



Federación Española de Jiu-Jitsu y  
Deportes Asociados  
Registro Nacional Nº 51054  
C.I.F. G - 72200959  
[www.fejjyda.es](http://www.fejjyda.es)

## I CAMPEONATO DE ESPAÑA DE JIU-JITSU INFANTIL

9/ABRIL/2016 – ANTEQUERA (MÁLAGA)

**JIU-JITSU**  
**SPORT FIGHTING**  
Prebenjamins - 4 a 6 años  
Benjamins - 7 a 9 años  
Alevines - 10 a 12 años  
Infantiles - 13 a 15 años

**JIU-JITSU**  
**RANDOM ATTACKS**  
Infantiles A - 6 a 9 años  
Infantiles B - 10 a 12 años  
Infantiles C - 13 a 15 años

Ayuntamiento  
de Antequera

 HOTEL  
ANTEQUERA  
\*\*\*\*

 PATRONATO  
DEPORTIVO  
MUNICIPAL  
ANTEQUERA

 CANDIDATURA  
PATRIMONIO MUNDIAL





Federación Española de Jiu-Jitsu y  
Deportes Asociados  
Registro Nacional Nº 51054  
C.I.F. G – 72200959  
[www.fejjyda.es](http://www.fejjyda.es)

**PRESENTACIÓN** El Random Attacks es la competición técnica del Jiu-Jitsu donde dos parejas se enfrentan entre sí y se evalúa la técnica, la dificultad y el realismo. Consta de una lista de hasta 40 ataques posibles donde uno de los integrantes (*uke*) realiza un ataque al azar indicado por el árbitro y su compañero (*tori*) deberá defenderse sin conocimiento previo del ataque a realizar.

En esta modalidad de competición se diferenciarán tres categorías por edades: **Infantiles A** (6 a 9 años), **Infantiles B** (10 a 12 años) e **Infantiles C** (13 a 15 años).

Para todas las categorías se establecerán dos categorías diferenciadas por sexo, debiendo haber participación de, al menos, dos parejas en cada categoría.

Por primera vez, la FEJJYDA pone en marcha el Campeonato de España Infantil de Jiu-Jitsu, debido a la gran afluencia de menores de 15 años a los campeonatos celebrados con anterioridad.

### **REGLAMENTO SPORT FIGHTING**

El Sport Fighting es la modalidad de competición del Jiu-Jitsu de combate establecida por la organización internacional Euro Budo. Se trata de combates sucesivos en espacios de tiempo determinados de combate en suelo (*ne waza*), proyecciones (*nage waza*), y golpes (*atemi waza*).

En esta modalidad competitiva del Jiu-Jitsu se diferenciarán cuatro categorías por edades: **prebenjamines** (4 a 6 años), **benjamines** (7 a 9 años), **alevines** (10 a 12 años) e **infantiles** (13 a 15 años).

Para las dos primeras categorías (es decir, entre los 4 y los 9 años) podrá establecerse una única categoría para los dos sexos (masculino y femenino) según la participación.



Federación Española de Jiu-Jitsu y  
Deportes Asociados  
Registro Nacional Nº 51054  
C.I.F. G – 72200959  
[www.fejyda.es](http://www.fejyda.es)

Para las dos últimas categorías (entre los 10 y los 15 años) se establecerán dos categorías diferenciadas debiendo haber participación de, al menos, dos deportistas en cada categoría.

Los combates seguirán las normas establecidas por Euro Budo Internacional con las siguientes limitaciones por edad:

### **PREBENJAMINES – 4 a 6 años**

#### **- Ne Waza**

Los deportistas se situarán uno frente al otro en posición de *seiza*. En primer lugar, el deportista azul (*ao*) se tumbará espalda contra el suelo y el deportista rojo (*aka*) le realizará dos inmovilizaciones diferentes de forma continuada sin perder el control sobre el contrario. Una vez realizadas las dos inmovilizaciones, se cambiarán los roles.

Una vez que los dos deportistas hayan realizado sus dos inmovilizaciones, el árbitro solicitará *hantei* a los jueces de esquina y estos evaluarán la calidad técnica de las inmovilizaciones. Se puntuará con 3 puntos (*ippon*) a aquel deportista que haya obtenido el mayor número de banderas a su favor.

***\*Están completamente prohibidas las luxaciones y estrangulaciones en esta categoría.***

#### **- Nage Waza**





Los deportistas se situarán uno frente al otro y realizarán, desde posición natural y en estático, dos técnicas de proyección cada uno sin resistencia del contrario. Las técnicas deberán ser de cadera o de pierna (p.e.: *o goshi*, o *soto gari*, de *ashi barai*, *koshi guruma*,...).

Una vez que los dos deportistas hayan realizado sus dos proyecciones, el árbitro solicitará *hantei* a los jueces de esquina y estos evaluarán la calidad técnica de las proyecciones. Se puntuará con 3 puntos (*ippon*) a aquel deportista que haya obtenido el mayor número de banderas a su favor.

- ***Atemi Waza***

Los deportistas se situarán en las esquinas del tatami más próximos a la mesa arbitral. Frente a ellos se situarán, separados por distancias iguales: el peto, el casco y las dos guantillas por separado. Cuando el árbitro marque el comienzo, los deportistas deberán correr por los elementos anteriormente descritos uno a uno (comenzando por el más alejado) y llevándolos a la posición de partida. Cuando todos los elementos estén en el punto de origen, deberán colocárselos correctamente y alzar los brazos. El deportista que lo haga en menos tiempo recibirá 1 punto (*yuko*).

A continuación, los deportistas se situarán uno frente al otro. Uno de ellos permanecerá completamente estático mientras que el otro realiza diferentes entradas de *atemis* durante 30 segundos. A continuación se cambiarán los roles.

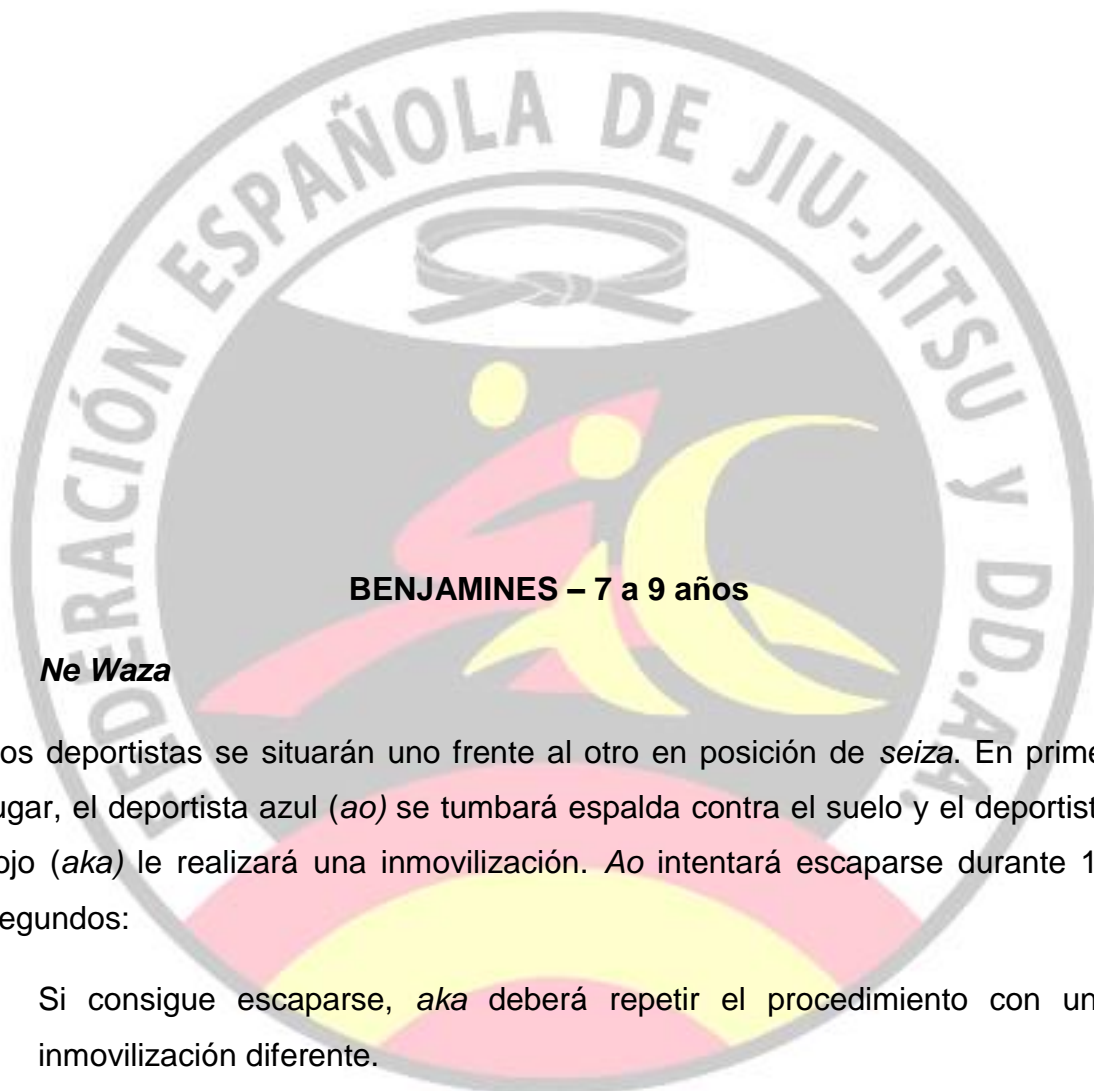
Una vez que los dos deportistas hayan realizado su fase de *atemi*, el árbitro solicitará *hantei* a los jueces de esquina y estos evaluarán la calidad técnica. Se puntuará con 3 puntos (*ippon*) a aquel deportista que haya obtenido el mayor número de banderas a su favor.

***\*Está completamente prohibido cualquier tipo de contacto en las técnicas de golpeo.***



Federación Española de Jiu-Jitsu y  
Deportes Asociados  
Registro Nacional Nº 51054  
C.I.F. G – 72200959  
[www.fejyda.es](http://www.fejyda.es)

**\*Está completamente prohibidas las técnicas yodan (a la cabeza) ya sea de mano o de pierna.**



### **BENJAMINES – 7 a 9 años**

#### **- Ne Waza**

Los deportistas se situarán uno frente al otro en posición de seiza. En primer lugar, el deportista azul (ao) se tumbará espalda contra el suelo y el deportista rojo (aka) le realizará una inmovilización. Ao intentará escaparse durante 15 segundos:

- Si consigue escaparse, aka deberá repetir el procedimiento con una inmovilización diferente.
- Si no consigue escaparse, se cambiarán los roles.

Al cambiarse los roles, aka se tumbará espalda contra el suelo y ao le realizará una inmovilización siguiendo el mismo procedimiento anteriormente descrito.

Se puntuará de la siguiente forma:



- Los deportistas ganarán 1 punto (*yuko*) si consiguen mantener la inmovilización durante 10 segundos.
- Los deportistas ganarán 3 puntos (*ippon*) si consiguen mantener la inmovilización durante 15 segundos.

**\*Están completamente prohibidas las luxaciones y estrangulaciones en esta categoría.**

**\*Está completamente prohibido realizar cualquier técnica de contraataque para zafarse del control del contrario.**

- **Nage Waza**

Los deportistas se situarán uno frente al otro y realizarán, en movimiento, tres técnicas de proyección cada uno sin resistencia del contrario. Las técnicas deberán ser de cadera o de pierna (p.e.: *o goshi*, *o soto gari*, *de ashi barai*, *koshi guruma*,...).

Una vez que los dos deportistas hayan realizado sus tres proyecciones, el árbitro solicitará *hantei* a los jueces de esquina y estos evaluarán la calidad técnica de las proyecciones. Se puntuará con 3 puntos (*ippon*) a aquel deportista que haya obtenido el mayor número de banderas a su favor.

- **Atemi Waza**

Los deportistas se situarán en las esquinas del tatami más próximos a la mesa arbitral. Frente a ellos se situarán, separados por distancias iguales: el peto, el casco y las dos guantillas por separado. Cuando el árbitro marque el comienzo, los deportistas deberán correr por los elementos anteriormente descritos uno a uno (comenzando por el más alejado) y llevándolos a la posición de partida. Cuando todos los elementos estén en el punto de origen, deberán colocárselos correctamente y alzar los brazos. El deportista que lo haga en menos tiempo recibirá 1 punto (*yuko*).



A continuación, los deportistas se situarán uno frente al otro. Uno de ellos permanecerá completamente estático mientras que el otro realiza diferentes entradas de *atemi* durante 30 segundos. A continuación se cambiarán los roles.

Una vez que los dos deportistas hayan realizado su fase de *atemi*, el árbitro solicitará *hantei* a los jueces de esquina y estos evaluarán la calidad técnica. Se puntuará con 3 puntos (*ippon*) a aquel deportista que haya obtenido el mayor número de banderas a su favor.

***\*Está completamente prohibido cualquier tipo de contacto en las técnicas de golpeo.***

***\*Se permitirán las técnicas yodan (a la cabeza) tanto de mano como de pierna siempre que estas se mantengan a una distancia mínima de 10 cm. con el contrario.***

### **ALEVINES – 10 a 12 años**

- ***Ne Waza***

Los deportistas se situarán uno frente al otro en posición de *seiza* y realizarán un enfrentamiento libre de suelo durante 30 segundos siguiendo las normas del reglamento de Sport Fighting.

Se puntuará de la siguiente forma:

- Si consigue inmovilizar durante 5 segundos, se dará 1 punto (*yuko*)
- Si consigue inmovilizar durante 10 segundos, se darán 2 puntos (*wazari*)
- Si consigue inmovilizar durante 15 segundos, se darán 3 puntos (*ippon*).

***\*Están completamente prohibidas las luxaciones y estrangulaciones en esta categoría.***

- ***Nage Waza***





Los deportistas se situarán uno frente al otro y realizarán, en movimiento, técnicas de proyección alternativas (una entrada cada vez cada uno) sin resistencia del contrario durante 1 minuto. Las técnicas deberán ser de cadera, de pierna o de hombro (p.e.: *o goshi*, *o soto gari*, *ippon seoinage*, *koshi guruma*, ...).

Se evaluará la fluidez, la velocidad de entrada, el control y la calidad técnica de la proyección. Una vez que el tiempo haya terminado, el árbitro solicitará *hantei* a los jueces de esquina y estos evaluarán la calidad técnica de las proyecciones. Se puntuará con 3 puntos (*ippon*) a aquel deportista que haya obtenido el mayor número de banderas a su favor.

- ***Atemi Waza***

Los deportistas se situarán en las esquinas del tatami más próximos a la mesa arbitral. Frente a ellos se situarán, separados por distancias iguales: el peto, el casco y las dos guantillas por separado. Cuando el árbitro marque el comienzo, los deportistas deberán correr por los elementos anteriormente descritos uno a uno (comenzando por el más alejado) y llevándolos a la posición de partida. Cuando todos los elementos estén en el punto de origen, deberán colocárselos correctamente y alzar los brazos. El deportista que lo haga en menos tiempo recibirá 1 punto (*yuko*).

A continuación, los deportistas se situarán uno frente al otro. Se realizará un intercambio alternativo de *atemi* (uno cada vez) durante 1 minuto.

Se evaluará la fluidez, la velocidad de entrada, el control y la calidad técnica del *atemi*. Una vez que el tiempo haya terminado, el árbitro solicitará *hantei* a los jueces de esquina y estos evaluarán la calidad técnica. Se puntuará con 3 puntos (*ippon*) a aquel deportista que haya obtenido el mayor número de banderas a su favor.

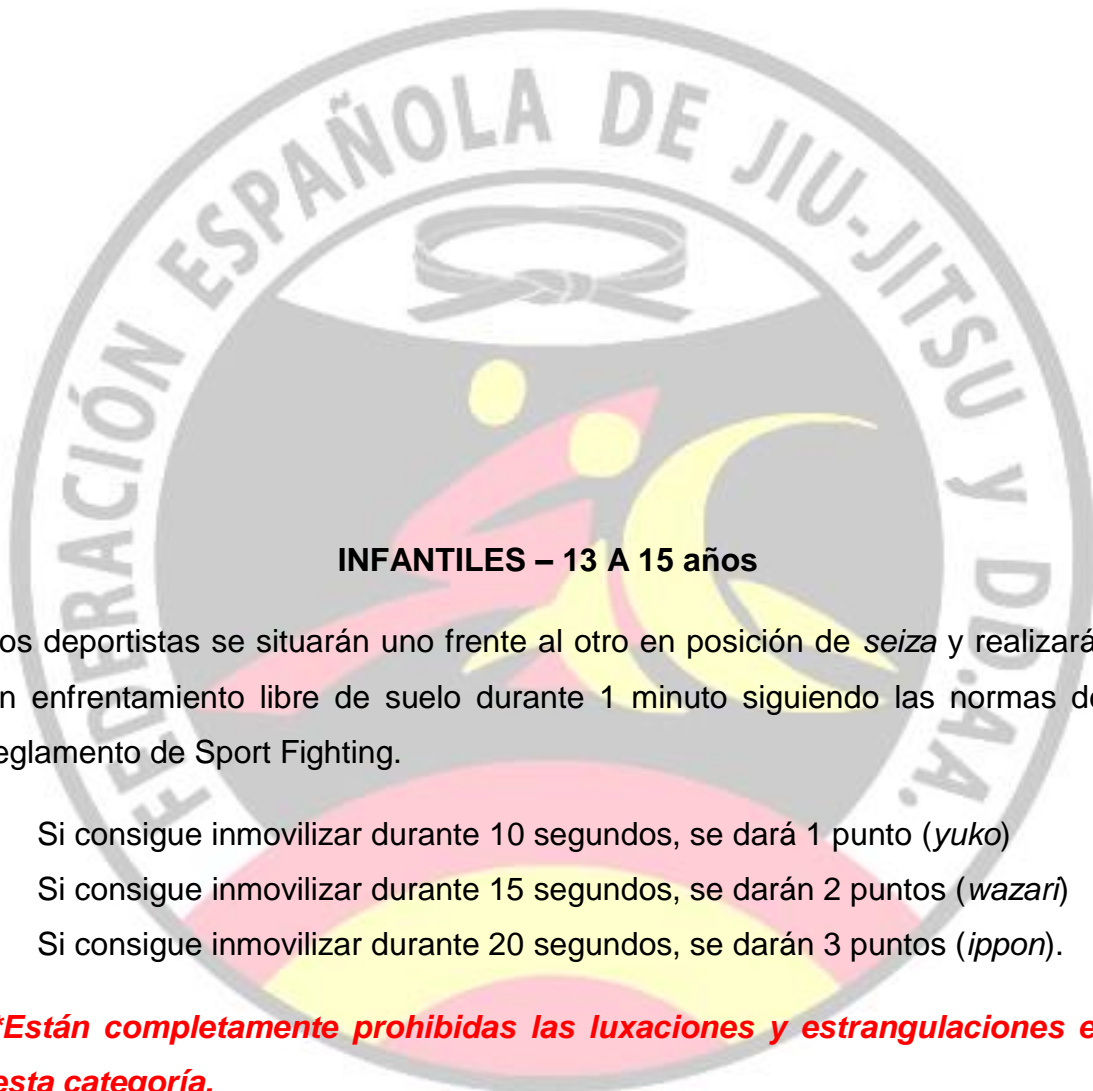
***\*Está completamente prohibido cualquier tipo de contacto en las técnicas de golpeo.***





Federación Española de Jiu-Jitsu y  
Deportes Asociados  
Registro Nacional Nº 51054  
C.I.F. G – 72200959  
[www.fejjyda.es](http://www.fejjyda.es)

***\*Se permitirán las técnicas yodan (a la cabeza) tanto de mano como de pierna siempre que estas se mantengan a una distancia mínima de 10 cm. con el contrario.***



### **INFANTILES – 13 A 15 años**

Los deportistas se situarán uno frente al otro en posición de seiza y realizarán un enfrentamiento libre de suelo durante 1 minuto siguiendo las normas del reglamento de Sport Fighting.

- Si consigue inmovilizar durante 10 segundos, se dará 1 punto (*yuko*)
- Si consigue inmovilizar durante 15 segundos, se darán 2 puntos (*wazari*)
- Si consigue inmovilizar durante 20 segundos, se darán 3 puntos (*ippon*).

***\*Están completamente prohibidas las luxaciones y estrangulaciones en esta categoría.***

- ***Nage Waza***

Los deportistas se situarán uno frente al otro y realizarán un enfrentamiento libre de proyecciones durante 1 minuto siguiendo las normas del reglamento de Sport Fighting.



Federación Española de Jiu-Jitsu y  
Deportes Asociados  
Registro Nacional Nº 51054  
C.I.F. G – 72200959  
[www.fejjyda.es](http://www.fejjyda.es)

***\*Están completamente prohibidos los sutemis, las luxaciones y estrangulaciones.***

- ***Atemi Waza***

Los deportistas se situarán uno frente al otro y realizarán un enfrentamiento libre de *atemi* durante 1 minuto siguiendo las normas del reglamento de Sport Fighting.

***\*Es obligatorio el uso de todas las protecciones: bucal, casco, guantillas, peto y espinilleras.***

***\*Está completamente prohibido cualquier tipo de contacto en las técnicas de golpeo.***

***\*Se permitirán las técnicas yodan (a la cabeza) tanto de mano como de pierna siempre que estas se mantengan a una distancia mínima de 10 cm. con el contrario.***

### **REGLAMENTO RANDOM ATTACKS**

El Random Attacks es la competición técnica del Jiu-Jitsu donde dos parejas se enfrentan entre sí y se evalúa la técnica, la dificultad y el realismo. Consta de una lista de hasta 40 ataques posibles donde uno de los integrantes (*uke*) realiza un ataque al azar indicado por el árbitro y su compañero (*tori*) deberá defenderse sin conocimiento previo del ataque a realizar.

En esta modalidad de competición se diferenciarán tres categorías por edades: **Infantiles A** (6 a 9 años), **Infantiles B** (10 a 12 años) e **Infantiles C** (13 a 15 años).

Para todas las categorías se establecerán dos categorías diferenciadas por sexo, debiendo haber participación de, al menos, dos parejas en cada categoría.

**INFANTILES A – 6 a 9 años**



Los enfrentamientos de esta categoría deberán resolver 3 aleatorios elegidos entre los cinco primeros, siguiendo la normativa del reglamento Euro Budo para Random Attacks.

Los ataques son:

1. Estrangulamiento lateral al cuello con las dos manos
2. Agarre a la muñeca opuesta con una mano
3. Tsuki directo a la cabeza
4. Abrazo por la espalda
5. Agarre cruzado de muñeca con una mano

### **INFANTILES B – 10 a 12 años**

Los enfrentamientos de esta categoría deberán resolver 3 ataques aleatorios elegidos entre los cinco primeros, siguiendo la normativa del reglamento Euro Budo para Random Attacks.

Los ataques son:

1. Estrangulamiento lateral al cuello con las dos manos
2. Agarre a la muñeca opuesta con una mano
3. Tsuki directo a la cabeza
4. Abrazo por la espalda
5. Agarre cruzado de muñeca con una mano
6. Patada frontal
7. Puñetazo circular
8. Agarre frontal a ambas muñecas



9. Agarre al cuello por detrás con ambas manos
10. Agarre al cuello por delante con ambas manos

### INFANTILES C – 13 a 15 años

Los enfrentamientos de esta categoría deberán resolver 4 ataques aleatorios elegidos entre los cinco primeros, siguiendo la normativa del reglamento Euro Budo para Random Attacks.

Los ataques son:

1. Estrangulamiento lateral al cuello con las dos manos
2. Agarre a la muñeca opuesta con una mano
3. Tsuki directo a la cabeza
4. Abrazo por la espalda
5. Agarre cruzado de muñeca con una mano
6. Patada frontal
7. Puñetazo circular
8. Agarre frontal a ambas muñecas
9. Agarre al cuello por detrás con ambas manos
10. Agarre al cuello por delante con ambas manos
11. Agarre frontal al pelo/cabeza con una mano
12. Ataque circular con porra del exterior al interior (jodan)
13. Agarre al cuello del wagi (chaqueta) por detrás con una mano
14. Candado lateral al cuello con ambos brazos
15. Abrazo frontal de cuerpo y brazos
16. Ataque circular con porra del interior al exterior (jodan)
17. Estrangulación con ambas manos en Ne Waza al lado del compañero  
(Suelo)
18. Patada circular ( Mawashi geri)
19. Agarre de solapa y ataque de puño
20. Abrazo por detrás dejando brazos libres





Federación Española de Jiu-Jitsu y  
Deportes Asociados  
Registro Nacional Nº 51054  
C.I.F. G – 72200959  
[www.fejjyda.es](http://www.fejjyda.es)

## **PARTICIPACIÓN**

El ingreso de las cuotas de participación y la inscripción deberán realizarse **antes del 15 de marzo** a través de las delegaciones territoriales, debiendo aportar el impreso cumplimentado y el justificante de pago de las cuotas.

Todas aquellas inscripciones que se realicen fuera de tiempo y forma podrán ser desestimadas inmediatamente.

<b>Sport Fighting</b>	15 €
<b>Random Attacks (por tori)</b>	20 €

### **NORMATIVA PARA TERRITORIALES**

- Cada territorial deberá inscribir a sus **entrenadores** (o coach) junto con la inscripción de los participantes. Máximo 1 coach por club inscrito.
- Cada territorial participante deberá aportar un **mínimo de 1 árbitro** o **abonar una cuota de 50 €** en concepto de cobertura de gastos del árbitro ausente.