



日本古武道現代武道会
Gendai Nihon Kobudo Federation



DEPARTAMENTO DE ARBITRAJE

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

KUMITE/RANDORI BUJUTSU

GNKF-IMAFE



日本古武道現代武道会
Gendai Nihon Kobudo Federation

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

- 1.1. Finalidad del Reglamento
- 1.2. Área de Competición General
- 1.3. Generalidades
- 1.4. Tipos de Competición

2. SISTEMA KUMITE

- 2.1. Generalidades
- 2.2. Sistema Kumite Adulto y Cadete
- 2.3. Sistema Kumite Infantil ([MODIFICADO ABRIL 2026](#))

3. SISTEMA RANDORI (Práctica libre)

- 3.1. Randori Duo ([MODIFICADO ABRIL 2026](#))
- 3.2. Nihon Kobudo Enbu
- 3.3. Nihon Kobudo Equipos
- 3.4. Randori Aikijujutsu ([MODIFICADO ABRIL 2026](#))

4. ANEXOS

5. NOTAS

1. INTRODUCCIÓN

1.1. FINALIDAD DEL REGLAMENTO

La finalidad del presente reglamento es:

- Informar a los profesores de club sobre la competición.
- Animar a realizar las competiciones en las distintas categorías.
- Fijar un reglamento **REVISABLE Y DINÁMICO**, con normas para las citadas competiciones.
- Estimular tanto a los más pequeños como a los adultos y hacer más interesantes y atractivas las actividades de nuestros clubes.
- Animar a los clubes para que organicen torneos, particulares de club o localidad, además de los campeonatos regionales o nacionales, que de forma obligatoria se organicen por parte de esta federación.
- Participar en los campeonatos oficiales de Bujutsu disciplina Nihon Ju Jitsu.
- Participar en futuros eventos internacionales.

1.2. ÁREA DE COMPETICIÓN GENERAL

A continuación, se detallan las características que deben cumplir las áreas de competición:

1. Cada área de competición deberá medir **12 x 12 metros** y estar cubierta por un Tatami, de color azul y rojo u otros colores aceptables que diferencien las dos áreas.
2. El área de competición estará dividida en dos zonas.
3. La zona de combate será de **8 x 8 metros**. Se permitirá la zona de combate mínima de 6 x 6 m.
4. La zona exterior a la zona de combate se llamará "zona de seguridad" y deberá tener un ancho mínimo de **2 metros**.
5. No se pueden compartir las zonas de seguridad cuando se usen dos o más zonas de combate al mismo tiempo.
6. En casos excepcionales, cabe la posibilidad de compartir la zona de seguridad, pero entre las dos zonas de combate debe haber al menos **3 metros**.
7. La distancia entre la mesa de anotadores y el área de combate debe ser al menos de **2 metros**.
8. La distancia entre el público y el área de combate debe ser al menos de **5 metros**.
9. Se permite la colocación de una silla para los entrenadores junto al tatami.
10. Se adaptará el área de competición y entorno más adecuados a las características del pabellón deportivo, con la aprobación del organizador y bajo el cumplimiento de aspectos de seguridad.

1.3. GENERALIDADES

Ámbito de Aplicación

1. Estas reglas se aplican en el ámbito Autonómico y Nacional.
2. Siempre que en este documento se haga referencia a "él" se interpretará como él o ella.
3. Las naciones son libres de aplicar sus propias reglas en los torneos internacionales.

Equipamiento y Requisitos Personales

1. Los competidores deberán usar un Gi blanco o negro y en determinados casos el propio de su escuela, disciplina o estilo, de buena calidad, limpio y en buen estado. Deberán usar un cinturón de color **rojo o negro**.
2. La chaqueta del Gi deberá ser lo suficientemente larga para cubrir las caderas y deberá atarse con un cinturón por la cintura.
3. Las mangas deberán ser lo suficientemente anchas para ser agarradas y largas para cubrir la mitad del antebrazo, pero no la muñeca. Las mangas no podrán estar remangadas.
4. Los pantalones deberán ser lo suficientemente anchos para ser agarrados y largos para cubrir la mitad de la tibia. Los pantalones no podrán estar remangados.
5. El material del Gi debe permitir un agarre adecuado.
6. El cinturón deberá estar atado con un nudo cuadrado, suficientemente apretado para prevenir que la chaqueta no quede suelta, y lo suficientemente largo como para dar dos vueltas a la cintura y dejar 15 centímetros de cinturón a cada lado del nudo.
7. Las competidoras deberán llevar una camiseta lisa y blanca bajo el Gi. Los competidores no podrán llevar nada bajo la chaqueta del Gi.
8. Los competidores deberán tener las uñas de manos y pies cortas.
9. Los competidores no podrán usar nada que pueda herir o dañar a su oponente.
10. Queda totalmente prohibido que el competidor lleve pendientes o piercings en el tatami. En el caso que no puedan ser retirados deben ser tapados con un esparadrapo y bajo la responsabilidad del competidor.
11. No se permite el uso de gafas. Las lentes de contacto se pueden usar bajo la responsabilidad del competidor.
12. El pelo largo debe estar atado por una banda elástica blanda.
13. Los competidores deben asegurarse de que siguen la regulación de GNK (o del campeonato actual) en relación con publicidad, parches y costuras en el Gi.

NOTA: Si un competidor no sigue estas normas no podrá empezar el combate y dispondrá de 1 minuto para presentarse de nuevo al tatami.

Material

El organizador de la competición debe proveer cinturones de competición rojos y negros, marcadores, listados y documentación administrativa y un lugar para los árbitros y el Comité Técnico de la competición.

1.4. TIPOS DE COMPETICIÓN

Para los departamentos de **NIHON JUJUTSU** (todos los estilos) y **AIKI JUJUTSU**, existen dos sistemas de competición y cinco modalidades.

SISTEMA KUMITE

MODALIDADES:

- **KUMITE**

SISTEMA RANDORI

MODALIDADES:

- **RANDORI DUO**
- **NIHON KOBUDO ENBU**
- **NIHON KOBUDO EQUIPOS**
- **RANDORI AIKIJJUTSU**



日本古武道現代武道会
Gendai Nihon Kobudo Federation



SISTEMA KUMITE



日本古武道現代武道会
Gendai Nihon Kobudo Federation

2. SISTEMA KUMITE

2.1. GENERALIDADES

En el Sistema de Kumite dos competidores compiten uno contra el otro en una competición deportiva con los medios utilizados en Nihon JuJutsu.

Modalidades

- Masculino
- Femenino

Material

1. Los competidores tienen que llevar protecciones de manos blandas, cortas y ligeras, y protecciones de pie espinilleras blandas con el mismo color del cinturón (**rojo o negro**).

NOTA: *El primer competidor anunciado llevará el cinturón rojo*

2. 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.
3. Las protecciones deben tener un tamaño adecuado al competidor y estar en buen estado.
4. Se permite llevar coquilla y protector bucal (opcional). Las competidoras podrán llevar protección de pecho (opcional).
5. Las protecciones de pie, espinillera, coquilla y protección de pecho deben llevarse bajo el Gi.

Árbitros

1. Las competiciones deben ser dirigidas por árbitros y jueces cualificados y reciclados en el mismo año.
2. El árbitro central (A.C.) está dentro de la zona de combate y dirige el combate.
3. Dos árbitros laterales (A.L.) arbitran con el A.C. y se sitúan dentro de la zona de seguridad. Los A.L. se sitúan donde puedan seguir en todo momento el curso del combate lo mejor posible y puedan dar sus puntos.
4. El árbitro de mesa (A.M.) es responsable de la mesa de anotadores. Dicta los puntos y penalizaciones a los anotadores e informa al A.C. del tiempo de finalización del combate, del tiempo de **Osae-komi** y del tiempo médico.
5. Si el número de árbitros lo permite podrá haber dos A.M. en todas las finales de la competición.
6. En caso de que no haya el número necesario de árbitros para seguir los puntos anteriores, el combate será dirigido únicamente por un árbitro central.

Mesa de Anotadores

1. La mesa de anotadores se sitúa enfrente de la posición del A.C. al inicio del combate.
2. La mesa de anotadores se compone de dos anotadores y un cronometrador.
3. Uno de los anotadores recoge el registro de la competición en papel. El segundo puede llevar el control a través de un marcador electrónico.
4. Si existiera alguna diferencia entre los dos registros, el recogido en papel es el correcto.

Precaución y Seguridad

En todos los casos no reflejados en el presente Reglamento, pero en los cuales el A.C. sienta que la seguridad de uno o de los dos competidores está en juego, este parará inmediatamente el combate y tomará las medidas necesarias.

Lesión, Enfermedad o Accidente

Todos los casos de lesión, enfermedad o accidente estarán bajo la supervisión del Servicio Médico. En caso de lesión el medico decidirá si el competidor puede seguir o no en la competición.

ADULTO

2.2. Sistema Kumite Adulto y Cadete

El Sistema de Kumite de GNK consta de tres partes diferenciadas:

- **Parte 1:** Atemis de tren superior e inferior.
- **Parte 2:** Proyecciones, derribos, luxaciones y estrangulaciones.
- **Parte 3:** Inmovilizaciones, luxaciones y estrangulaciones.

Los competidores deben ser **técnicamente activos** antes de pasar a la siguiente parte. Una acción es técnicamente válida cuando un competidor muestra la técnica con un **buen equilibrio** y con **combinaciones controladas**.

- Los ataques en la parte 1 se limitan a las siguientes áreas: cabeza, cara, cuello, abdomen, pecho, espalda y costado. En ningún caso se puede golpear por debajo de la cintura
- Todas las estrangulaciones están permitidas excepto las efectuadas con las manos / dedos.
- El tiempo de lucha por combate es de 3 minutos a tiempo parado. El A.C. junto con los A.L. deberán decidir, después de consultar con el A.M., si la última acción ocurrió antes o después del final de los 3 minutos.
- Se permite un tiempo máximo de recuperación de 3 minutos para un mismo competidor entre dos combates consecutivos.

Categorías (2026)

| CATEGORÍAS | AÑO DE NACIMIENTO |
|------------|--------------------|
| Cadete | 2009 – 2010 – 2011 |
| Adulto | Anterior a 2009 |

NOTA: Las categorías se registrarán en función del año de nacimiento.

Pesos por Categoría

CADETE (15, 16 y 17 Años):

| | |
|-----------|---|
| FEMENINO | - 40 kg, - 50 kg, - 55 kg, - 60 kg, - 66 kg, - 73 kg, -81 kg, + 81 kg |
| MASCULINO | - 36 kg, - 44 kg, - 48 kg, - 52 kg, - 57 kg, - 63 kg, - 70kg, + 70 kg |

ADULTO (A partir de 18 Años):

| | |
|-----------|---|
| FEMENINO | - 50 kg, - 55 kg, - 60 kg, - 65 kg, - 70 kg, + 70 kg |
| MASCULINO | - 55 kg, - 60 kg, - 65 kg, - 70 kg, - 75 kg, - 80 kg, - 85kg, - 90 kg, - 95 kg, + 95 kg |

NOTAS: *Queda a disposición de la organización de la competición agrupar los pesos en función del número de competidores. Mínimo tres competidores por peso. En caso de no completar una categoría, los competidores pasarán a la categoría del siguiente peso.*

Desarrollo del Combate

1. 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 y el competidor con el cinturón negro en el lado izquierdo del A.C. A la señal del A.C., los competidores harán un saludo de pie, primero a los árbitros, luego entre ellos.
2. Cuando el A.C. anuncie “**Hajime**” el combate comienza en la **Parte 1**.
3. Tan pronto haya contacto entre los competidores por agarre de uno de los competidores, comienza la **Parte 2**.
4. No podrán permitirse Atemis de tren superior e inferior, excepto cuando se hayan realizado simultáneamente al agarre inicial.
5. Si un competidor cae sobre sus rodillas o se sienta, debe ser penalizado con pasividad en parte 2. No se puede levantar al otro competidor para hacer una técnica de proyección en este caso el AC. detiene el combate con Matte
6. 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**.
7. No se permite golpear al otro competidor cuando este tiene las dos rodillas en el suelo, en este caso el AC, de tiene el combate con Matte
8. Los competidores pueden cambiar entre las diferentes partes, pero deben ser activos en todo momento.
9. Si un competidor se abalanza contra su oponente sin haber realizado una acción técnica o si realiza acciones peligrosas para sí mismo, se parará el combate, se le sancionará y el combate continuará en la **Parte 1**.

10. 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.
11. 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.

NOTAS:

1. *Si uno de los competidores abandona con ambos pies el área de competición durante un corto espacio de tiempo y vuelve inmediatamente, el A.C. no para el combate.*
2. *Si un A.L. palmea sus manos, el A.C. tiene que parar el combate.*
3. *El A.C. junto con el A.L. deberán decidir después de consultar con la mesa, si la última acción ocurrió antes o después del final del combate.*

Aplicación de Hajime, Matte, Sonomama y Yoshi

1. El A.C. anuncia **Hajime** para iniciar el combate o para reiniciar el combate después de **Matte**.
2. El A.C. anuncia **Matte** cuando el combate ha finalizado o para detener el combate temporalmente en los siguientes casos:
 - Si uno o ambos competidores salen de la zona de combate completamente en la **Parte 1** o **Parte 2**.
 - Si ambos competidores salen de la zona de combate por completo en la **Parte 3**.
 - Para sancionar a uno o ambos competidores en **Parte 1**.
 - Si uno o ambos competidores se lesionan o se encuentran enfermos.
 - Si uno de los competidores no puede abandonar por sí mismo durante una estrangulación o luxación.
 - Cuando el tiempo de **Osae-Komi** ha finalizado (después del aviso de A.M.)
 - Si el contacto en **Parte 2** y **Parte 3** se ha perdido y los competidores no continúan en **Parte 1** por sí solos.
 - En cualquier otra situación que el A.C. lo considere necesario (por ejemplo: para ajustarse el Gi o comunicar una decisión).
 - En cualquier otra situación cuando uno de los A.L. lo considere necesario y palmee sus manos
3. El A.C. anuncia **Sonomama** para detener temporalmente a los competidores que en este caso no se les permitirá moverse y deberán quedarse exactamente en la misma posición que estaban cuando se dio la orden. Se recomienda anunciar **Sonomama** juntamente con un “no os mováis” y un palmeo sobre la espalda de los dos competidores. Será anunciado para:
 - Dar una advertencia a uno o ambos competidores en **Parte 2** o **Parte 3**.
 - Sancionar a uno o ambos competidores en **Parte 2** o **Parte 3**.
 - En cualquier otro momento que el A.C. lo considere necesario.

4. El A.C. anuncia **Yoshi** para reiniciar el combate después de que este haya sido parado con un **Sonomama**. Se recomienda dar un palmeo sobre la espalda de los competidores al dar la orden.

Puntuación

Las puntuaciones deben ser otorgadas por la mayoría de los árbitros, es decir al menos por dos de ellos. Si los árbitros marcan diferente puntuación prevalece la marcada por la mayoría. Si uno de los árbitros no ve una acción, la puntuación más baja de las dos restantes prevalece.

1. Podrán darse los siguientes puntos en la **Parte 1**:

Atemis de tren superior e inferior deberán realizarse con Hikite/Hikiashi (buen equilibrio y control). Los Atemis tienen que ser recogidos completamente para que se puntúen.

| | |
|--|---------------------------|
| Un Atemi de tren superior o inferior no bloqueado | Ippon (2 puntos) |
| Un Atemi de tren superior o inferior parcialmente bloqueado | Waza-Ari (1 punto) |

2. Podrán darse los siguientes puntos en la **Parte 2**:

Proyecciones, barridos, luxaciones y estrangulaciones

| | |
|---|---------------------------|
| Estrangulaciones y luxaciones generales | Ippon (2 puntos) |
| Estrangulaciones y luxaciones con abandono | Ippon (2 puntos) |
| Una proyección o barrido perfecto | Ippon (2 puntos) |
| Una proyección o barrido no perfecto | Waza-Ari (1 punto) |

3. Podrán darse los siguientes puntos en la **Parte 3**:

Técnicas de suelo, inmovilizaciones o controles, luxaciones y estrangulaciones

| | |
|--|---------------------------|
| Estrangulaciones y luxaciones en caso de que el competidor no pueda abandonar por sí mismo y el A.C. deba parar el combate anunciando Matte | Ippon (3 puntos) |
| Osae-Komi, estrangulaciones y luxaciones con abandono | Ippon (3 puntos) |
| Una inmovilización o control anunciado como Osae-Komi durante 15 segundos | Ippon (2 puntos) |
| Una inmovilización o control anunciado como Osae-Komi entre 10 y 14 segundos | Waza-Ari (1 punto) |

NOTA: 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. anunciará **Toketa**.

Ejemplos de Puntuación

- Una patada que haya sido agarrada por el oponente nunca podrá ser marcada como Ippon.
- Una proyección perfecta en la que el oponente cae sobre su estómago será marcada como Ippon.

OSAE-KOMI SOLO SE PODRÁ MARCAR CUANDO SE DEN LAS SIGUIENTES CONDICIONES A LA VEZ:

1. La persona controlada está tumbada sobre el suelo.
2. Las piernas de Tori están libres.
3. Uke está bien controlado y no puede moverse libremente. Tori tiene un buen control sobre Uke.

NOTA: El A.C. no indicará Osae-Komi si el competidor agarra por las solapas al oponente y lo controla boca arriba.

EL TIEMPO DE OSAE-KOMI CONTINÚA INCLUSO SÍ:

1. La persona controlada es capaz de atrapar la pierna de Tori
2. La persona controlada puede girar de costado o de espaldas

NOTAS:

1. Si ambos cuerpos están completamente fuera de la zona de combate, el tiempo de **Osae-Komi** será parado con **Toketa**.
2. Sankaku-jime debe ser aplicado con un brazo dentro de las piernas cruzadas.
3. Sankaku-jime y Juji-gatame cuentan como Osae-komi siempre y cuando haya un completo control de la parte superior del cuerpo del Uke.
4. Las luxaciones rectas a las piernas con control de la parte superior del cuerpo del Uke deben ser consideradas como **Osae-Komi**. Si Uke es capaz de girar su cuerpo, se marcará **Toketa**.*
5. No podrán acumularse puntuaciones diferentes por técnicas de control simultáneas (por ejemplo, un **Osae-Komi** realizado durante 10 segundos con un brazo luxado no puntúa como Waza-Ari e Ippon. Esto sólo es posible si el A.C. para antes el Osae-komi (anunciando **Toketa**).

*Para evitar lesiones , en la medida de lo posible evitaremos estas situaciones

Sanciones

Las sanciones deben ser decididas por la mayoría de los árbitros. Existen tres tipos de sanciones:

Shido

Los **actos leves prohibidos** serán penalizados con **Shido**.

El oponente conseguirá un Waza-Ari (1 punto) en la parte en la que se haya marcado el **Shido**.

Las siguientes acciones contarán como actos leves prohibidos:

1. Si uno o ambos competidores muestran pasividad o infracciones técnicas menores.
2. Salir deliberadamente fuera de la zona de combate con ambos pies.
3. Empujar intencionadamente al oponente fuera del área de combate.
4. Marcar cualquier Atemi intencionadamente después de iniciarse la **Parte 2**.
5. Hacer cualquier acción después de que el A.C. haya anunciado **Matte** o **Sonomama**.
6. Golpear deliberadamente a las piernas del oponente.
7. Golpear deliberadamente al oponente si éste está tumbado.
8. Hacer luxaciones a los dedos de manos y pies.
9. Hacer luxaciones con las piernas cruzadas alrededor de los riñones y estirar las piernas.
10. Hacer una estrangulación con las manos vacías / dedos.
11. Si un competidor llega al tatami sin estar preparado y retrasa el combate.
12. Si un competidor pierde tiempo a propósito (arreglándose el Gi, anudándose el cinturón, colocándose las protecciones)

NOTA: *Los errores cometidos en la puntuación y las sanciones deben ser corregidos por los tres árbitros y el A.M. responsable.*

PASIVIDAD PARTE 1:

- Si uno o ambos competidores no muestran ninguna acción con la intención de conseguir puntos.
- Si uno o ambos competidores van directamente a luchar en **Parte 2** o **Parte 3**.
- Si uno o ambos competidores no muestran una combinación antes de comenzar la siguiente parte.
- Si los competidores son activos en **Parte 1** pero rechazan ir a **Parte 2**.

PASIVIDAD PARTE 2:

- Si uno o ambos competidores no muestran ninguna acción con la intención de conseguir puntos.
- Si uno o ambos competidores solo bloquean los ataques o el movimiento del oponente o ambos competidores van al suelo a propósito.
- Cuando un competidor hace un falso ataque lanzándose sobre el suelo intencionadamente sin una técnica que rompa el contacto.

PASIVIDAD PARTE 3:

- Si uno o ambos competidores no muestran ninguna acción con la intención de conseguir puntos.

NOTAS:

1. *Si un competidor persevera en su pasividad después de las sanciones, puede ser penalizado con Chui por desobedecer las instrucciones del AC.*
2. *Si uno de los competidores deja la zona de combate durante un corto espacio de tiempo y vuelve a la misma, el combate no debe pararse.*
3. *La sanción será dada después del saludo de pie y antes de que el combate comience con la orden HAJIME*

Chui

Los **actos prohibidos** serán penalizados con **Chui**.

El oponente conseguirá 2 Waza-Ari (1+1 puntos) en la parte en la que se haya marcado el **Chui**.

Las siguientes acciones contarán como actos prohibidos:

1. Realizar ataques como empujar o golpear el cuerpo del oponente de forma dura.
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 atemis circulares que no son parados, incluso cuando no golpeen al oponente (técnicas sin control).
6. Hacer una proyección sin control.
7. Golpear directamente hacia la cabeza.

NOTA: *En caso de dos Actos Prohibidos (**Chui**) el combate se perderá por **Hansoku-Make**.*

Hansoku-Make

Los **actos graves prohibidos** serán penalizados con **Hansoku-Make**.

El oponente ganará automáticamente el combate.

Las siguientes acciones contarán como actos leves prohibidos:

1. Aplicar cualquier acción con la intención de lesionar al oponente.
2. Proyectar o intentar proyectar al oponente con cualquier luxación o estrangulación.
3. Hacer luxaciones al cuello o a la columna vertebral.
4. Hacer cualquier luxación en giro a la rodilla o al pie.
5. Después de recibir dos **Chui** en un mismo combate.

NOTAS:

1. *La primera vez que un competidor haga un acto grave prohibido será sancionado con **Hansoku-Make** y perderá el combate con 0 puntos y el oponente conseguirá 14 puntos o el resultado en ese momento si fuera superior a 14.*
2. *La segunda vez que el competidor pierda un combate por **Hansoku-Make** en un Torneo, será expulsado del resto del Torneo.*
3. *Si ambos competidores fueran sancionados por **Hansoku-Make** en una misma acción, el combate volvería a repetirse, contando el **Hansoku-Make** como el primer para el resto del Torneo.*

ACLARACIONES:

1. *El contacto leve en el cuerpo se considera contacto de "toque de piel" y es puntuable. Si no es así, debe ser interpretado como contacto duro.*
2. *Una técnica se considerará contacto duro si es parada por el cuerpo o 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.*
3. *Otro criterio para considerar el contacto duro descrito es analizar si el oponente se mueve hacia la técnica. En este caso no hay intención por el atacante de provocar contacto duro y podría incluso sancionarse al oponente si hay fallo de protección hacia sí mismo o un comportamiento imprudente.*
4. *Las técnicas que provocan sangrado (no por causa de la existencia previa de una herida) deben ser evaluadas por el A.C. y los A.L. para determinar si la sanción corresponde a un acto prohibido o a un acto grave prohibido según la situación.*
5. *Los atemis a la cabeza (excluyendo las técnicas directas) que simplemente tocan o están a una distancia inferior a 10 cm. son técnicas válidas y puntuables.*
6. *Una técnica de proyección en combinación con una luxación o estrangulamiento no se permite. (Por ejemplo: Kote-Gaeshi cuenta como técnica de derribo).*

Desenlace del Combate

1. Cuando el tiempo de combate ha terminado, el competidor que tiene más puntos será el ganador.
2. Si los competidores tienen igual puntuación al final del combate, el competidor que haya conseguido uno o más **Ippon** en el mayor número de partes gana el combate.
3. Si la puntuación es igual en total de puntos y en número de partes en las cuales se haya alcanzado como mínimo un **Ippon**, el competidor que hubiera obtenido el mayor número de **Ippon**, gana el combate.
4. 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 de 2 minutos hasta que el combate se decida. Hay un tiempo de descanso entre los combates de 1 minuto. El procedimiento puede repetirse mientras no haya un desempate en cualquiera de las tres situaciones anteriores. La puntuación, **Ippon** y sanciones del combate inicial se trasladan al combate extra.
5. Un competidor puede ganar el combate antes de la finalización del tiempo de combate, 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 14 puntos o el resultado marcado si fuera superior a 14.

Incomparecencia y Abandono

1. La decisión de **Fusen-Gachi** (ganador por no presentación del oponente) será dada por el A.C. al competidor cuyo oponente no se presente al combate. El ganador consigue 14 puntos y el oponente consigue 0 puntos. El A.C. decidirá **Fusen-Gachi** tras haber llamado al competidor un total de 3 veces en un tiempo de 3 minutos.
2. La decisión de **Kiken-Gachi** (ganador por abandono del oponente) será dada por el A.C. al competidor cuyo oponente abandone la competición durante el combate. En este caso, el competidor que abandona consigue 0 puntos y el ganador 14 puntos o la puntuación alcanzada si fuera mayor de 14.

Lesión, Enfermedad o Accidente.

1. En cualquier caso, cuando un combate se para a causa de la lesión de uno de los competidores o ambos, el A.C. debe permitir un tiempo máximo de 2 minutos al competidor para su recuperación. El tiempo máximo de recuperación por competidor en cada combate será de 2 minutos.
2. El tiempo médico comienza a la señal del A.C.
3. Si uno de los competidores no fuera capaz de continuar, el A.C. tomará la decisión de acuerdo con las siguientes condiciones:

- Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor lesionado, el competidor lesionado perderá el combate con 0 puntos y el oponente conseguirá 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14.
 - Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor no lesionado, éste perderá el combate con 0 puntos y el oponente conseguirá 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14.
 - Cuando sea imposible atribuir la causa de la lesión a ningún competidor, el competidor no lesionado gana el combate con 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14, y el competidor lesionado perderá el combate con 0 puntos.
4. Cuando uno de los competidores se encuentre enfermo durante el combate y no sea capaz de continuar, perderá el combate con 0 puntos y el oponente conseguirá 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14.
 5. El médico oficial del Torneo decide si el competidor lesionado puede o no continuar.
 6. 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.

Entrenadores y Competidores

1. Un único entrenador, que estará en el límite del área de competición mientras dure el combate, podrá asistir al competidor.
2. Siendo conscientes de su papel, los entrenadores deberán tener un comportamiento acorde a las reglas éticas de nuestro arte marcial.
3. El entrenador tiene que vestirse adecuadamente.
4. Si el entrenador muestra un mal comportamiento hacia los competidores, árbitros, público o cualquier otra persona, el Árbitro Central (A.C.) podrá decidir que abandone el área reservada a los entrenadores mientras dure el combate.
5. Si el mal comportamiento persiste, los árbitros del combate podrán decidir la expulsión del área de desarrollo de torneo.
6. Si un competidor muestra un comportamiento antideportivo después del combate, el equipo de árbitros del tatami por unanimidad podrá decidir si el competidor es expulsado del resto del Torneo Informarán al responsable de árbitros de su decisión y pedirán al responsable del Torneo que se comunique oficialmente. Los competidores expulsados perderán todos los combates que hayan ganado, incluidas las medallas.
7. Los entrenadores son responsables de la correcta vestimenta de sus competidores, si no el responsable de arbitraje puede denegar su admisión a la competición.

Competición por Equipos

Las competiciones por equipos son posibles y las normas son las mismas que en las competiciones individuales.

Competidores de Reserva en las Competiciones por Equipos

1. Los competidores de reserva deben reemplazar a los competidores lesionados o enfermos.
2. Los competidores de reserva deben estar en la misma categoría de peso o en un peso menor que los competidores reemplazados.
3. Los competidores de reserva no pueden reemplazar a competidores descalificados.
4. Los competidores de reserva deben ser anunciados y pesados a la misma vez que el resto de los competidores.

INFANTIL

2.3. Sistema Kumite Infantil

Categorías (Ejemplo 2026)

| CATEGORÍAS | AÑO DE NACIMIENTO |
|-----------------|-------------------|
| Mini Benjamín A | 2020 – 2021 |
| Mini Benjamín B | 2018 – 2019 |
| Benjamín | 2016 – 2017 |
| Alevín | 2014 – 2015 |
| Infantil | 2012 – 2013 |

NOTA: Las categorías se registrarán en función del año de nacimiento.

Pesos por Categoría

CATEGORÍAS MASCULINAS:

| Infantil 13 – 14 Años | | Alevín 11 – 12 Años | | Benjamín 10– 11Años | |
|--------------------------|----------|------------------------|----------|------------------------|----------|
| 1 x 2 min. | | 1 x 2 min. | | 1 x 2 min. | |
| - 30 kg. | - 55 kg. | - 20 kg. | - 42 kg. | - 18 kg. | - 34 kg. |
| - 37 kg. | - 60 kg. | - 27 kg. | - 46 kg. | - 24 kg. | - 38 kg. |
| - 41 kg. | - 66 kg. | - 30 kg. | - 50 kg. | - 27 kg. | - 42 kg. |
| - 45 kg. | + 66 kg. | - 34 kg. | + 50 kg. | - 30 kg. | + 42 kg. |
| - 50 kg. | | - 38 kg. | | | |

CATEGORÍAS FEMENINAS:

| Infantil 13 – 14 Años | | Alevín 11 – 12 Años | | Benjamín 10–11Años | |
|--------------------------|----------|------------------------|----------|-----------------------|----------|
| 1 x 2 min. | | 1 x 2 min. | | 1 x 2 min. | |
| - 28 kg. | - 52 kg. | - 20 kg. | - 40 kg. | - 18 kg. | - 32 kg. |
| - 36 kg. | - 57 kg. | - 25 kg. | - 44 kg. | - 22 kg. | - 36 kg. |
| - 40 kg. | - 63 kg. | - 28 kg. | - 48 kg. | - 25 kg. | - 40 kg. |
| - 44 kg. | + 63 kg. | - 32 kg. | + 48 kg. | - 28 kg. | + 40 kg. |
| - 48 kg. | | - 36 kg. | | | |

NOTA: Queda a disposición de la organización de la competición agrupar los pesos en función del número de competidores. Mínimo tres competidores por peso. En caso de no completar una categoría, los competidores pasarán a la categoría del siguiente peso.

Desarrollo del combate

El desarrollo del combate en categorías infantiles será el mismo que en la categoría de adultos con la diferencia que el tiempo de combate pasa a ser de 1 asalto de 2 minutos a tiempo parado.

Puntuación de inmovilización

En categorías infantiles el tiempo de inmovilización máximo pasa a ser de 10 segundos.

| | |
|---|----------------------------|
| Osae-Komi con abandono | Ippon (3 puntos) |
| Una inmovilización o control anunciado como Osae-Komi durante 10 segundos | Ippon (2 puntos) |
| Una inmovilización o control anunciado como Osae-Komi entre 5 y 9 segundos | Waza-Ari (1 puntos) |

Actos Prohibidos en Kumite Categorías Infantiles

A continuación, se indican los actos prohibidos para las categorías infantiles:

| Parte 1 | Parte 2 | Parte 3 |
|---|--|--|
| Atemis de tren superior einferior directos a la cara | Técnicas de luxación de brazo (Ude Kansetsu Waza) | Técnicas de luxación de brazo (Ude Kansetsu Waza) |
| Atemis de tren superior einferior por debajo del cinturón | Técnicas de estrangulación (Jime Waza) | Técnicas de estrangulación (Jime Waza) |
| Contacto real | Técnicas de proyección de sacrificio (Tomoe Nage y Hikomi Waza) | Técnicas de luxación de piernas (Ashi Kansetsu Waza) |
| | Ejecutar una técnica de proyección de hombro sobre las rodillas | Técnicas en triángulo con las piernas (Sankaku Jime) |
| | Proyectar con las dos manos barriendo al oponente (Morote Gari) | Presas alrededor del cuello sin inmovilizar un brazo o solapa (rodear el cuello) |
| | Presas alrededor del cuello sin inmovilizar un brazo o solapa (rodear el cuello) | |
| | Tirarse sobre el contrario después de realizar una buena técnica de proyección (Makikkomi) | |

Entrenadores y Competidores

En categorías infantiles no está permitido que haya entrenadores dando instrucciones. Si la organización de la competición autoriza la presencia de entrenadores, estos no podrán dar indicaciones mientras el combate esté en curso, solo en el momento que haya un **Matte**.

El resto de las indicaciones sobre el comportamiento de los entrenadores son las mismas que en la categoría de Adultos.

Penalizaciones

En categorías infantiles el A.C. tiene la labor de educar a los competidores más jóvenes. De este modo en cada penalización el A.C. marcará y explicará claramente al competidor porqué ha sido penalizado. En estas categorías, el primer acto prohibido leve será amonestado únicamente de manera verbal al competidor con el objetivo de educarlo. A partir de este momento las penalizaciones se aplicarán de manera normal tal y como se indica en el apartado de Kumite categoría Adulto ya sea **Shido, Chui** o **Hansoku-Make**.

Modificación normativa- Sistema Kumite Infantil

De acuerdo con la actualización del reglamento GNKF-IMAFE 2026, se establece la siguiente modificación:

En categoría infantil:

- Se aplicará el sistema de Kumite adulto en **Parte 1 y Parte 2**
- La duración del combate será de **3 minutos a tiempo parado**

En relación con la **Parte 3 (suelo)**:

No están permitidas:

- Luxaciones
- Estrangulaciones

Están permitidas:

- Inmovilizaciones y controles

El criterio arbitral priorizará:

- La seguridad del competidor
- La progresión técnica
- El control frente a la finalización



SISTEMA RANDORI



3. SISTEMA RANDORI

3.1. RANDORI DUO

Generalidades

Cada pareja debe realizar un ejercicio de resolución sobre ataques establecidos, con alternan, de forma continuada durante un tiempo máximo establecido para cada categoría o competición. Este tiempo máximo será cronometrado y en caso de superarlo se aplicará una sanción de 1 punto a la suma total de la puntuación del ejercicio.

Categorías (Ejemplo 2026)

En el sistema Randori Duo se distinguen las siguientes categorías con los consiguientes tiempos máximos de duración de los ejercicios realizados:

| CATEGORÍA | AÑO NACIMIENTO | DURACIÓN DEL EJERCICIO |
|-----------------|-----------------|------------------------|
| Mini-Benjamín A | 2020– 2021 | 1:30 min |
| Mini-Benjamín B | 2018– 2019 | 1:30 min |
| Benjamín | 2016 – 2017 | 1:30 min |
| Alevín | 2014 – 2015 | 1:30 min |
| Infantil | 2012– 2013 | 2:00 min |
| Cadete | 2009-2011 | 2:00 min |
| Adulto | Anterior a 2009 | 2:00 min |

NOTAS:

1. Las categorías se registrarán en función del año de nacimiento.
2. Una pareja puede estar formada sin ningún tipo de restricción de peso o grado.
3. Si dos competidores de una pareja pertenecen a categorías diferentes por su año de nacimiento, la pareja de competidores participará en la categoría del competidor más mayor.
4. Se distinguen las siguientes categorías: **masculino, femenino y mixto**.
5. En categorías Mini-Benjamín A, Mini-Benjamín B, Benjamín y Alevín los dos competidores deberán hacer todas las técnicas como Uke y como Tori.
6. En categorías Infantil, Cadete y Adulto es indistinto quien sea Uke y Tori (es aconsejable que los dos hagan de Uke y de Tori a lo largo del ejercicio).
7. Si el trabajo realizado supera el tiempo establecido, la pareja será sancionada con un punto menos de la suma de la puntuación total. Los A.M. deben informar al A.C. después de que este ha indicado **Hantei** (ha solicitado la puntuación).

Material

Los competidores podrán usar un **bastón blando (tambo)** y un **cuchillo de goma (tanto)**. El bastón tendrá una longitud de entre **50 y 70 cm**.

Ataques Obligatorios del Randori

Dentro del trabajo de Randori, el comité técnico define distintos **ataques obligatorios** en función de la categoría, las cuales serán actualizados cada cierto tiempo. El trabajo de defensa será libre.

| Categoría | Nº Ataques | Ataques Obligatorios |
|-----------------|------------|---|
| Mini-Benjamín A | 3 | 1) Agarre de solapa frontal a una o dos solapas 2) Agarre de muñeca frontal a una o dos manos 3) Atemi de tren superior (directo o semidirecto) |
| Mini-Benjamín B | 4 | 1) Agarre de solapa frontal a una o dos solapas 2) Agarre de muñeca frontal a una o dos manos 3) Abrazo de tronco (frontal, trasero o lateral) 4) Atemi de tren superior (directo o semidirecto) |
| Benjamín | 4 | 1) Agarre de solapa frontal a una o dos solapas 2) Agarre de muñeca frontal a una o dos manos 3) Abrazo de tronco (frontal, trasero o lateral) 4) Atemi de tren superior (directo o semidirecto) |
| Alevín | 5 | 1) Agarre de solapa frontal a una o dos solapas 2) Agarre de muñeca frontal a una o dos manos 3) Abrazo de tronco (frontal, trasero o lateral) 4) Atemi de tren superior (directo o semidirecto) 5) Geri de tren inferior (patada frontal o circular) |
| Infantil | 9 | 1) Agarre de solapa frontal a una o dos solapas 2) Agarre de muñeca frontal a una o dos manos 3) Abrazo de tronco (frontal, trasero o lateral) 4) Estrangulación al cuello con dos manos (frontal o trasera) 5) Atemi de tren superior (directo o semidirecto) 6) Atemi de tren superior (circular o lateral) 7) Geri de tren inferior (patada frontal o circular) 8) Ataque con tambo (de arriba abajo o circular) 9) Ataque con tanto (frontal al fondo, circular o al revés) |

NOTAS:

- 1. Todos los agarres, abrazos y estrangulaciones serán con contacto.*
- 2. Los ataques obligatorios podrán venir precedidos de Pre-Ataques como empujones, tirones y atemis que permitan llegar a la posición del ataque (no será obligatorio, pero si recomendable)*
- 3. En todas las categorías se tiene que seguir el orden establecido de los ataques obligatorios.*
- 4. En caso de no realizar los ataques obligatorios o no seguir el orden establecido se sancionará con un punto menos de la suma total de la puntuación. El A.C. debe conocer los ataques obligatorios y su orden, y debe supervisar que se ejecutan en cada caso. De no ser así, el A.C. informará a los A.M. de que se debe aplicar la penalización de un punto*

Desarrollo Del Randori

- 1. La pareja de competidores estarán uno frente al otro en el centro del área de competición y separados por dos metros.*
- 2. Antes del inicio del ejercicio, la pareja realizará un saludo de pie primero al árbitro central y después entre ellos.*
- 3. Durante el primer ataque, Tori tendrá a los jueces de silla o tribunal a su lado derecho mientras que para Uke estarán situados en el lado izquierdo. Una vez iniciado el trabajo, en los ataques posteriores la posición de Uke y de Tori respecto al tribunal será indistinta.*
- 4. En categorías Mini-Benjamín A, Mini-Benjamín B, Benjamín y Alevín, una vez finalizado el trabajo de uno de los competidores y haber recibido la puntuación, Uke y Tori intercambiarán sus posiciones para que el segundo competidor realice las defensas como Tori.*
- 5. Al final del ejercicio, la pareja realizará un saludo de pie primero entre ellos y después al árbitro central.*

NOTAS:

- 1. Los atemis deben ser potentes y técnicamente bien ejecutados considerando el posible resultado.*
- 2. Las proyecciones y/o derribos siempre tienen que venir precedidas de un desequilibrio lógico a Uke, y serán realizadas con velocidad y buen equilibrio.*
- 3. Las luxaciones y estrangulaciones serán mostradas al jurado de forma explícita y correcta, y finalizarán con abandono por parte de Uke.*
- 4. Es importante que el ataque y la defensa sean realizados de forma técnica y realista.*

Estos puntos serán considerados por el tribunal a la hora de puntuar el ejercicio.

Consideraciones en la Puntuación

Los jueces de silla tendrán los siguientes aspectos en cuenta para decidir la puntuación:

1. Presentación general
2. Actitud
3. Efectividad
4. Velocidad
5. Control
6. Potencia en los ataques
7. Etiqueta marcial
8. Lógica en la aplicación técnica

NOTAS:

1. *Se dará especial importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.*
2. *Se deben considerar las “Notas” del apartado anterior (Desarrollo del Randori)*
3. *Se valorará negativamente que, en un desarme, el palo o cuchillo salga del área de combate o que, al realizar una proyección, Uke caiga sobre el arma.*

Sistemas de Puntuación

Se distinguen dos sistemas de puntuación diferentes: el Sistema Japonés y el Sistema Europeo.

Sistema Japonés

En las competiciones con sistema de puntuación japonés, las parejas competidoras se presentarán al tatami de dos en dos, de manera que se mostrarán ambos ejercicios y el tribunal decidirá la pareja ganadora mediante banderolas rojas y negras (modo eliminatorio). En el sistema japonés, el combate se desarrolla de la siguiente manera:

1. Cada pareja llevará un distintivo de color rojo o azul, (cinturón, cinta, etc.).
2. Cada pareja entra por un lado opuesto del tatami saludando previamente antes de entrar y se posicionan una frente a la otra en las marcas establecidas en la zona de competición. La pareja con distintivo rojo se sitúa a la derecha del A.C. y la pareja con distintivo azul a la izquierda del A.C.
3. Se realizan los saludos reglamentarios (Rei): primero al A.C. y posteriormente entre competidores.
4. Se retira del tatami la pareja con el distintivo de color azul.
5. La pareja con el distintivo de color roja lleva a cabo su ejercicio y abandona el tatami.
6. Seguidamente, vuelve a entrar al tatami la pareja con el distintivo de color azul y realiza el ejercicio.
7. Finalmente, ambas parejas vuelven a la posición inicial dentro del tatami.
8. El A.C. da la orden de Hantei y el tribunal muestra su decisión levantando la banderola del mismo color distintivo de la pareja que consideran ganadora del combate.
9. El A.C. señala la pareja vencedora del combate.
10. Se realizan los saludos reglamentarios: primero entre competidores y luego al A.C. y los competidores abandonan el tatami.

Sistema Europeo

1. En el Sistema Europeo las parejas competidoras no se presentan de dos en dos, sino que lo hacen individualmente en función de las categorías y las edades. El desarrollo del combate será el mismo que en el sistema japonés, pero con una única pareja.
2. No es necesario el color distintivo, por lo tanto, los competidores pueden equipar su propio cinturón.
3. La puntuación será acordada por la organización entre 0 y 10, contemplando medio punto. Los jueces de silla serán los encargados de decidir y mostrar la puntuación mediante un cartel una vez finalizado el ejercicio y el A.C. indique Hantei.
4. En las categorías Mini-Benjamín A, Mini-Benjamín B, Benjamín y Alevín la pareja recibirá dos puntuaciones al tener que hacer de Uke y Tori.
5. En las categorías Infantil, Cadete y Adulto el jurado puntuará al final de cada ejercicio.
6. En torneos o inter-clubs se realizarán dos rondas mientras que en campeonatos Autonómicos, Nacionales o Internacionales se realizarán tres rondas por pareja en todas las categorías.

Árbitros

Las competiciones de Randori Duo estarán formadas por un árbitro central (A.C.), un número impar de jueces de silla o tribunal (3, 5 o 7) y un mínimo de dos árbitros de mesa (A.M.). Las competiciones deben ser dirigidas por árbitros y jueces cualificados y reciclados en el mismo

Árbitro Central (A.C.)

1. El A.C. se situará dentro del tatami donde se lleve a cabo el ejercicio y conducirá el combate dando las indicaciones a los competidores y al resto de árbitros.
2. Presenta y sitúa a la pareja o parejas competidoras.
3. Dirige los saludos reglamentarios a tribunal y entre competidores.
4. Da la voz de inicio del ejercicio (Hajime).
5. Da la voz de finalización del ejercicio (Matte).
6. Da la voz de decisión o petición de puntuación al tribunal o jueces de silla (Hantei).
7. Velará por la integridad de los competidores, pudiendo parar el ejercicio por cualquier incidencia, anomalía u observación sobre la competición en general o los competidores en particular.
8. Aplicará la sanción de 1 punto sobre la puntuación total recibida si la pareja no ha llevado a cabo alguno de los ataques obligatorios o no ha seguido el orden establecido, y se lo indicará a la mesa de anotadores.
9. Recibirá la indicación de los A.M. de que se ha superado el tiempo máximo permitido en función de cada categoría y aplicará la sanción de un punto sobre la puntuación total.

Jueces de Silla o Tribunal

1. Los jueces de silla o tribunal se sitúan enfrente de la posición del A.C.
2. Siempre serán un número impar (3, 5 o 7). Este número será definido por la organización de la competición y puede variar dependiendo del momento de la competición: eliminatorias o fases finales.
3. Son los encargados de valorar los ejercicios de los competidores basándose los aspectos definidos en el apartado de consideraciones de la puntuación.
4. Sostienen la libreta con las puntuaciones del 0 al 10 esperando la voz de Hantei para levantar la puntuación que consideren (sistema europeo).
5. Sostienen la bandera roja en su mano derecha y la bandera negra en su mano izquierda esperando la voz de Hantei para levantar la del color que consideren la pareja vencedora (sistema japonés).
6. Tienen la potestad de comunicar al A.C., colocándose en pie, la necesidad de parar el ejercicio por cualquier incidencia, anomalía u observación sobre la competición en general o los competidores en particular.

Árbitros de Mesa (A.M.)

1. La mesa de anotadores siempre estará compuesta por un mínimo de dos personas.
2. La mesa de anotadores se sitúa detrás de la posición del A.C. y enfrente de los jueces de silla o tribunal.
3. Se encargan de controlar los tiempos de duración de los ejercicios de Randori.
4. En caso de que los competidores excedan el tiempo máximo de trabajo asignado en función de su categoría avisarán al A.C. de este hecho para que proceda a aplicar la sanción de 1 punto en la suma total de la puntuación.
5. Anotan las puntuaciones de cada pareja en las hojas de competición.
6. Si fuese necesario, se encargan de llamar a la siguiente pareja o parejas competidoras.

Vestuario de Jueces y Árbitros

El vestuario será el establecido reglamentariamente:

- Sistema Japonés: Traje tradicional, Judogui, Hakama, etc.
- Sistema Europeo: Traje oficial GNK (americana azul marino, pantalón beige, camisa blanca y corbata roja).

Sanciones

Actos Leves Prohibidos

Los actos leves prohibidos serán penalizados con Shido, de manera que se le restará 1 punto de la suma total de la puntuación del ejercicio:

1. Se excede el tiempo establecido en función de las categorías.
2. No se realizan todos los ataques obligatorios.
3. No se mantiene el orden de los ataques obligatorios.
4. La posición de los competidores no es la correcta al inicio y al final del ejercicio (Tori a la derecha de los jueces de silla o tribunal y Uke a su izquierda).
 - En categorías Mini-Benjamín A, Mini-Benjamín B y Benjamín no se aplicará la sanción de un punto. El A.C. informará a los competidores de cuál es la correcta posición respecto al tribunal.
5. Hablar durante la ejecución técnica.
6. Responder o mostrar desacuerdo.
7. Gestos no adecuados.
8. Cualquiera no citada anteriormente y que, a juicio de los jueces, pueda constituir una falta.

NOTA: Estas sanciones serán indicadas por el A.C. con el brazo izquierdo flexionado y el dedo índice señalando hacia arriba, y el brazo derecho estirado.

Actos Graves Prohibidos (Hansoku Make)

Los actos graves prohibidos (Hansoku Make) supondrán la descalificación de la pareja sancionada:

1. Tijeras al cuello de cualquier tipo.
2. Técnicas de proyección donde Uke o Tori, golpeen en el tatami con la cabeza de frente.
3. Uso de armas reales.
4. Faltas de respeto

3.2. NIHON KOBUDO ENBU

Generalidades

Cada pareja debe realizar un ejercicio de corte **clasico-tradicional**, con o sin armas, con posibilidad de exhibir otros elementos tales como: coreografía, vestuario o efectos especiales. Ejercicio Budo establecidos por los propios competidores, con alternancia Uke-Tori, de forma continuada durante un tiempo establecido para cada categoría o competición.

Los siguientes puntos son de idéntico cometido y contenido que en la modalidad RANDORI DUO.

- Categorías
- Material
- Técnicas Obligatorias
- Consideraciones en la Puntuación
- Sistemas de Puntuación
- Árbitros
- Árbitro Central (A.C.)
- Jueces de Silla o Tribunal
- Árbitros de Mesa (A.M.)
- Vestuario de Jueces y Árbitros
- Amonestaciones

3.3. NIHON KOBUDO EQUIPOS

Generalidades

Competición por equipos masculinos, femeninos o mixtos por categorías de edades establecidas o de forma abierta a la participación de cualquier edad en función de la organización. No hay un número determinado de participantes.

Cada equipo debe realizar un ejercicio de corte clásico-tradicional o de Budo moderno fantasía marcial, etc. con o sin armas, con posibilidad de exhibir otros elementos tales como: coreografía, vestuario o efectos especiales, puestas en escena, etc. Ejercicio Budo establecidos por los propios competidores, de forma continuada durante un tiempo establecido para cada categoría o competición.

Los siguientes puntos son de idéntico cometido y contenido que en la modalidad RANDORI DUO.

- Categorías
- Material
- Técnicas Obligatorias
- Consideraciones en la Puntuación
- Sistemas de Puntuación
- Árbitros
- Árbitro Central (A.C.)
- Jueces de Silla o Tribunal
- Árbitros de Mesa (A.M.)
- Vestuario de Jueces y Árbitros
- Amonestaciones

3.4. AIKIJJUTSU RANDORI (En desarrollo)

Generalidades

Competición por equipos masculinos, femeninos o mixtos por categorías de edades establecidas o de forma abierta a la participación de cualquier edad en función de la organización. No hay un número determinado de participantes.

VER ANEXO AL FINAL DEL REGLAMENTO



ANEXOS



日本古武道現代武道会
Gendai Nihon Kobudo Federación



Hajime Comienzo del Combate

El árbitro está de pie entre los competidores y con ambos brazos extendidos y con las manos señalando el centro anuncia **Hajime**. La voz debe ser firme y con autoridad



Matte 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. La voz debe ser firme y con autoridad



Ippon (2 puntos)

El árbitro levanta el brazo izquierdo o derecho (en función de si la puntuación es para el competidor rojo o negro) extendido por encima de la cabeza con la palma de la mano hacia delante



Ippon (3 puntos)

El árbitro levanta el brazo izquierdo o derecho (en función de si la puntuación es para el competidor rojo o negro) extendido por encima de la cabeza mostrando claramente tres dedos (pulgar, índice y corazón)



Waza Ari (1 punto)

El árbitro levanta el brazo izquierdo o derecho (en función de si la puntuación es para el competidor rojo o negro) con la palma de la mano hacia abajo. El gesto debe mostrarse claro a la mesa de anotadores



Cancelar o Corregir una Decisión

El árbitro mueve su mano derecha varias veces sobre su cabeza después de mostrar la decisión que debe ser corregida. El gesto debe ser constante, firme y claro para la mesa de anotadores



Pasividad

El árbitro gira los antebrazos de manera horizontal uno alrededor del otro frente al cuerpo



Técnica sin Control

El árbitro levanta el brazo derecho o izquierdo horizontalmente, con el brazo doblado frente al cuerpo y el puño cerrado (la descripción de la acción debe seguir al gesto antes de que la sanción sea asignada)



Golpe Directo a la Cara

El árbitro mueve su puño hacia su cabeza (derecho o izquierdo según el competidor que haya hecho la acción)



Contacto Duro

El árbitro muestra el golpe con el puño contra la palma de la mano (derecho o izquierdo según el competidor que haya hecho la acción)



Golpe Después del Agarre

El árbitro muestra con una mano un agarre del Gi y con la otra mano un golpe con el puño



Salir Fuera de la Zona de Combate

El A.L. indica la acción al A.C. para que este pueda actuar en consecuencia



Empujar Hacia Fuera

El árbitro indica con ambas manos el empujón desde la zona de combate a la zona de seguridad



Proyectar Fuera del Área de Competición

El árbitro indica con la mano derecha o izquierda (dependiendo si la acción es realizada por el competidor rojo o negro) el movimiento desde la zona de combate fuera de la zona de seguridad



Llamadas y Comentarios Inecesarios

El árbitro coloca su dedo índice extendido con el puño cerrado delante de su boca



Osaie Komi Control en el Suelo

El árbitro señala con la palma de la mano extendida (derecha o izquierda) señalando al competidor y anuncia con voz clara Osaie Komi. El gesto debe hacerse durante todo el tiempo de duración del Osaie Komi



Toketa

Finalización del Control

El árbitro mueve su mano varias veces a derecha e izquierda (la misma con la que indicaba Osae Komi) sobre los competidores y anuncia Toketa. La palma está posicionada verticalmente. El gesto debe firme y claro



Ai-Uchi

Acción Simultánea

El árbitro dobla sus brazos en posición horizontal frente a su cuerpo con los puños en contacto entre sí



Sanción (Shido, Chui o Hansoku Make)

El árbitro señala al competidor que es sancionado con el dedo índice extendido de su puño cerrado y anuncia la respectiva sanción



Señal de No Lo He Visto

El árbitro cubre por un momento sus ojos con las palmas de sus manos



Ajustarse el Gi

El árbitro cruza las manos frente al cuerpo con las palmas abiertas y señala al competidor que debe ajustarse el Gi



Full Ippon

El A.M. muestra al A.C el gesto y color del ganador. El A.C. realiza el gesto al indicar el ganador del combate



Hantei

El árbitro levanta el brazo con la palma de su mano en posición lateral por encima de su cabeza



Hikiwake

Empate

El árbitro cruza los brazos delante de su pecho con las palmas abiertas. El árbitro debe anunciar Hikiwake



Pausa (En caso de Hikiwake antes del 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

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



Técnica Prohibida

Técnicas sancionadas con Shido. El árbitro golpea con su mano abierta su antebrazo contrario



Perder el Tiempo

El árbitro señala con el dedo índice extendido y el puño cerrado su muñeca contraria



No Seguir las Instrucciones del A.C.

El árbitro señala sus oídos con los dedos índices extendidos y los puños cerrados



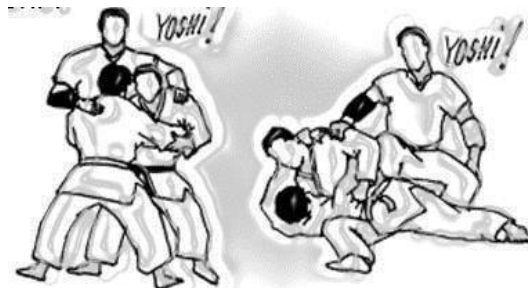
Tiempo Médico

El árbitro forma una "T" con ambos brazos



Sonomama (Anuncio para Parar Momentáneamente)

El A.C. golpea enérgicamente con ambas manos la espalda de los dos competidores en medio del combate y anuncia claramente y con voz firme Sonomama



Yoshi (Anuncio para Continuar)

El A.C. debe golpear una vez y con ambas manos la espalda de los dos competidores y con voz firme y clara anuncia Yoshi

ANEXO – MODALIDAD RANDORI AIKIJUJUTSU

En relación con la actualización del Reglamento de Competición GNKF-IMAFE, se incorpora la siguiente modalidad dentro del Sistema Randori:

RANDORI AIKIJUJUTSU

1. Generalidades

La modalidad de Randori Aikijujutsu consiste en la realización de técnicas enlazadas en coordinación con el compañero, desarrolladas de forma continua y dinámica, donde ambos participantes alternan roles y trabajan de manera fluida dentro de los principios del Aikijujutsu.

El ejercicio deberá reflejar control técnico, adaptación, continuidad y lógica en la ejecución, manteniendo en todo momento el espíritu marcial de la disciplina.

2. Duración del ejercicio

El ejercicio tendrá una duración de 1 minuto y 30 segundos, pudiéndose ampliar hasta un máximo de 2 minutos, según determine la organización.

3. Sistema de arbitraje

La valoración se realizará mediante decisión arbitral por banderas, siendo declarado vencedor el competidor que obtenga la mayoría de la decisión arbitral.

4. Vestimenta

Los participantes deberán vestir keikogi y hakama.

En las categorías infantiles, se permitirá la participación con keikogi y pantalón, sin necesidad de utilizar hakama.

5. Categorías

Las categorías se establecerán en función de la participación, pudiendo ser agrupadas según edad, grado, sexo u otros criterios técnicos definidos por la organización.

6. Criterios de valoración

Para la decisión arbitral se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Calidad técnica
- Control y precisión



- Coordinación con el compañero
- Fluidez y continuidad del trabajo
- Actitud y presencia marcial
- Lógica en la ejecución de las técnicas

7. Seguridad

El árbitro central podrá detener el ejercicio en cualquier momento si considera que existe riesgo para la integridad de los participantes o si el trabajo se aleja del enfoque técnico de la modalidad.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente anexo se incorpora al Reglamento de Competición GNKF-IMAFE como ampliación del apartado correspondiente al Sistema Randori, quedando vigente desde su publicación oficial.

ANEXO – MODIFICACIÓN SISTEMA KUMITE (CATEGORÍA INFANTIL)

1. Objeto del anexo

Se modifica el sistema de combate en categoría infantil con el fin de mejorar la seguridad y progresión técnica.

2. Aplicación del reglamento

En categoría infantil:

- Se aplicará el **reglamento de Kumite adulto en Parte 1 y Parte 2**
- El combate tendrá una duración de **3 minutos a tiempo parado**

3. Modificación en Parte 3 (suelo)

En la Parte 3:

NO están permitidas:

- Luxaciones
- Estrangulaciones

Sí están permitidas:

- Inmovilizaciones y controles

4. Criterios arbitrales

- Se priorizará el control técnico frente a la finalización
- El árbitro deberá velar por la **seguridad y progresión pedagógica**
- Cualquier técnica prohibida será sancionada según el reglamento vigente

