

JIU-JITSU



FEDERACIÓN MADRILEÑA
DE JUDO Y D.A.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE JUDO Y D.A.

REGLAS DE COMPETICIÓN

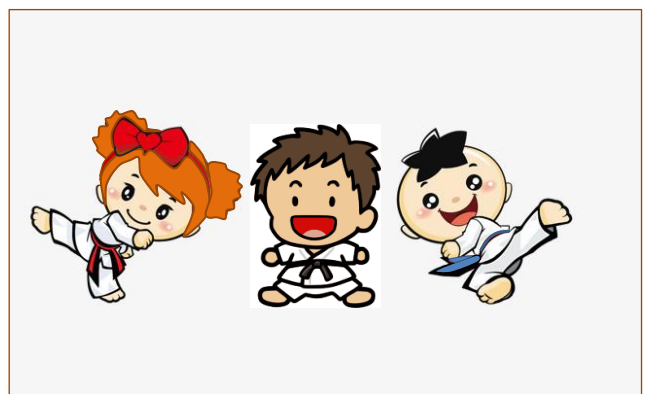
Sistemas: Dúo, show y lucha

Categorías: pre - infantiles

(Versión 3 / enero 2022)

Incluye comentarios
(No forman parte de las Reglas)





Estudio: Nieves Molina Durán
Jesús Hernández Martínez
Sergio Prieto Madrigal

Redacción: Nieves Molina Durán
Jesús Hernández Martínez

Actualización y Formato: Nieves Molina Durán

ÍNDICE

Contenido	Página
GENERALIDADES	
Sección 1. Ámbito de aplicación	1
Sección 2. Vestimenta y requisitos personales	1
Sección 3. Área de competición	1
Sección 4. Entrenadores.....	2
Sección 5. Árbitros y mesa de anotaciones	2
Sección 6. Código ético.....	4
Sección 7. Sistemas de competición	
7.1. Lucha (categorías benjamín (U11) y alevín (U14))	
7.1.1. Naturaleza	4
7.1.2. Desarrollo del combate	4
7.1.3. Aplicación de Hajime, Mate, Sonomama y Yoshi	5
7.1.4. Puntuación	5
7.1.5. Sanciones	6
7.1.6. Desenlace del combate	10
7.2. Dúo (todas las categorías)	
7.2.1. Naturaleza	11
7.2.2. Desarrollo del encuentro	11
7.2.3. Criterios de valoración	12
7.2.4. Desenlace del encuentro	12
7.3. Show (categorías benjamín (U11) y alevín (U14))	
7.3.1. Naturaleza	12
7.3.2. Desarrollo del encuentro	13
7.3.3. Criterios de valoración	13
7.3.4. Desenlace del encuentro	14
Sección 8. Incomparecencia y abandono	14
Sección 9. Lesión, enfermedad o accidente	14

PARTICULARIDADES

Chupetín (U6)	15
Mini Benjamín (U9)	15
Benjamín (U11)	16
Alevín (U14)	16

SITUACIONES NO CUBIERTAS POR EL RGTO.	17
--	----

ENTRADA EN VIGOR	17
-------------------------------	----

ANEXO I. Gestos del árbitro	18
--	----

ANEXO II. Ataques en el sistema dúo	22
--	----

GENERALIDADES:

Sección 1. Ámbito de aplicación

Estas reglas son de aplicación en el ámbito nacional para aquellas competiciones autonómicas, opens y campeonatos de España reglados por los Sistemas Dúo, Show y Lucha de competición.

Siempre que en este documento se haga referencia a "él" se interpretará como él o ella.

Sección 2. Vestimenta y requisitos personales.

- a. Los competidores deberán usar un Gi blanco lo más acorde a su talla, de buena calidad, limpio y en buen estado.
- b. Los competidores deberán llevar el escudo cosido en la chaqueta a la altura del pecho.
- c. Los competidores deberán usar un cinturón rojo o azul atado con un nudo cuadrado, suficientemente apretado para prevenir que la chaqueta no quede suelta.
- d. Las competidoras deberán llevar una camiseta lisa y blanca de manga corta y cuello caja. No se les permite a los competidores llevar camiseta.
- e. Los competidores no podrán llevar calcetines en el tatami.
- f. Los competidores deberán tener las uñas de manos y pies cortas.
- g. Los competidores no podrán usar nada que pueda herir o dañar a su pareja en los sistemas dúo y show, u oponente en el sistema lucha (pendientes, anillos...).
- h. El pelo largo debe estar atado por una banda elástica blanda.
- i. No se permitirá el uso de gafas. Se permitirá el uso de lentes de contacto¹.

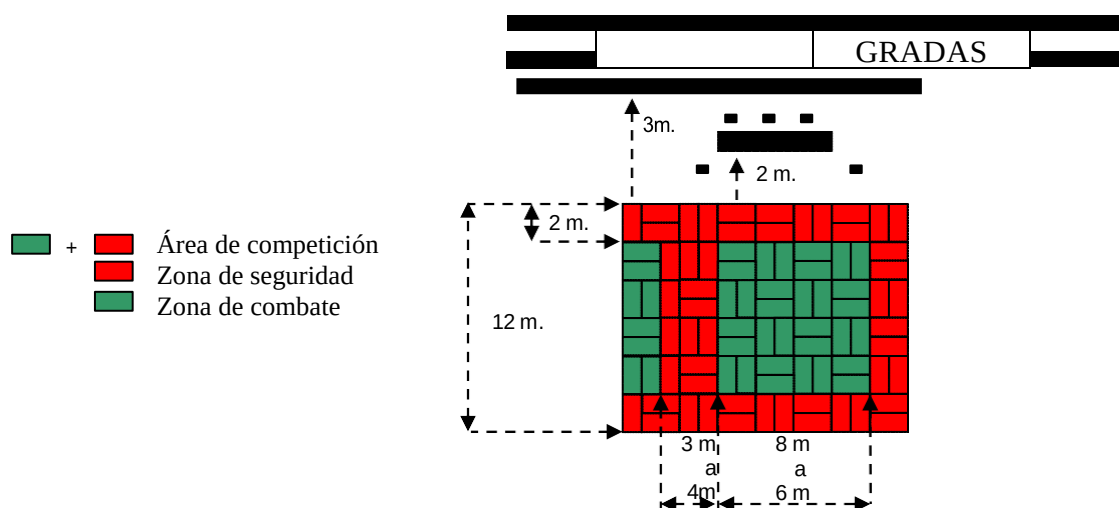
Sección 3. Área de competición².

- a. Cada área de competición deberá medir 12 x 12 metros y estar cubierta por un Tatami, principalmente de color verde u otro color aceptable.
- b. El área de competición estará dividida en dos zonas.
- c. La zona de combate será de 8 x 8 metros. Se permitirá una zona de combate mínima de 6 x 6 metros.

¹ La responsabilidad de uso de las lentes de contacto no podrá recaer en la Organización ni en el equipo arbitral del evento.

² El área de competición y el entorno se adecuarán a las características del pabellón deportivo bajo la supervisión del organizador y bajo el cumplimiento de normas de seguridad.

- d. La zona exterior a la zona de combate se llamará "zona de seguridad" y deberá tener un ancho mínimo de 2 metros.
- e. No se pueden compartir las zonas de seguridad cuando se usen dos o más zonas de combate al mismo tiempo.
- f. La distancia entre la mesa de anotadores y el área de combate debe ser al menos de 2 metros.
- g. La distancia entre el público y el área de combate debe ser al menos de 3 metros.
- h. En casos excepcionales³ cabe la posibilidad de compartir la zona de seguridad, pero entre las dos zonas de combate debe haber al menos 3 metros.



Sección 4. Entrenadores.

- a. No se permite que los entrenadores/delegados puedan dirigir el combate de los competidores salvo en las categorías chupetín y minis, y excepciones que previa solicitud de los mismos valorará la Comisión responsable de arbitraje del evento.
- b. En caso de queja o reclamación a realizar por el entrenador/delegado se requiere:
 1. Que este esté colegiado y asista a la reunión previa de arbitraje.
 2. Que se dirija al responsable del tatami⁴ en el que su/s competidor/es compita/n y formule su queja o reclamación antes de que un nuevo encuentro o combate se inicie.

Sección 5. Árbitros y mesa de anotaciones.

Si el número de árbitros lo permite en todos los tatamis habilitados para la competición, se tendrá el número de árbitros descritos en el reglamento sénior.

³ Compartir la zona de seguridad solo se permitirá si el tamaño del pabellón deportivo es demasiado pequeño.

⁴ El responsable del tatami no tiene por qué coincidir con el A.C.; de no estar en el tatami deberá estar en la mesa de anotaciones.

En caso de no haber número suficiente, habrá como mínimo en cada tatami:

- Un Árbitro Central (A.C.) y un Árbitro de Mesa (A.M.) en los combates del sistema lucha.
- Un A.C. y 3 árbitros que compondrán el Jurado en los sistemas dúo y show.

Funciones de los árbitros⁵:

Árbitros		Sistemas de competición	
		Lucha	Dúo y Show
El Árbitro Central (A.C.)	Responsable:	Vela ante todo por la seguridad de los competidores.	
	Árbitro:	Dirige el desarrollo del combate Valora las técnicas y/o infracciones cometidas por los competidores Actúa como nexo de comunicación entre el Jurado, los Árbitros Laterales y el Árbitro de Mesa.	
	Educador:	Conduce el combate dirigiendo a los competidores en los saludos, y enseñándoles y explicándoles las normas que lo regulan, especialmente cuando se les avisa de acciones que no pueden hacer y/o son sancionados.	
El Árbitro de Mesa (A.M.)		Dicta los puntos otorgados por el A.C. o el Jurado al crono, quien los anotará en el programa.	
Los Árbitros Laterales (A.L.)		Evalúa las técnicas y/o sanciones de los competidores. Apoya al A.C. para la resolución de situaciones dudosas.	
Los Árbitros del Jurado			Garantiza que la puntuación otorgada en las demostraciones se ajusten a los criterios y principios definidos en el Reglamento. Apoya al A.C.

⁵ Los árbitros deben ser de diferentes autonomías o, en su caso, de diferentes clubes.

Sección 6. Código ético.

Todos los árbitros deben ser especialmente sensibles con los pequeños y dar ejemplo educándoles y enseñándoles bajo los valores de compañerismo, respeto, igualdad y trabajo en equipo.

Cualquier persona cuya actitud exprese anti deportividad de forma verbal o por medio de gestos hacia los competidores, los árbitros, familiares o amigos, o entre estos, podrá ser expulsada expresamente de la competición por el A.C. o el miembro del Jurado que ejerza las funciones del A.C. (M.J.).

Sección 7. Sistemas de competición.

7.1. Lucha (categorías benjamín y alevín).

7.1.1. Naturaleza:

- a. En el Sistema Lucha, dos competidores compiten uno contra el otro en una competición deportiva con los medios utilizados en Jiu Jitsu.
- b. El Sistema de Lucha para las categorías benjamín y alevín consta de:

Parte 1: Golpes de puño y pierna (en adelante atemis)

Parte 2: Proyecciones y derribos (en adelante proyecciones).

Parte 3: Técnicas de suelo.

Los competidores deben ser técnicamente activos antes de pasar a la siguiente parte o cambiar entre las diferentes partes.

Una acción es técnicamente válida cuando un competidor muestra la técnica con un buen equilibrio y con combinaciones controladas.

- c. Los ataques en la parte 1 se limitan a las siguientes áreas: abdomen, pecho, espalda y costado.
- d. Queda terminantemente prohibido realizar técnicas de estrangulación y/o luxación.
- e. El tiempo de combate será de 2 minutos a tiempo parado. En caso de empate al final de este tiempo, los competidores tendrán 30 segundos más para desempatar. El A.C. junto con los Árbitros Laterales (A.Ls.) deberán decidir, después de consultar con el Árbitro de Mesa (A.M.), si la última acción ocurrió antes o después del final de los 2 minutos.
- f. Se permite un tiempo máximo de recuperación de 5 minutos para un mismo competidor entre dos combates consecutivos.

7.1.2. Desarrollo del combate:

- a. Los competidores comienzan uno enfrente del otro en medio de la zona de combate, separados aproximadamente por una distancia de dos metros. El competidor con el cinturón rojo se encuentra en el lado derecho del A.C. A la señal del A.C., los competidores harán un saludo de pie, primero a los árbitros, luego entre ellos.

- b. Cuando el A.C. anuncie “Hajime” el combate comienza en la parte 1.
- c. Tan pronto haya contacto entre los competidores por agarre del oponente, comienza la parte 2. Puñetazos, golpes y patadas no podrán permitirse, excepto cuando se hayan realizado simultáneamente al agarre inicial.
- d. Tan pronto ambos competidores tengan sus rodillas sobre el suelo o uno de los competidores esté sentado o tumbado en el suelo, el combate continúa en la parte 3.
- e. Las proyecciones deben comenzar en la zona de combate. El oponente puede ser proyectado a la zona de seguridad siempre que la proyección no presente riesgo de lesión para el oponente.
- f. Al final del combate, el A.C. anuncia el ganador y ordena el saludo de pie entre los competidores, después a los árbitros que se sitúan de pie en línea dentro de la zona de combate frente al A.M.

7.1.3. Aplicación de “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” y “Yoshi”

- a. El A.C. anuncia “Hajime” para iniciar o reiniciar el combate después de “Matte”.
- b. El A.C. anuncia “Matte” para detener el combate temporalmente en los siguientes casos:
 - 1. Para avisar o sancionar a uno o ambos competidores en Parte 1 una acción no permitida.
 - 2. Cuando el A.C. considere que es necesario ajustar el cinturón de uno o ambos competidores⁶.
- c. “Sonomama” lo utilizará el A.C. para detener temporalmente a los competidores. En este caso no se les permitirá moverse pero de hacerlo el A.C. les colocará en la posición en la que estaban y les avisará que deben mantener esa posición hasta la próxima indicación.
- d. Después de “Sonomama” y para reiniciar el combate el A.C. anuncia “Yoshi”, indicándoles que pueden continuar en caso de no hacerlo.

7.1.4. Puntuación.

El A.C. otorga la siguiente puntuación.

- a. Parte 1: (Golpes de puño y pierna con control⁷).
 - 1. Un puñetazo, golpe o patada no bloqueadaIppon (2 puntos)
 - 2. Un puñetazo, golpe o patada parcialmente bloqueada.....Waza-Ari (1 punto)

⁶ El A.C. podrá ajustar el cinturón, así como el Gi o protecciones en su caso del competidor o de ambos.

⁷ El competidor que agarre la pierna del oponente al lanzar este último una patada, solo podrá ser sancionado si su intención es la de proyectar (aviso, shido, chui).

Si no tratase de encadenar con una proyección y soltase el agarre a la pierna no se le sancionará, pero sí se le avisará en todas las ocasiones que lo realice.

En ambos casos el A.C. dará Matte y se reiniciará el combate en parte 1.

- b. Parte 2: (Proyecciones y barridos)
 1. Una proyección o barrido perfecto.....Ippon (2 puntos)
 2. Una proyección o barrido no perfecto..... Waza-Ari (1 punto)
- c. Parte 3: (Técnicas de suelo)
 1. Un control eficiente anunciado como “Osae-komi” durante 15 segundosIppon (2 puntos)
 2. Un control eficiente anunciado como “Osae-komi” durante 10 segundos y menos de 15 segundosWaza-Ari (1 punto)
 3. Abandono Ippon (3 puntos)
- d. Una inmovilización eficaz comenzada dentro del tiempo de combate podrá continuar hasta su finalización (incluso cuando el tiempo de todo el combate haya finalizado). Si el control se rompe antes de los 15 segundos el A.C. anuncia Toketa.

7.1.5. Sanciones.

a. “Actos leves prohibidos”

Serán penalizados con “Shido” y el oponente conseguirá un Waza-Ari (1 punto).

Las siguientes acciones contarán como actos leves prohibidos:

1. Si uno o ambos competidores muestran pasividad:
 - Tras un tiempo prudencial intercambiando atemis en parte 1, el A.C. podrá animarles de voz a que se agarren para evitar siempre la sanción de pasividad por no pasar a parte 2. Si en este momento uno de los competidores lleva acción de ir a agarrar y el otro aprovecha para marcar punto de atemi no debe ser tenido en cuenta.
 - Igualmente, cuando los competidores llevan un tiempo prudencial en parte 2, el A.C. podrá animarles a continuar en parte 3.
 - Si un competidor cae repetidamente sobre sus rodillas o se sienta directamente, debe ser avisado por pasividad en parte 2, si reitera, será penalizado con Shido. No se permite levantar al oponente tumbado para aplicar una técnica de proyección. En este caso el A.C. detiene el combate con Matte.
2. Mubobe: Si uno o ambos competidores realizan una acción que pone en peligro su integridad. Ejemplos:
 - Cuando el competidor agarra o intenta agarrar a su oponente sin haber realizado una acción técnica⁸. El A.C. dará Mate inmediatamente, aviso o sanción si la acción es reiterada; el combate continúa en parte 1.

⁸ Si la acción de agarre o intento de agarre no supone peligro para el propio competidor o el oponente se considerará pasividad, no Mubobe.

- Cuando el competidor coloca su propia cabeza tras el brazo del oponente mientras están agarrados⁹. El A.C. dará Sonomama inmediatamente, aviso o sanción si la acción es reiterada; el combate continúa en parte 2.
3. Salir deliberadamente fuera de la zona de combate con ambos pies¹⁰.
 4. Empujar intencionadamente al oponente fuera del área de combate.
 5. Dar patadas o puñetazos intencionadamente después de iniciarse la Parte 2.
 6. Hacer cualquier acción después de que haya sido anunciado “Matte” o “Sonomama”.
 7. Deliberadamente golpear, dar patadas o puñetazos a las piernas.
 8. Deliberadamente golpear, dar patadas o puñetazos al oponente si este está tumbado.
 9. Si el Gi y protecciones del competidor no siguen las reglas, no se le permitirá comenzar el combate. Podrá cambiar sus protecciones o Gi a la mayor brevedad posible siendo:
 - Avisado tras el transcurso de 2 minutos.
 - Sancionado si el tiempo total supera los 3 minutos¹¹.

Serán penalizados en cuatro pasos con:

- 1º.- Aviso al competidor, indicándole la acción que está haciendo incorrectamente.
- 2º.- Shido. Sobre la misma acción. El oponente conseguirá un Waza-Ari (1 punto).
- 3º.- Chui. Sobre la misma acción. El oponente conseguirá dos Waza-Ari (2 puntos).
- 4º.- Hansokumake.

b. “Actos prohibidos”

Serán penalizados con “Chui” y el oponente conseguirá 2 Waza-Ari (2 puntos).

Las siguientes acciones contarán como actos prohibidos:

1. Realizar ataques como dar patadas y puñetazos, empujar, golpear el cuerpo del oponente de forma dura¹².

⁹ Este caso podría provocar daño en la cabeza por caída incontrolada.

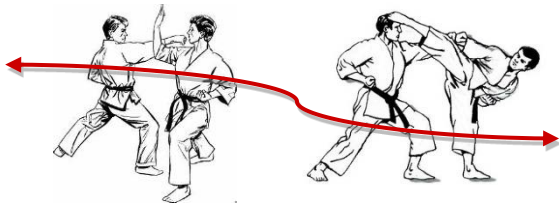
¹⁰ Si uno de los competidores deja la zona de combate durante un corto lapso de tiempo y vuelve a la misma, el combate no debe pararse.

¹¹ La sanción será dada después del saludo de pie y antes de que el combate comience con la orden “Hajime”.

¹² El contacto en el cuerpo se considera contacto de “toque de piel”, si no debe ser interpretado como contacto duro. Una técnica se considerará contacto duro si es parada por el cuerpo del oponente en vez de por el propio atacante.

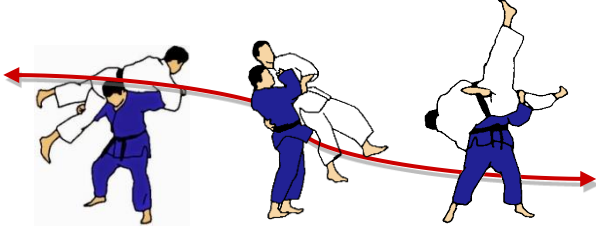
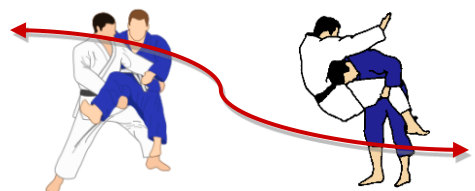
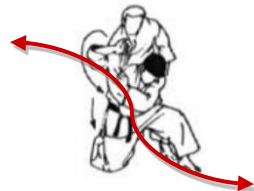
Otro criterio para considerar una técnica como contacto duro es analizar si el oponente se mueve hacia la técnica realizada. En este caso no hay intención por el atacante de provocar contacto duro y podría ser valorada como Mubobe para el oponente (falta de protección hacia sí mismo o comportamiento imprudente).

2. Proyectar al oponente desde la zona de combate fuera de la zona de seguridad.
3. Desobedecer las instrucciones del A.C.
4. Hacer llamadas, comentarios o gestos hacia el oponente, árbitros, mesa de anotadores o cualquier otra persona.
5. Hacer una acción incontrolada como puñetazos y patadas circulares que no son paradas incluso cuando no golpeen al oponente, y tras una proyección que impida al oponente poder continuar inmediatamente.

Parte 1		No se permitirá marcar técnicas contra la cabeza¹³ 
Parte 2	En ningún caso se permitirán luxaciones y estrangulaciones	No se permitirá ninguna proyección en que Tori no controle el brazo de Uke del lado por el que es proyectado.
		No se permitirá cualquier acción de derribo en la que tori se cuelgue del cuello de uke sin intención de crear kuzushi.
		No se permitirá ningún movimiento en que Tori caiga encima de Uke de forma dolosa¹⁴)
		No se permitirán las técnicas de proyección de sutemis ni makikomis 

¹³ Las técnicas dirigidas a la cabeza que la rozan, estén a una distancia de 10 cm de la misma, a menor o mayor distancia, son técnicas no válidas, no puntuables y sancionables. El A.C. avisará al competidor de que puede ser descalificado si se produce contacto.

¹⁴ Las técnicas de proyección representadas en este punto son ejemplos de actos prohibidos.

Parte 2	En ningún caso se permitirán luxaciones y estrangulaciones	No se permitirán las siguientes técnicas: Kata guruma, Te guruma, Ura nage, Ushiro goshi 
		No se permitirán las técnicas en las que Tori agarre por debajo del cinturón, ya sea cogiendo una pierna en patada de Uke o las dos piernas barriéndole (Morote gari, Ryo ashi dori o Tani otoshi). 
		No se permitirá ejecutar una técnica de proyección sobre una o las dos rodillas ¹⁵ 
Parte 3	En ningún caso se permitirán luxaciones y estrangulaciones	No se permiten las presas alrededor del cuello sin inmovilizar un brazo. En caso de osae komi y pérdida del control del brazo se deberá dar Toketa y Matte.
		Cuando Uke está cogido en una inmovilización, no podrá realizar el giro de su cuerpo hasta el extremo de forzar su hombro y cuello poniendo en peligro sus articulaciones.

¹⁵ El A.C. y los A.L. deben saber identificar cuándo el competidor cae sobre sus rodillas o se sienta directamente por falta de equilibrio (a), y cuando realiza una técnica de rodillas intencionada (b):

- (a) Se le avisará cada una de las veces que lo realice. El A.C. dará Sonomama y reiniciará en parte 2.
- (b) Aviso por acto prohibido, Chui si repite la acción. El A.C. dará Sonomama inmediatamente antes de que el competidor pueda realizar la proyección y colocará a los competidores para reiniciar en parte 2.

El competidor no podrá levantar al oponente tumbado para aplicar una técnica de proyección. El A.C. dará Matte y reiniciará el combate en parte 1.

Serán penalizados sobre una misma acción con:

- 1º.- Aviso al competidor, indicándole la acción que está haciendo incorrectamente.
- 2º.- Chui. El oponente conseguirá dos Waza-Ari (2 puntos).
- 3º.- Hansokumake.

En caso de dos “Actos Prohibidos” sancionados sobre distintas acciones, el combate se perderá por “Hansoku-make”.

c. “Actos graves prohibidos”:

Serán penalizados:

- La primera vez que un competidor haga un acto grave prohibido será sancionado con “Hansoku-make”. Pierde el combate con 0 puntos y el oponente consigue 14 puntos o el resultado marcado si fuera superior a 14.
- La segunda vez que el competidor pierda por Hansoku-make en un Torneo, será expulsado del resto del Torneo.

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

Las siguientes acciones contarán como actos graves prohibidos:

1. Aplicar cualquier acción con la intención de lesionar al oponente.
2. La realización de cualquier tipo de luxación o estrangulación.
3. Cualquier tipo de atemi realizado a la cabeza con contacto duro¹⁶.
4. Cualquier técnica que provoque sangrado al oponente (no por causa de la existencia previa de una herida, por una acción de Mubobe realizada por este último, o si se realizara de manera fortuita, situación valorada por el equipo arbitral del combate).

7.1.6. Desenlace del combate.

- a. Un competidor puede ganar el combate antes de la finalización del tiempo, si consigue al menos un Ippon en cada una de las 3 partes. Se denomina Full Ippon. En este caso el competidor que pierde consigue 0 puntos y el competidor que gana consigue 50 puntos o el resultado marcado si fuera superior a 50.
- b. Cuando el tiempo de combate ha terminado, el competidor que tiene más puntos al final del combate será el ganador.
- c. Si los competidores tienen igual puntuación al final del combate, el competidor que haya conseguido uno o más Ippones en el mayor número de partes gana el combate.

¹⁶ Una técnica se considerará contacto duro si es parada por la cabeza del oponente en vez de por el propio atacante. También se considerará contacto duro si la técnica hace que la cabeza del oponente se mueva debido al contacto.

- d. Si la puntuación es igual en total de puntos y en número de diferentes partes en las cuales se hubiera alcanzado Ippon, el competidor que hubiera obtenido el mayor número de Ippones gana el combate.
- e. Si la puntuación es igual para ambos en total de puntos, en número de diferentes partes con Ippon y en número de Ippones, habrá un combate extra hasta que el combate se decida¹⁷. Hay un tiempo de descanso entre los combates de 1 minuto. El procedimiento puede repetirse. La puntuación, Ippones y sanciones del combate inicial se trasladan al combate extra.

7.2. Sistema dúo (todas las categorías).

7.2.1. Naturaleza:

El Sistema Dúo consiste en la presentación de la defensa de un competidor contra un número de ataques predeterminados que realiza otro competidor del mismo equipo.

En relación a los ataques:

- Cada ataque puede ir precedido por un pre ataque: un empujón, un Atemi, un tirón...¹⁸.
- Cada ataque puede ser realizado por el lado derecho o por el izquierdo, a libre elección del equipo.
- En relación al primer ataque de cada serie, Tori (defensor) tendrá el Jurado a su derecha; después el ataque puede venir de cualquier lado. El A.C. les colocará en la posición correcta.

En relación a la defensa:

- La defensa es completamente libre a elección del defensor, así como la posición de los pies.
- Se permite la realización de luxaciones y estrangulaciones bajo la responsabilidad del entrenador (salvo en las categorías chupetín y mini benjamín).

7.2.2. Desarrollo del encuentro:

- a. Cada miembro de la pareja y dirigidos por el A.C. o miembro del Jurado que ejerza tal función (M.J.) entrará al tatami en el lado opuesto al compañero y se dirigirán uno frente al otro al medio de la zona de combate, deteniéndose a dos metros de distancia entre ellos.
- b. A la señal del A.C. o M.J., saludarán primero al A.C. o al Jurado, y después entre ellos. Comienza el ejercicio a la orden del A.C. o M.J.: Hajime.
- c. Las parejas competirán por rondas, actuando:

Primero uno de los integrantes de la misma, tras el cual el Jurado dará su puntuación levantando su respectivo tablero de puntuación sobre la cabeza a la orden del A.C. o M.J. por Hantei.

Después actuará el otro integrante de la pareja, tras el cual el Jurado volverá a dar su puntuación de igual manera.

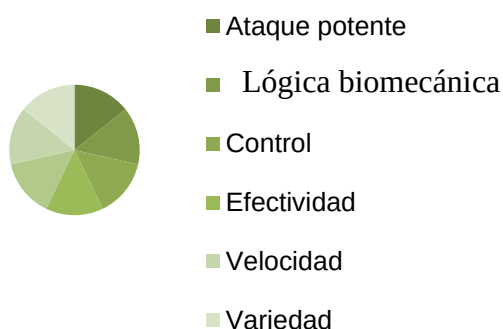
¹⁷ El tiempo de combate extra, recordamos, es de 30 segundos.

¹⁸ No se tendrá en cuenta la realización o no del pre-ataque en la valoración de las técnicas presentadas.

- d. A continuación, y dirigidos por el A.C. o M.J., se saludarán entre ellos y luego al A.C o al Jurado.
- e. Volverán a salir como han entrado, enfrentados a cada lado del tatami.
- f. Cuando la misma pareja deba aparecer en encuentros consecutivos, se permitirá un tiempo máximo de 5 minutos entre ambos encuentros.

7.2.3. Criterios de valoración:

El jurado considerará y valorará los siguientes aspectos:



Debido a la peculiaridad de estas categorías, los integrantes del Jurado deberán tener en cuenta una valoración global sin centrarse en el mismo criterio para todos los deportistas, teniendo en cuenta siempre la evolución natural de los niños.

7.2.4. Desenlace del encuentro:

Los puntos se entregarán:

- En la primera ronda: de 6 a 8 puntos (con intervalos de 0,5 puntos).
- En la segunda ronda: de 7 a 9 puntos (con intervalos de 0,5 puntos).

Sumando las puntuaciones en cada una de las series de la siguiente manera:

- a. Siempre que el Jurado lo formen 5 árbitros, el valor más alto y el más bajo se anulan quedando la suma de las 3 puntuaciones restantes.
- b. Si lo formaran 3 árbitros, se suman las 3 notas.

La pareja que obtenga la mayor puntuación gana.

7.3. Sistema show (categorías benjamín y alevín).

7.3.1. Naturaleza:

El Sistema Show de la JJIF consiste en la presentación de una coreografía de técnicas de defensa de un competidor contra los ataques de otro, ambos del mismo equipo.

Aunque la coreografía puede ser elegida libremente por el entrenador, comprenderá una secuencia (lógica) de ataques y defensas en la que debe constar un mínimo de dos atemis y dos proyecciones.

Se permite una coreografía y técnicas adicionales y los ataques podrán ser realizados con pre-ataques como puñetazos, golpes, empujones o tirones.

La defensa es completamente libre a elección del competidor, así como los respectivos papeles como atacante y defensor.

Se permite el uso de un objeto adicional de defensa durante la presentación en un máximo de 1 ataque¹⁹, siempre que no sea cortante o punzante (tampoco simulado con esas características), y que no se identifique como arma (cuchillo, pistola, katana...).

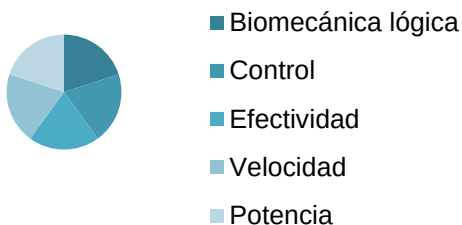
7.3.2. Desarrollo del encuentro:

- Las parejas competirán por rondas.
- Cada miembro de la pareja y dirigidos por el A.C. o miembro del Jurado que ejerza tal función (M.J.) entrará al tatami en el lado opuesto al compañero y se dirigirán uno frente al otro al medio de la zona de combate, deteniéndose a dos metros de distancia entre ellos.
- A la señal del A.C. o del M.J. saludarán primero al A.C. o al Jurado y después entre ellos. Comienza el ejercicio a la orden del A.C.: Hajime.
- La puntuación se dará por el Jurado una vez finalizada la presentación. Tras la orden del A.C. o del M.J. "Puntuación Técnica – Hantei" o "Puntuación artística – Hantei", el Jurado levantará sus respectivas puntuaciones por encima de sus cabezas.
- A continuación, y dirigidos por el A.C. o M.J., se saludarán entre ellos y luego al A.C o al Jurado.
- Volverán a salir como han entrado, enfrentados a cada lado del tatami.
- Cuando la misma pareja deba aparecer en encuentros consecutivos, se permitirá un tiempo máximo de 5 minutos entre ambos encuentros.

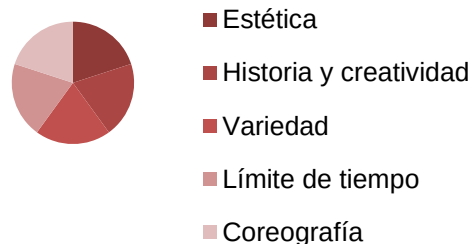
7.3.3. Criterios de valoración:

El Jurado considerará y valorará los siguientes aspectos:

Puntuación técnica



Puntuación artística



¹⁹ ¡Colocados dentro o alrededor del tatami! Ejemplos: cinturón, bufanda (pañuelo), bastón...

Debido a la peculiaridad de estas categorías, y teniendo en cuenta siempre la evolución natural de los niños, los integrantes del Jurado deberán tener en cuenta:

- Una valoración global técnica sin centrarse en el mismo criterio para todos los deportistas.
- Si el tiempo de la coreografía sobrepasa el estimado en este Rgto., el A.C. (o M.J.) dejará que finalice la misma y cada uno de los miembros del Jurado reducirá su puntuación en 0,5 puntos.

7.3.4. Desenlace del encuentro:

Los puntos se entregarán, tanto de la puntuación técnica como de la artística:

- En la primera ronda: de 6 a 8 puntos (con intervalos de 0,5 puntos).
- En la segunda ronda: de 7 a 9 puntos (con intervalos de 0,5 puntos).

Sumando las puntuaciones en cada una de las partes, técnica y show, la pareja que obtenga la mayor puntuación gana.

Si la clasificación determinada por los puntos entregados a las diferentes parejas muestra un empate (la misma puntuación), la puntuación técnica decidirá qué pareja tiene una clasificación más alta.

Si coinciden varias parejas con la misma puntuación técnica, estas deberán realizar una nueva ronda. Tras ello, el Jurado deberá elaborar una nueva clasificación.

Sección 8. Incomparecencia y abandono.

- a. La decisión de “Fusen-gachi” (ganador por incomparecencia) será dada por el A.C. (o M.J. en su caso) al competidor cuyo oponente no se presente al combate.

El ganador consigue, tras haber sido su oponente llamado 3 veces en un tiempo de 3 minutos, en el sistema lucha: 14 puntos; en el sistema dúo: 12 puntos; en el sistema show: 12 puntos.

- b. La decisión de “Kiken-gachi” (ganador por abandono del oponente) será dada por el A.C. (o M.J. en su caso) al competidor cuyo oponente abandone la competición durante el combate.

En este caso, el competidor que abandona consigue 0 puntos y el ganador consigue en el sistema lucha: 14 puntos o la puntuación alcanzada si fuera mayor de 14; en el sistema dúo: 12 puntos; en el sistema show: 12 puntos.

Sección 9. Lesión, enfermedad o accidente.

- a. En cualquier caso, cuando un combate se para a causa de la lesión de uno de los competidores o ambos, el A.C. o M.J. debe permitir un tiempo máximo de recuperación por competidor y en cada combate de 5 minutos.
- b. El tiempo médico comienza a la señal del A.C. o del M.J.
- c. Si uno de los competidores no fuera capaz de continuar, el A.C. o M.J. tomará la decisión de acuerdo a las siguientes cláusulas:

1. Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor lesionado, el competidor lesionado perderá el combate en el sistema lucha con 0 puntos y el oponente conseguirá 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14; en el sistema dúo y show, 12 puntos.
 2. Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor no lesionado, este perderá el combate en el sistema lucha con 0 puntos y el oponente conseguirá 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14; en el sistema dúo y show, 12 puntos.
 3. Cuando sea imposible atribuir la causa de la lesión a ningún competidor, el competidor no lesionado gana el combate en el sistema lucha con 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14, y el competidor herido perderá el combate con 0 puntos; en el sistema dúo y show, 12 puntos.
 4. Cuando uno de los competidores se encuentre enfermo durante el combate y no sea capaz de continuar, en el sistema lucha perderá el combate con 0 puntos y el oponente conseguirá 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14; en los sistemas dúo y show, 12 puntos.
- d. El médico oficial decide si el competidor lesionado puede o no continuar.
- e. Si un competidor pierde la conciencia o si es noqueado, el combate debe ser parado y al competidor no se le permitirá continuar en la competición.

PARTICULARIDADES

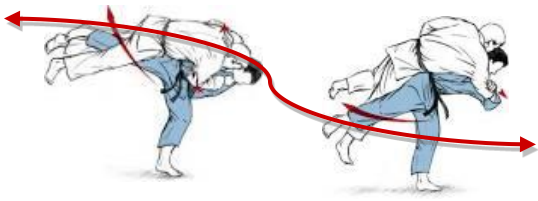
Las características particulares de cada una de las categorías pre infantiles vienen definidas a continuación.

La edad de los competidores es aquella cumplida en el año en el que la competición se realiza.

Chupetín U6	Minibenjamín U9
3, 4 y 5 años	6, 7 y 8 años
<u>Sistema Dúo</u> a. Los posibles ataques vienen determinados en la serie A en 4 ataques y variantes: A. Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello. b. Cada pareja realiza 3 ataques, predeterminados por la propia pareja y a elección de entre los incluidos en la serie A²⁰. c. Se permiten las técnicas de luxación solo como técnicas de conducción²¹. d. No se permiten las técnicas de estrangulación.	

²⁰ Los competidores deben elegir libremente 3 ataques del total de 12 ataques de la serie A.

²¹ La responsabilidad de realización de las técnicas de luxación y estrangulación referidas en este Rgto. no podrá recaer en la Organización ni en el equipo arbitral del evento.

Benjamín U11	Alevín U14
9 y 10 años	11, 12 y 13 años
Sistema lucha	
Material:	
Los competidores tienen que llevar protecciones de: - Manos obligatorias blandas, cortas y ligeras, y - Protecciones de pie y espinilla recomendadas blandas con el mismo color del cinturón (rojo o azul).²¹	a. Los competidores están obligados a llevar protecciones de manos blandas, cortas y ligeras, y protecciones de pie y espinilla blandas con el mismo color del cinturón (rojo o azul)²². - Las protecciones deben estar fabricadas de espuma blanda y deben tener al menos 1 cm de espesor, con un límite no superior a 2 cm. - Las protecciones deben tener un tamaño adecuado al competidor y estar en buen estado. b. Las competidoras podrán llevar protección de pecho blando.
Categorías:	
Pesos Masculinos y Femeninos: -25 kg, -30 kg, - 35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg y +55 kg	Pesos Masculinos y Femeninos: -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg y +55 kg
“Actos prohibidos”	
No se permiten las técnicas de Uchi mata ni Harai goshi 	No se permite la técnica de Uchi mata  Se permite la técnica de Harai goshi 

²² Salvo problemas de stock, en cuyo caso la Organización del evento decidirá sobre la cuestión a resolver.

Benjamín U11	Alevín U14
9 y 10 años	11, 12 y 13 años
Sistemas dúo y show	
a. Los posibles ataques vienen determinados en la serie A y en la serie B en 4 ataques y variantes: A. Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello. B. Abrazos y estrangulaciones al cuello. b. Se permite la realización de luxaciones y estrangulaciones²³.	
Dúo Cada pareja realiza los ataques, predeterminados por la propia pareja y a elección de entre los incluidos en las dos series, de la siguiente manera:	
Benjamines - 5 ataques: - 3 ataques de la serie A, - 2 ataques de la serie B.	Alevines - 6 ataques: - 3 ataques de la serie A, - 3 ataques de la serie B.
Show a. El equipo es libre de elegir: - 2 ataques como mínimo de la serie A, - 2 ataques como mínimo de la serie B. b. Cada presentación tendrá un tiempo máximo de 1 minuto y medio.	

SITUACIONES NO CUBIERTAS POR EL RGTO.

Los árbitros del combate deben tomar juntos una decisión y resolver cualquier situación no cubierta por este Reglamento.

ENTRADA EN VIGOR.

El presente Reglamento de competición de las categorías pre infantiles tendrá su entrada en vigor el 22 de enero de 2022.

Los anteriores Reglamentos serán reemplazados por este último.

²³ La responsabilidad de realización de las técnicas de luxación y estrangulación referidas en este Rgto. no podrá recaer en la Organización ni en el equipo arbitral del evento.

Anexo I. Gestos del árbitro

 Hajime (SL) Comienzo del combate El árbitro está de pie entre los competidores y con ambas manos anuncia "Hajime". La voz debe ser firme y con autoridad.	 Matte (SL) Se detiene el combate El árbitro levanta una de sus manos a la altura del hombro con el brazo aprox. paralelo al tatami y muestra la palma de su mano (dedos hacia arriba) a la mesa de anotadores. Voz firme y con autoridad.
 Ippon 2 puntos (SL) El árbitro levanta el brazo izq. o dcho. (dependiendo de si la puntuación es para el competidor rojo o azul), por encima de la cabeza, con la palma de la mano hacia adelante.	 Ippon 3 puntos (SL) El árbitro levanta el brazo izq. o dcho. (dependiendo de si la puntuación es para el competidor rojo o azul), por encima de la cabeza, mostrando claramente los tres dedos.
 Wazaari 1 punto (SL) Ventaja (NW) El árbitro levanta el brazo izq. o dcho. a la altura del hombro (dependiendo de si la puntuación es para el competidor rojo o azul), con la palma de la mano hacia abajo. El gesto debe mostrarse claro a la mesa de anotadores.	 Cancelar o corregir una decisión (SL, SD, NW) El árbitro mueve su mano dcha. varias veces sobre su cabeza después de mostrar la decisión que debe ser corregida. El gesto debe ser cortante, firme y claro para el A.M.
 Pasividad (SL) El árbitro gira los antebrazos de manera horizontal uno alrededor del otro, frente al cuerpo.	 Técnica sin control (SL) El árbitro levanta el brazo dcho. o izdo. horizontalmente, con el brazo doblado frente al cuerpo y la mano en puño (la descripción de la acción debe seguir al gesto antes de que la sanción sea asignada).

SL.....SISTEMA LUCHA
NW..... SISTEMA NE-WAZA
SD..... SISTEMA DUO

 Mubobe (SL) Acción confusa o riesgo para el competidor El árbitro estira los brazos con manos en puños varias veces, horizontalmente frente al cuerpo. Después del gesto el A.C. debe anunciar con voz clara "Mubobe".	 Golpe directo a la cara (SL) El árbitro mueve su puño hacia su cabeza (derecho o izquierdo según el competidor).
 Contacto duro (SL) El árbitro muestra el golpe con el puño contra la palma (derecho o izquierdo según el competidor).	 Agarre y golpe (SL) El árbitro muestra con una mano un agarre de Gi y con la otra mano un puñetazo.
 Salir fuera de la zona de combate (SL) (Señal del A.L.) El A.L. indica la acción al A.C. para que éste pueda actuar en consecuencia.	 Empujar hacia fuera (SL) El árbitro indica con ambas manos el empujón desde la zona de combate a la zona de seguridad (fuera).
 Proyectar hacia afuera del área de competición (SL) El árbitro indica con la mano dcha. o izq. (dependiendo si la acción fue realizada por el competidor rojo o azul) el movimiento desde la zona de combate hacia fuera de la zona de seguridad.	 Llamadas, comentarios innecesarios (SL) El árbitro coloca su dedo índice extendido desde el puño cerrado delante de su boca.

SL.....SISTEMA LUCHA
NW..... SISTEMA NE-WAZA
SD..... SISTEMA DÚO

 Osae-komi (SL) Control sobre el suelo El árbitro señala con la mano y palma dcha. o izda. dirigida al competidor y anuncia con voz clara "Osae-komi". El gesto debe hacerse durante todo el tiempo de duración del Osae-komi.	 Toketa (SL) Finalización del control en suelo El árbitro mueve su mano varias veces a dcha. e izda. (la cual ha mantenido en posición de Osae-komi) sobre los competidores y anuncia "Toketa". La palma está posicionada verticalmente. El gesto debe ser cortante, firme y claro.
 Ai-Uchi (SL) Acción simultánea El árbitro dobla sus brazos en posición horizontal frente a su cuerpo, con los puños en contacto entre sí.	 Sancción (SL) (Shido, Chui, Hansoku-make) El árbitro señala al competidor que es penalizado, con el dedo índice extendido de su puño cerrado y anuncia la respectiva sanción.
 Señal No lo he visto (SL) El árbitro cubre por un momento sus ojos con las palmas de sus manos abiertas.	 Ajustarse el Gi (SL) El árbitro cruza las manos frente al cuerpo, con las palmas estiradas, y señala al competidor que debe ajustarse el Gi.
 Full Ippon (SL) (Gesto del árbitro de mesa) El A.M. muestra al A.C. el gesto y el color del ganador.	 Hantei (SD) El árbitro levanta un brazo con la palma de su mano lateral por encima de su cabeza.

SL.....SISTEMA LUCHA
NW..... SISTEMA NE-WAZA
SD..... SISTEMA DÚO

	Hikiwake (SL, SD, NW) (Empate) El árbitro cruza los brazos delante de su pecho con las palmas estiradas. El árbitro debe anunciar "hikiwake"	 	Pausa (SL, NW) (En caso de "Hikiwake" antes de un combate adicional) El árbitro muestra la señal de "OK" con el dedo pulgar hacia arriba a la mesa de anotadores y dirige a los competidores a la zona de seguridad.		
	Anuncio del ganador (SL, SD, NW) El árbitro señala al ganador levantando en un ángulo de 45 grados su brazo (el respectivo al competidor y color que ha ganado), con la mano extendida y la palma abierta, y anuncia con voz clara "ganador".		Técnica prohibida (SL) Técnicas sancionadas con Shido (luxar dedos de manos o pies; cruzar las piernas alrededor de los riñones; puñetazos, golpes y patadas al oponente cuando éste está tumbado; patadas a las piernas). El árbitro golpea con su mano abierta su antebrazo contrario.		
	Perder tiempo (SL) El árbitro señala hacia su "reloj de pulsera" con el dedo índice extendido en su puño cerrado.		No seguir las instrucciones del A.C. (SL) El árbitro señala sus orejas con los dedos índices extendidos de sus puños cerrados.		Tiempo médico (SL, SD, NW) El árbitro forma una "T" con ambos brazos.
 		 			
Sonomama: Anuncio para "congelar" (SL) El A.C. golpea enérgicamente (un golpe sería suficiente) con ambas manos la espalda de los competidores cuando están luchando, y anuncia claramente y con voz firme "Sonomama".		Yoshi: Anuncio para "continuar" (SL) Cuando el motivo por el que se haya parado temporalmente la acción ("congelación") se cumpla, el A.C. debe golpear una vez y con ambas manos la espalda de los competidores y con voz clara y firme anuncia "Yoshi".			

SL..... SISTEMA LUCHA
NW..... SISTEMA NE-WAZA
SD..... SISTEMA DÚO

I

Anexo II. Ataques en el Sistema Dúo

Serie A. Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello:

1		
	Uke agarra el brazo de Tori. Una mano toma la muñeca y la otra el antebrazo. Intención: Empujar o tirar, controlar la mano	Uke agarra la solapa contraria del Gi de Tori con su mano. Intención: acercarse al oponente para realizar otra acción, tirar, empujar o sujetar al oponente, posiblemente para golpearlo/la después.
2		
	Uke ataca el cuello de Tori de frente o de espaldas mediante una estrangulación. Intención: Empujar a Tori hacia atrás, sujetar a Tori.	Uke ataca el cuello de Tori desde el costado mediante una estrangulación de manos y dedos.
3		
	Uke abraza a Tori de frente o de espaldas apresando o no los brazos de Tori. Uke apoya la cabeza en el hombro de Tori. Antes del ataque, Tori mantiene sus brazos en una posición natural.	Uke aplica Hadaka Jime (estrangulación al cuello por detrás) con su brazo. Intención: Estrangular o romper el equilibrio.
4		
	Uke abraza el cuello de Tori con su brazo desde el lateral.	Uke abraza el cuello de Tori con su brazo de frente. Intención: estrangular o aplicar una técnica de proyección.

Comentario general de la Serie A: Manos y agarres deben estar cerrados.

I Serie B: Puñetazos, golpes y patadas.

1		
	Jodan o Chudan Tsuki – golpe de puño frontal hacia la cabeza o el cuerpo. Objetivo: Plexo solar, estómago o cara.	
2		
	Age Tsuki (Upper cut) – golpe con el puño. Objetivo: Barbilla.	Mawashi Tsuki (gancho) – golpe de puño semicircular. Objetivo: Lateral de la cabeza de Tori.
3		
	Mae Geri – patada frontal. Objetivo: Plexo solar, estómago.	
4		
	Mawashi Geri – patada semicircular. Objetivo: Plexo solar, estómago. Se permite que Tori retroceda un paso y gire su cuerpo ligeramente.	

Comentarios generales de la Serie B:

- El ataque debe poder alcanzar a Tori si este no se mueve.
- No se le permite moverse antes de que el ataque se realice.
- Tori debe reaccionar al ataque.