

BENJAMIN

Sistema Lucha

El presente Reglamento sigue las normas indicadas en el Reglamento de Lucha de la categoría sénior con las siguientes peculiaridades:

- La edad de los competidores es de 9 o 10 años, cumplidos en el año en el que la competición se realice.
- No se permite que los delegados puedan dirigir el combate de los competidores.
- El A.C. podrá expulsar expresamente de la competición a cualquier persona cuya actitud exprese antideportividad hacia los competidores, los árbitros, familiares, amigos...

Sección 1. Tiempo de combate.

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.

Sección 2. Vestimenta y requisitos personales1.

- 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 usar un cinturón rojo o azul atado con un nudo cuadrado, suficientemente apretado para prevenir que la chaqueta no quede suelta.
- c. Los competidores podrán y las competidoras deberán llevar una camiseta lisa y blanca.
- d. Los competidores no podrán llevar calcetines en el tatami.
- h. Los competidores deberán tener las uñas de manos y pies cortas.
- i. Los competidores no podrán usar nada que pueda herir o dañar a su oponente.
- j. El pelo largo debe estar atado por una banda elástica blanda.

Sección 3. 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).²

¹Los pequeños podrán ser ayudados por los voluntarios en la colocación de su Gi, del cinturón, protecciones...

²El A.C. tendrá especial cuidado si los competidores no llevan protecciones de pie y espinilla, parando y advirtiendo o/y sancionando en su caso los golpes duros o/y técnicas incontroladas.

Sección 4. Árbitros y mesa de anotaciones.

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

En caso de no haber número suficiente, el mínimo será que en cada tatami haya un Árbitro Central (A.C.) y un Árbitro de Mesa (A.M.) que dictará los puntos al crono, quien los anotará en el programa.

El A.C. podrá contar con el apoyo del A.M. para tomar una decisión dudosa.

Funciones del A.C. en el combate:

- Como responsable del combate: velará ante todo por la seguridad de los competidores.
- Como educador: dirige el combate enseñando y explicando a los competidores las normas que lo regulan, en especial cuando se les avisa de acciones que no pueden hacer y/o son sancionados³.
- Como árbitro: las propias de su cargo.

Sección 5. Categorías.

Pesos Masculinos: -25 kg, -30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg y +55 kg

Pesos Femeninos: -25 kg, -30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg y +55 kg

Sección 6. 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.
 1. Cuando el A.C. considere que es necesario ajustar el cinturón de uno o ambos competidores⁴.
- 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 de no hacerlo.

³Es aconsejable ponerse a la altura de los pequeños (agachado) para hablarles cuando se les explica alguna acción. De esta forma conseguimos que el Árbitro no resulte una figura que imponga o infunda temor.

⁴El A.C. deberá ajustar el cinturón, así como el Gi o protecciones en su caso del competidor o de ambos.

Sección 7. Puntuación.

El A.C. otorga la puntuación.

- a. Podrán darse los siguientes puntos en la Parte 1:
(Puñetazos, golpes y patadas con control⁵).
1. Un puñetazo, golpe o patada no bloqueadaIppon (2 puntos)
 2. Un puñetazo, golpe o patada parcialmente bloqueada.....Waza-Ari (1 punto)
- b. Podrán darse los siguientes puntos en la 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 la 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.....Waza-Ari (1 punto)
- 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.

Sección 8. Sanciones.

- a. “Actos leves prohibidos”

Son actos leves prohibidos aquellos regulados en el Rgto. de Lucha del sistema sénior, con la siguiente particularidad:

Si uno o ambos competidores muestran pasividad.

Si uno o ambos competidores salen corriendo fuera del tatami se le descalificará y finalizará el combate.

Cuando los competidores llevan 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.

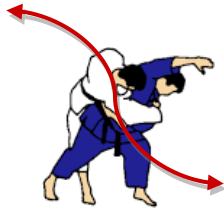
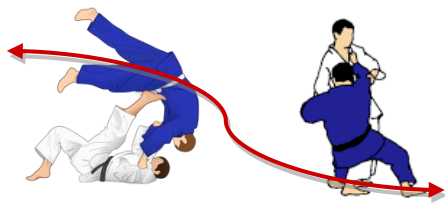
Serán penalizados en cuatro pasos con:

- 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.- Hansoku make.


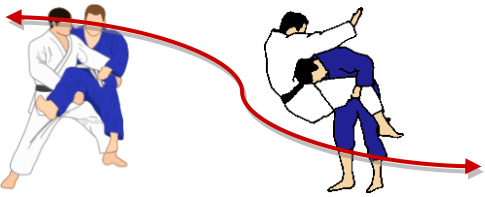
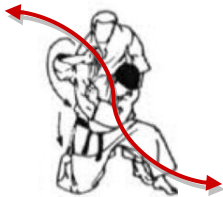
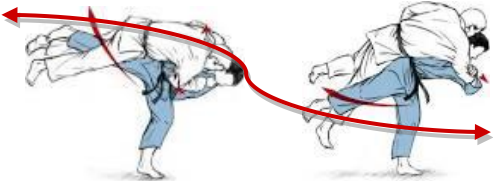
⁵ - Los competidores no podrán agarrar la pierna del oponente cuando éste lanza una patada.

b. “Actos prohibidos”

Son actos prohibidos aquellos regulados en el Rgto. de Lucha del sistema sénior, con las siguientes particularidades:

Parte 1	No se permitirá marcar técnicas contra la cabeza.	
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.
		<p>No se permitirá ningún movimiento en que Tori caiga encima de Uke de forma dolosa– maki komis (O soto maki komi...⁶)</p> 
		<p>No se permitirán las técnicas de proyección de sacrificio o sutemis (Ma sutemi waza, Tani otoshi...)</p> 

⁶ Las técnicas de proyección representadas en este punto son ejemplos de actos prohibidos.

<p>Parte 2</p> <p>En ningún caso se permitirán luxaciones y estrangulaciones</p>	<p>No se permitirán las técnicas en las que Tori levante a Uke para proyectar (Kata guruma, Te guruma, Ura nage...)</p> 
	<p>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 o Ryo ashi dori).</p> 
	<p>No se permitirá ejecutar una técnica de proyección sobre una o las dos rodillas ⁷</p> 
	<p>No se permitirá realizar proyecciones de técnicas rotadas por una pierna (Uchi mata, Harai goshi)</p> 

⁷El A.C. debe saber identificar cuándo el competidor realiza una técnica de rodillas intencionada y cuándo el competidor cae sobre sus rodillas por falta de equilibrio; el A.C. dará Mate inmediatamente antes de que el competidor pueda realizar la proyección.

Parte 3	En ningún caso se permitirán luxaciones y estrangulaciones	No se permiten las presas alrededor del cuello sin inmovilizar un brazo.
		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.

Serán penalizados con:

1º.- Aviso al competidor, indicándole la acción que está haciendo incorrectamente.

2º.- Chui. Sobre la misma acción o aquella similar penalizable con Chui. El oponente conseguirá dos Waza-Ari (2 puntos).

3º.- Hansoku make.

c. “Actos graves prohibidos”: Las siguientes acciones se penalizarán con “Hansoku-Make”:

1. Cualquier tipo de atemi con contacto a la cabeza.

2. Cualquier tipo de aplicación de luxación o estrangulación.

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.

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

Sección 9. Desenlace del combate.

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

Sección 10. 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.

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.

Sección 11. Situaciones no cubiertas por el Rgto.

Deberán ser valoradas por el A.C. junto con el A.M.

Sistema de Dúo.

El presente Reglamento sigue las normas indicadas en el Reglamento de Dúo de la categoría sénior con las siguientes peculiaridades:

- La edad de los competidores es 9 o 10 años, cumplidos en el año en el que la competición se realice.
- No se permite que los delegados puedan dirigir el combate de los competidores.
- El A.C. podrá expulsar expresamente de la competición a cualquier persona cuya actitud exprese antideportividad hacia los competidores, los árbitros, familiares, amigos...

Sección 12. Generalidades.

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 **3 series de 5 ataques** cada una:

1. Agarres.
2. Abrazos y estrangulaciones al cuello.
3. Puñetazos, golpes y patadas.

b. Cada ataque puede 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.

e. Cada pareja elige un máximo de 5 ataques, de entre los incluidos en las tres series, de la siguiente manera: 2 ataques de la primera serie, 2 ataques de la segunda serie y 1 ataque de la tercera serie.

f. En relación al primer ataque de cada serie, Tori (defensor) tendrá el Jurado a su derecha; después el ataque puede venir de cualquier lado.

g. La puntuación de la presentación se dará después de cada serie por el Jurado. Cuando el A.C. o el que ejerza tal función dentro del Jurado ordene "Hantei", los miembros del Jurado levantarán su respectivo tablero de puntuación sobre su cabeza.

Sección 13. Criterios de valoración.

a. El jurado considerará y valorará los siguientes aspectos:

- | | | |
|-------------------|-----------------|-------------|
| 1. Ataque Potente | 4. Efectividad. | 7. Variedad |
| 2. Realismo | 5. Actitud. | |
| 3. Control | 6. Velocidad | |

b. Debido a la peculiaridad de esta categoría, 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 realidad de la evolución de los niños.

Sección 14. Desarrollo del encuentro.

- a. Los integrantes de la pareja están de pie, uno frente al otro, en el medio de la zona de combate a dos metros de distancia aproximadamente. A la señal del AC o del miembro del Jurado que ejerza tal función, saludarán primero al Jurado y después entre ellos. Después comenzará el ejercicio.
- b. Las parejas competirán por rondas, actuando primero uno de los integrantes de la misma, tras el cual el Jurado dará su puntuación. Después actuará el otro integrante de la pareja, tras el cual el Jurado dará su puntuación.