

INFANTIL

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 13 o 14 años, cumplidos en el año en el que la competición se realice.
- Los delegados podrán 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 3 minutos a tiempo parado. En caso de empate al final de este tiempo, los competidores tendrán 1 minuto más para desempatar.

Sección 2. Vestimenta y requisitos personales

Según el Rgto. de Lucha de la categoría sénior.

Sección 3. Material.

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

Sección 4. Árbitros y mesa de anotaciones.

Según el Rgto. de Lucha de la categoría sénior.

Funciones del A.C. en el combate:

- Como responsable del combate: velará ante todo por la seguridad de los competidores.
- Como árbitro: las propias de su cargo.

Sección 5. Categorías.

Pesos Masculinos: - 42kg, -48 kg, - 55 kg, - 62 kg y + 62 kg
Pesos Femeninos: - 42 kg, -48 kg, - 55 kg y + 55 kg

Sección 6. Aplicación de “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” y “Yoshi”

Según el Rgto. de Lucha de la categoría sénior.

Sección 7. Puntuación.

El A.C. otorga la puntuación.

- a. Podrán darse los siguientes puntos en la Parte 1:
(Puñetazos, golpes y patadas con control).
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. Estrangulaciones y luxaciones realizadas únicamente desde Osae-komiIppon (3 puntos)¹
 2. Un control eficiente anunciado como “Osae-komi” durante 15 segundosIppon (2 puntos)
 3. 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”, penalizados con “Shido”.

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.

Realizar intencionadamente un atemi a la cara del oponente, aun cuando no haya contacto.

¹ El AC, una vez dado Osae komi, detendrá el combate si observara una técnica de estrangulación o luxación que de finalizar en su aplicación provocara el abandono del oponente. En caso de que el oponente abandone antes de que el A.C. ordene Matte, el competidor que aplicó la técnica conseguirá también 3 puntos.

Cualquier tipo de estrangulación o luxación realizada por el competidor:

- en parte 2,
- o aquella realizada en parte 3 en la que el A.C. no ha ordenado Osaе komi,

si el A.C. detiene el combate con Matte y el competidor que aplica la acción persiste en la misma.

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

c. “Actos graves prohibidos”:

Son actos graves prohibidos aquellos regulados en el Rgto. de Lucha de la categoría sénior, y además:

- Aplicar una técnica directa y claramente intencionada, con contacto a la cabeza en parte 1.

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 de 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 conjunto arbitral.

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 de 13 o 14 años, cumplidos en el año en el que la competición se realice.
- Los delegados podrán dirigir el combate de los competidores.
- El A.C. podrá expulsar expresamente de la competición a cualquier persona cuya actitud exprese anti deportividad 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 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.
- 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 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 | |

Sección 14. Desarrollo del encuentro.

Según el Rgto. de Lucha de la categoría sénior.