

FEJJYDA GROUND FIGHT INFANTIL

(NE WAZA INFANTIL)





REGLAMENTO

1. Categorías	3
2. Duración de los combates.....	3
3. Comienzo del combate.....	3
4. Desarrollo del combate	3
5. Sanciones	4
a. Leves (<i>Shido</i>).....	4
b. Graves (<i>Chui</i>).....	4
c. Muy graves (<i>Hansoku make</i>).....	5
6. Técnicas prohibidas	5
6.1. Técnicas permitidas para cadetes	5
7. Aclaración importante sobre agarres.....	6
8. En caso de empate	6
9. Ganador.....	6
9.1. Ganador en la categoría cadete	6
10. Uniformidad de los competidores	7
11. Sobre los técnicos.....	7



1. Categorías

La Organización del evento se reserva el derecho a unificar categorías de peso en función de la cantidad de inscritos.

EDADES	PESOS (en kg.)							
4-5 años (Iniciación)	-14	-18	-22	-26	-30	+30		
6-7 años (Mini Benjamines)	-18	-22	-26	-30	-34	+34		
8-9 años (Benjamines)	-22	-26	-30	-34	-38	-42	+42	
10-11 años (Alevines)	-30	-34	-38	-42	-46	-50	-55	+55
12-13 años (Infantiles)	-38	-42	-46	-50	-55	-60	-65	+65
14-15 años (Cadetes)	-46	-50	-55	-60	-66	-72	-78	+78

2. Duración de los combates

Para categoría hasta alevines se desarrollarán durante 2 minutos.

Los combates de infantiles y cadetes se desarrollarán durante 3 minutos.

3. Comienzo del combate

Los competidores saludarán en posición de pie (*tachirei* o *ritsurei*) al área de competición y avanzarán hasta encontrarse a una distancia de 1 metro. Tomarán la posición *seiza* y, realizarán un *zareai* cuando el árbitro dé la orden. Luego adoptarán la posición de una rodilla en tierra y otra levantada.

Las categorías hasta alevines realizarán *kumikata* o agarre básico para comenzar el combate. El resto de categorías deberán iniciar el combate sin agarre previo.

4. Desarrollo del combate

Una vez que se encuentren en la posición descrita en el artículo anterior, el árbitro dará comienzo al combate a la orden de "luchen" o *hajime*. El combate no se detendrá hasta que termine el tiempo estipulado en el artículo primero con las siguientes excepciones:



- Salida del área de competición.
- Aplicación de una sanción por el árbitro
- Que los competidores permanezcan entrelazados en una posición por más de 10 segundos sin demostrar combatividad.
- Que uno de los competidores levante sus dos rodillas del tatami, salvo que se encuentre en posición dominante o de ataque (posición de huida del combate)
- Que algún competidor se lesione y deba ser atendido por médico.

Aclaración: una vez dada la orden de inicio (Luchen o Hajime), sólo se podrá adoptar la forma defensiva (espalda contra el tatami, en guardia) siempre y cuando se esté sujetando por solapa o manga al otro competidor e intentando llevar a cabo un control. De esta forma se evitará que ambos competidores, de forma simultánea, adopten la forma defensiva.

5. Sanciones

a. Leves (*Shido*)

- “No-combatividad”: puede considerarse que existe cuando no han se han dado acciones de ataque por parte de uno o ambos competidores durante más de 10 segundos.
- Desarreglar intencionadamente su propio *judogi* o soltarse o reajustarse el cinturón o los pantalones sin el permiso del árbitro.
- Introducir uno o varios dedos dentro de la manga del adversario o en los bajos de su pantalón.
- Utilizar ropa o cinturón, ya sea del adversario o propia, para impedir algún movimiento envolviendo las extremidades o cualquier parte del cuerpo del contrario. Sí se permitirá agarrar la ropa propia o del contrario para controlar - sin envolver - alguna parte del cuerpo.
- Salir fuera del área de combate o forzar intencionadamente al adversario a salir del área de combate.

b. Graves (*Chui*)

- Poner una mano, brazo, pie o pierna directamente sobre la cara del adversario.
- Usar la pierna o el pie (tanto la planta, el talón, el empeine o los dedos) sobre el cuello.



- Aplicar las piernas en tijeras al tronco del adversario (*dojime*), al cuello o a la cabeza. Esto se refiere a cruzar los pies en tijeras mientras se estiran las piernas.
- Retorcer uno o varios dedos del adversario a fin de romper su agarre.
- No atender a las instrucciones del árbitro.

c. Muy graves (*Hansoku make*)

- Hacer cualquier acción que pueda lesionar o poner en peligro al adversario, especialmente en el cuello o la columna vertebral del adversario, o pueda ir en contra del espíritu del combate *Ne Waza*.
- Realizar luxaciones o estrangulaciones sobre el contrincante.
- Hacer señas innecesarias, comentarios o gestos despectivos al adversario o al árbitro durante el combate.
- Golpear con ninguna parte del cuerpo sobre cualquier parte del cuerpo del contrario para hacerle soltar su agarre.

6. Técnicas prohibidas

En las categorías **Iniciación** hasta **Infantiles** no se permitirá la realización de **ninguna luxación o estrangulación** sea cual sea su naturaleza, así como tampoco se permitirán los **golpes o atemis**. El competidor que intente realizar cualquier luxación o estrangulación será advertido por el árbitro central en primer lugar. Si reincide en su intención o golpea al contrincante, será motivo de *hansoku make* o expulsión.

En la categoría **Cadetes (14-15 años)** queda prohibido, además:

- Cualquier tipo de llave de piernas.
- Mano de vaca.
- Omoplata.

6.1. Técnicas permitidas para cadetes

Se permitirán:

- Juji Gatame.
- Ude Garami (americana/kimura).
- Estrangulaciones (excepto triángulo tirando de cabeza).



7. Aclaración importante sobre agarres

Se permitirán los siguientes agarres:

- “Agarre de Pistola”. Agarrar la parte frontal de la bocamanga del oponente entre el pulgar y los cuatro dedos.
- “Agarre cruzado”. Dos manos a un mismo lado de la guardia.
- “Guardia tradicional” o *kumikata*.

8. En caso de empate

Para aquellas categorías en las cuales no pueda haber empate debido a la forma de los cruces de competición, se hará un combate extra de un (1) minuto. Si a la finalización del mismo continúa el empate, se deberá llamar a los jueces para determinar ganador por iniciativa (teniendo en cuenta, formas de entrar, de defender o de escapar de ambos competidores).

9. Ganador

En las categorías desde **Iniciación** hasta **Infantiles**, para ganar el combate se sumaran los puntos obtenidos a través del número de veces que el luchador haya tenido inmovilizado con la espalda en el suelo al oponente durante, máximo, 20 segundos. Ganará el que obtenga mayor puntuación.

- Por cada 20 segundos inmovilizando se contarán 3 puntos (*ippon*).
- Entre 15 y 19 segundos inmovilizando se contarán 2 puntos (*wazari*).
- Entre 10 y 14 segundos inmovilizando se contará 1 punto (*yuko*).

Si un luchador llega a un total de 9 puntos será vencedor del combate.

9.1. Ganador en la categoría cadete

En el caso de la categoría **Cadete (14-15 años)** el deportista podrá obtener puntos de forma similar a las categorías de adultos, pero con restricciones en las técnicas (consultar **6. Técnicas prohibidas**):

En caso de inactividad durante 10 segundos o más, el árbitro mandará iniciar el combate desde la posición inicial.

Se premiará con **1 punto o yuko**:

- Cualquier intento manifiestamente claro de sumisión que no se llegue a concretar.



Se premiará con **2 puntos o wazari**:

- Inversión o raspado, manteniendo la posición superior al menos 3 segundos.
- Rodilla en estómago, manteniendo la posición al menos 3 segundos.

Se premiará con **3 puntos o ippon**:

- Cruzada o "100 kg" o yoko siho gatame y variantes, manteniendo el control al menos 3 segundos.

Se premiará con **4 puntos**:

- Montada o Tate siho gatame manteniendo el control al menos 3 segundos
- Espalda con ganchos.

En caso de empate a puntos al final del combate, los luchadores se pesarán en la báscula de la competición con kimono y cinturón, y el que presente un menor peso será el vencedor.

10. Uniformidad de los competidores

Se recomienda que los competidores utilicen la uniformidad de FEJJYDA (chaqueta blanca, pantalón azul, escudo federativo en solapa izquierda). No obstante, los competidores podrán utilizar *judogi* blanco completo o azul completo.

El competidor que sea llamado primero llevará un cinturón rojo y el competidor llamado en segundo lugar llevará un cinturón azul.

11. Sobre los técnicos

No se permitirá a ningún entrenador o *coach* autorizado la conversación directa con intención de interferir en la decisión arbitral, ya sea con el árbitro central o con los árbitros de esquina.

Cualquier reclamación, comunicación o queja deberá dirigirse directamente a la Comisión Arbitral en la mesa central del evento.