#### 1.2. Material:

Según el Rgto. de Lucha de la categoría sénior. Se recomienda el uso de protector bucal blando (no duro).

#### 1.3. Categorías:

Actualización de pesos de acuerdo al Reglamento de Arbitraje del Sistema de Competición de Lucha, V. 4.0:

Pesos Masculinos: - 38 kg, - 42kg, -46 kg, - 50 kg, - 55 kg, - 60 kg, - 66 kg, - 73 kg, + 73 kg

Pesos Femeninos: - 32 kg, - 36 kg, - 40 kg, - 44 kg, - 48 kg, - 52 kg, - 57 kg, - 63 kg, + 63 kg

### Sección 2. Desarrollo del encuentro:

#### 2.1. Puntuación:

El A.C. otorga la puntuación.

##### a. Podrán darse los siguientes puntos en Parte 1:

(Puñetazos, golpes y patadas).

Considerando que los atemis deben cumplir los siguientes tres criterios para ser puntuados:

- Aquellos realizados por encima de la clavícula no podrán tocar la cabeza del oponente
- Los atemis deben ser aplicados con hikite / hikiashi
- Los atemis deben ser realizados con potencia, equilibrio y control

1. Una patada a la cabeza que satisface los 3 criterios y cuyo oponente no puede bloquear ..... Ippon (3 puntos)
  2. Un atemi que satisface los 3 criterios, no bloqueado por el oponente y no puntuable con 3 puntos ..... Ippon (2 puntos)
  3. Un atemi que satisface los 3 criterios pero es parcialmente bloqueado por el oponente, o satisface solo 2 criterios y no es bloqueado..... Waza-Ari (1 punto)
- b. Podrán darse los siguientes puntos en Parte 2:  
(Proyecciones, barridos)
1. Una proyección o barrido perfecto..... Ippon (2 puntos)
  2. Una proyección o barrido no perfecto..... Waza-Ari (1 punto)
- c. Podrán darse los siguientes puntos en Parte 3:  
(Técnicas de control en suelo, luxaciones y estrangulaciones)
1. Estrangulaciones y luxaciones realizadas únicamente desde Osae-komi ..... Ippon (3 puntos)
  2. Osae komi con abandono del oponente ..... Ippon (3 puntos)
  3. Un control eficiente anunciado como “Osae-komi” durante 15 segundos ..... Ippon (2 puntos)
  4. Un control eficiente anunciado como “Osae-komi” durante 10 segundos..... Waza-Ari (1 punto)

Las técnicas de luxación y estrangulación se deberán realizar de manera correcta con perspectiva de abandono por el oponente. En este caso, el AC parará el combate y dará 3 puntos al competidor que realizaba la acción.

Una inmovilización eficaz comenzada dentro del tiempo de combate podrá continuar hasta su finalización (incluso cuando el tiempo del combate haya finalizado). Si el control se rompe antes de los 15 segundos el AC anunciará Toketa.

## 2.2. Sanciones.

### a. Actos leves prohibidos

Son actos leves prohibidos aquellos regulados en el Rgto. de Lucha de la categoría sénior. Serán penalizados con “Shido” y el oponente conseguirá 1 Waza ari (1 punto).

### b. Actos prohibidos

Son actos prohibidos aquellos regulados en el Rgto. de Lucha de la categoría sénior, y las siguientes acciones particulares para esta categoría:

- Realizar intencionadamente un atemi a la cabeza del oponente con contacto semi duro en parte 1.
- Cualquier tipo de estrangulación o luxación realizada por el competidor:
  - En parte 2
  - En parte 3 en la que el AC no haya ordenado Osae komi.
  - Cuando el AC detiene el combate con Sonomama o Matte, y el competidor que aplica la acción persiste en la misma.
- Comprimir los riñones o costillas del oponente durante la guardia (do jime)

Serán penalizados con “Chui” y el oponente conseguirá 3 Waza aris (3 puntos).

### c. Actos graves prohibidos

Se dividen en faltas técnicas y faltas disciplinarias.

- Son **faltas prohibidas técnicas**:
  - Realizar intencionadamente un atemi a la cabeza del oponente, directo o circular, con contacto duro y sin control en parte 1<sup>2</sup>.
  - Realizar cualquier luxación a las rodillas o a los pies.

Se penalizan con **hansoku-make** y la expulsión del combate (pierde el combate con 0 puntos y el oponente consigue 14 puntos o el resultado marcado si fuera superior a 14).

- Las **faltas prohibidas disciplinarias** se penalizan con **hansoku-make** y la expulsión del torneo, perdiendo todos los combates, medallas y puntos conseguidos en el evento (en todas las disciplinas y categorías).

Si ambos competidores fueran sancionados por Hansoku-make, el combate se repetirá.

## 2.3. Desenlace del combate.

Según se especifica en el Rgto. de Lucha de la categoría sénior.

## 2.4. Lesión, enfermedad o accidente.

- a. El tiempo máximo de recuperación por competidor en cada combate será de 2 minutos.
- b. Únicamente el médico oficial decide si el competidor lesionado puede o no continuar.

---

<sup>2</sup> Se considerará contacto duro aquella técnica que produce en el oponente un movimiento forzado de su cabeza al recibir el impacto del atemi, sangrado en nariz, boca u oídos, o marca del golpe en la cara.

- c. Si un competidor pierde la conciencia o si es noqueado, el combate debe ser parado inmediatamente y al competidor no se le permitirá continuar en la competición.

El otro competidor solo será expulsado en el caso de ser el responsable de la acción.

### **3. Situaciones no cubiertas por el Rgto.**

Deberán ser valoradas por el equipo arbitral.