

GENDAI NIHON KOBUDO FEDERACIÓN IMAF ESPAÑA

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

GRAPPLING KIDS

GNKF



ÍNDICE

REGLAMENTO OFICIAL — GRAPPLING KIDS (6 a 12 años)

GNKF-IMAFE — Departamento de Deportes de Contacto

I. CAPÍTULO 1 — PRINCIPIOS GENERALES -pág. 2

Artículo 1 — Finalidad

Artículo 2 — Valores

II. CAPÍTULO 2 — CATEGORÍAS - pág. 2

Artículo 3 — Categorías de edad

Artículo 4 — Categorías de peso

III. CAPÍTULO 3 — DURACIÓN DE LOS COMBATES - pág. 7

Artículo 5 — Duración de los combates por edad

IV. CAPÍTULO 4 — INICIO Y DESARROLLO DEL COMBATE - pág. 7

Artículo 6 — Posición inicial

Artículo 7 — Acciones permitidas

Artículo 8 — Técnicas prohibidas

V. CAPÍTULO 5 — SISTEMA DE PUNTUACIÓN - pág. 8

Artículo 9 — Acciones puntuables y valores

Artículo 10 — Reglas de puntuación y validación

VI. CAPÍTULO 6 — CRITERIOS DE VICTORIA - pág. 11

Artículo 11 — Dinamismo del combate

Artículo 12 — Criterios de victoria

VII. CAPÍTULO 7 — SEGURIDAD - pág. 13

Artículo 13 — Normas generales de seguridad

VIII. CAPÍTULO 8 — RÉGIMEN DISCIPLINARIO Y SANCIONES - pág. 12

Artículo 14 — Infracciones

Artículo 15 — Sanciones

IX. CAPÍTULO 9 — FILOSOFÍA EDUCATIVA - pág. 16

Artículo 16 — Principios pedagógicos

Artículo 17 — Objetivo formativo del Grappling Kids

XX. CAPÍTULO 10- CUERPO ARBITRAL - pág. 16

ARTÍCULO 18 — Composición

ARTÍCULO 19 — Uniformidad del cuerpo arbitral

ARTÍCULO 20 — Funciones generales

ARTÍCULO 21 — Arbitro central

ARTÍCULO 22 — El jefe de tapiz

The logo for GNKFF (Gendai Nihon Kobudo Federation) is a large diamond shape. The top half is grey and the bottom half is light orange. In the center, there is a white circle containing the letters 'GNKFF' in a bold, white, sans-serif font.

GNKFF

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

CAPÍTULO 1 — PRINCIPIOS GENERALES

Artículo 1 — Finalidad

El Grappling Kids es una disciplina deportiva educativa basada en el control corporal, el respeto y el desarrollo técnico, sin sumisiones, orientada a niños y niñas de 6 a 12 años.

Objetivos:

- Fomentar la práctica segura del grappling.
- Desarrollar coordinación, control, respeto y autocontrol.
- Priorizar la seguridad, la diversión y el aprendizaje.

Artículo 2 — Valores

Todos los participantes deberán respetar:

- Al oponente.
- Al árbitro y entrenadores.
- Las normas de seguridad.

Cualquier conducta antideportiva será sancionada.

CAPÍTULO 2 — CATEGORÍAS

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

Artículo 3 — Categorías de edad

- Grupo A: 6-7 años
- Grupo B: 8-9 años
- Grupo C: 10-12 años

Las categorías serán mixtas (niños y niñas juntos).

Artículo 4 — Categorías de peso

Se organizarán por tramos orientativos según inscripción (ejemplo):

- Ligero
- Medio
- Pesado

(El organizador podrá ajustar según número de participantes).

a) CUADRO DE PESOS — GRAPPLING KIDS (6 a 12 años)

(Categorías mixtas — niños y niñas juntos)

GRUPO A — 6 y 7 años

Categoría Peso

Ligero hasta 22 kg

Medio más de 22 kg hasta 26 kg

Pesado más de 26 kg

GRUPO B — 8 y 9 años

Categoría Peso

Ligero hasta 26 kg

Medio más de 26 kg hasta 32 kg

Pesado más de 32 kg

GRUPO C — 10 a 12 años

Categoría Peso

Ligero hasta 32 kg

Medio más de 32 kg hasta 40 kg

Pesado más de 40 kg

Notas reglamentarias para el cuadro de pesos

- El pesaje se realizará el mismo día de la competición, antes del inicio de los combates.
- No existe tolerancia de peso.
- La organización podrá fusionar categorías si hay menos de 3 inscritos por tramo.
- En casos excepcionales (niños muy desarrollados o muy pequeños), el jefe de tapiz podrá autorizar el cambio de categoría para garantizar seguridad y equidad.

Resumen rápido

Edad Ligero Medio Pesado

6-7 ≤22 kg 22-26 kg >26 kg

8-9 ≤26 kg 26-32 kg >32 kg

10-12 ≤32 kg 32-40 kg >40 kg

CAPÍTULO 3 — DURACIÓN DE LOS COMBATES

Artículo 5 — Duración de los combates por edad

Edad	Tiempo
6-7 años	2 minutos
8-9 años	2,5 minutos
10-12 años	3 minutos

No hay prórroga salvo empate absoluto (ver Art. 15).

CAPÍTULO 4 — INICIO Y DESARROLLO

Artículo 6 — Posición inicial

Todos los combates empiezan obligatoriamente desde el suelo, en una de estas posiciones decidida por el árbitro:

- Guardia cerrada
- Guardia abierta
- Media guardia

Nunca se empieza de pie.

Artículo 7 — Acciones permitidas

- ✓ Pasajes de guardia
- ✓ Raspados (sweeps)
- ✓ Cambios de control (lateral, norte-sur, rodilla en vientre)

- ✓ Montada
- ✓ Espalda con ganchos

Artículo 8 — Técnicas prohibidas

🚫 Totalmente prohibido:

- Luxaciones articulares de cualquier tipo.
- Estrangulaciones de cualquier tipo.
- Presión cervical.
- Llaves a brazos, piernas, cuello o columna.
- Cualquier técnica que fuerce dolor como método de victoria.

Si un niño ejecuta accidentalmente una técnica prohibida, el árbitro:

1. Detiene la acción.
2. Advierte pedagógicamente.
3. En reincidencia → amonestación o descalificación.

CAPÍTULO 5 — SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Artículo 9 — Acciones puntuables y valores

Todas las posiciones deben mantenerse 3 segundos para puntuar.

Acción	Puntos
Raspado (sweep)	2
Pasaje de guardia	3
Control lateral / norte-sur / rodilla en vientre	3

Acción	Puntos
Montada	4
Espalda con ganchos	4

△ Las guardias no puntúan, solo reinician secuencia.

Artículo 10 — Reglas de puntuación y validación

1. Para que cualquier acción o posición sea considerada válida y puntuable, deberá ser establecida de forma clara, controlada y mantenida durante un mínimo de tres (3) segundos, sin que el adversario esté realizando una inversión efectiva ni se encuentre en proceso claro de escape.
2. Solo puntuarán las acciones ejecutadas de forma técnica, estable y con control, quedando excluidas aquellas situaciones en las que el movimiento sea producto del azar, pérdida de equilibrio mutua o caídas no controladas.
3. Las siguientes condiciones invalidan la puntuación de una acción:
 - a) Que el competidor que ejecuta la acción pierda inmediatamente el control antes de transcurridos los 3 segundos.
 - b) Que el oponente se encuentre claramente ejecutando una inversión (raspado) efectiva durante la estabilización.
 - c) Que la posición sea alcanzada de forma momentánea sin control real.
 - d) Que la acción se produzca fuera de los límites del tapiz sin haberse iniciado dentro del área válida.
4. Las guardias (cerrada, abierta y media guardia) no puntúan, pero reinician el ciclo de puntuación progresiva, permitiendo que las posiciones dominantes vuelvan a ser puntuadas si el luchador dominado recupera una guardia clara o se produce una inversión.

5. La puntuación seguirá un sistema progresivo, en el cual:
 - a) No se volverá a puntuar una misma posición si se repite sin que haya existido previamente un cambio significativo (guardia, inversión o separación clara).
 - b) Solo se volverá a puntuar una posición cuando exista una transición real y visible entre situaciones de control.
6. El árbitro será el único responsable de validar o invalidar una acción puntuable, valorando especialmente:
 - a) El control corporal.
 - b) La estabilidad de la posición.
 - c) La ausencia de técnicas prohibidas.
 - d) La actitud segura y deportiva del competidor.
7. En caso de duda razonable sobre la validez de una acción, prevalecerá siempre el principio de seguridad y pedagogía, priorizando la protección de los menores sobre la obtención de ventaja deportiva.
8. No se concederán puntos por acciones que impliquen riesgo innecesario, fuerza excesiva o ejecución incorrecta desde el punto de vista técnico, aun cuando la posición final pudiera parecer dominante.
9. El árbitro podrá detener el combate en cualquier momento para:
 - a) Corregir una ejecución peligrosa.
 - b) Explicar brevemente a los competidores una infracción técnica (especialmente en categorías 6–9 años).
 - c) Garantizar la integridad física y emocional de los participantes.
10. La validación de los puntos se realizará de forma visible mediante señalización arbitral clara y será comunicada a la mesa de control inmediatamente después de cada acción validada.
11. Los puntos otorgados como consecuencia de sanciones por pasividad, conforme al Artículo 11, tendrán la consideración de **puntuación técnica válida**, se incorporarán al marcador del combate y serán tenidos en

cuenta a todos los efectos para la determinación del vencedor, incluyendo los criterios de desempate.

b) Artículo 11 — Dinamismo del combate

1. Con el fin de fomentar un combate dinámico, formativo y técnicamente activo, una vez que un competidor haya estabilizado una posición de control durante diez (10) segundos consecutivos, deberá:
 - a) Intentar progresar hacia otra posición de control diferente o superior (pasaje, transición, montada, espalda, etc.), o
 - b) Intentar una acción técnica visible que implique cambio, mejora o progresión de la posición.
2. Se consideran posiciones de control, a los efectos del presente artículo, entre otras:
 - Control lateral (cien kilos / side control).
 - Norte-sur.
 - Montada.
 - Espalda con ganchos.
3. Si transcurridos los diez (10) segundos de estabilización no existe intento claro y visible de progresión por parte del competidor que controla la posición, el árbitro:
 - a) Emitirá una advertencia verbal de dinamismo (“¡Progresar!” o equivalente).
 - b) Si persiste la falta de iniciativa, concederá un (1) aviso de pasividad al competidor en control.
4. La acumulación de tres (3) avisos de pasividad por parte de un competidor durante un mismo combate conllevará automáticamente la concesión de cuatro (4) puntos al oponente, los cuales se considerarán puntuación técnica válida conforme al Artículo 10, apartado 11.

5. La presente norma no será de aplicación cuando el competidor en control:
 - a) Esté intentando activamente progresar de posición, pero el oponente realice una defensa técnica activa y eficaz que impida la transición.
 - b) Esté ejecutando una secuencia técnica real de mejora posicional, aunque no se materialice el cambio final.
6. Corresponderá exclusivamente al árbitro valorar si existe intento real de progresión, defensa activa o pasividad injustificada, atendiendo siempre a los principios de seguridad, pedagogía y juego limpio.
7. El presente artículo tiene carácter pedagógico y formativo, y tiene por finalidad incentivar la iniciativa, la movilidad, la creatividad técnica y la actitud proactiva de los competidores durante todo el combate.

◆ Resumen operativo para árbitros

Situación	Consecuencia
10 s de control sin progresar	Aviso verbal
Sigue sin progresar	Aviso de pasividad
3 avisos acumulados	+4 puntos al rival
Hay intento + defensa activa	No hay aviso

CAPÍTULO 6 — CRITERIOS DE VICTORIA

Artículo 12 — Criterios de victoria

Gana el combate quien:

1. Obtenga más puntos al finalizar el tiempo.

2. En empate:

- Quien haya conseguido la técnica de mayor valor (4 puntos).
- Menor número de amonestaciones.

Artículo 12 — Empates y decisión arbitral

3. Si continúa el empate → Decisión arbitral pedagógica (control, iniciativa, actitud).

No existe victoria por sumisión.

CAPÍTULO 7 — SEGURIDAD

Artículo 13 — Normas generales de seguridad

El competidor:

- Uñas cortas, sin joyas.
- Sin calzado.
- Uniforme limpio y ajustado.
- El árbitro puede detener el combate en cualquier momento por seguridad.

CAPÍTULO 8 — SANCIONES

Artículo 14 — Infracciones

1. Se considerarán infracciones todas aquellas acciones u omisiones que vulneren lo establecido en el presente reglamento, atenten contra la

seguridad de los participantes, el desarrollo correcto de la competición o los valores educativos del Grappling Kids.

2. Las infracciones se clasificarán en:

a) Infracciones leves

- Pasividad reiterada tras advertencia arbitral.
- No respetar las instrucciones del árbitro.
- Vestimenta incorrecta o no conforme al reglamento.
- Entrada tardía al tapiz sin causa justificada.
- Actitudes leves de falta de respeto verbal o gestual.

b) Infracciones graves

- Ejecución de técnicas prohibidas (luxaciones, estrangulaciones, presiones cervicales, etc.).
- Conducta antideportiva manifiesta.
- Reiteración de infracciones leves tras advertencia.
- Negarse a reanudar el combate sin causa médica justificada.

c) Infracciones muy graves

- Acciones que pongan en peligro la integridad física del oponente.
- Conductas violentas, intimidatorias o humillantes.
- Desobediencia grave al cuerpo arbitral.
- Intervención indebida de entrenadores o acompañantes que altere el desarrollo del combate.

3. Las infracciones podrán ser cometidas tanto por los competidores como por entrenadores, delegados o acompañantes, siendo en este último caso responsables de la conducta de sus menores.

4. Toda infracción será valorada por el árbitro central o el jefe de tapiz atendiendo a:

- La intencionalidad.
- El riesgo generado.
- La edad del menor.
- La reiteración de la conducta.

Artículo 15 — Sanciones

1. Las sanciones tendrán siempre un carácter **educativo, preventivo y proporcional**, priorizando la corrección de la conducta sobre el castigo.
2. Las sanciones aplicables son:

a) Advertencia verbal

Para infracciones leves o primeras faltas.

b) Amonestación oficial

Para reiteración de infracciones leves o infracciones de mayor entidad.

c) Pérdida de puntos

Cuando la infracción haya generado una ventaja injusta.

d) Descalificación del combate

Para infracciones graves o reiteradas.

e) Expulsión de la competición

Para infracciones muy graves o conductas incompatibles con los valores del evento. Gendai Nihon Kobudo Federación

3. En el caso de competidores menores, la descalificación será comunicada obligatoriamente al entrenador responsable y, si procede, a los tutores legales.
4. El cuerpo arbitral podrá solicitar la retirada inmediata del recinto de cualquier persona (entrenador, familiar o acompañante) cuya conducta altere el normal desarrollo de la competición.

5. Las sanciones impuestas durante la competición son de aplicación inmediata y no suspenden la continuación del evento, sin perjuicio de posibles medidas disciplinarias posteriores por parte de GNKF-IMAFE.

CAPÍTULO 9 — FILOSOFÍA EDUCATIVA

Artículo 16 — Principios pedagógicos

El Grappling Kids no es un sistema de eliminación agresivo, sino una herramienta educativa que fomenta:

- Respeto
- Control emocional
- Juego limpio
- Desarrollo corporal equilibrado

Artículo 17 — Objetivo formativo del Grappling Kids

El objetivo principal es que todos los niños aprendan, se diviertan y vuelvan a casa seguros y motivados 😊

CAPÍTULO 10 -CUERPO ARBITRAL

ARTÍCULO 18 - COMPOSICIÓN

En todas las competiciones de la GNKF, el equipo arbitral en cada combate y tapiz estarán formado por:

- **Árbitro central.**
- **Jefe de Tapiz.**

Además, habrá un Juez-Árbitro Principal o Controlador responsable de las competiciones bajo la responsabilidad de la GNKF.

Las decisiones del árbitro central serán prioritarias, pero éste, podrá consultar al jefe de tapiz si fuera necesario.

La sustitución de un Juez-árbitro durante un combate, estará estrictamente prohibida, salvo en casos de grave enfermedad certificado por un médico.

ARTÍCULO 19 – UNIFORMIDAD DEL CUERPO ARBITRAL

Cuando ejerciten sus funciones, el cuerpo arbitral: Árbitros centrales, jefes de tapiz y Controlador deberán estar uniformados de la siguiente forma:

Traje oficial GNK (americana azul marino, pantalón beige, camisa blanca y corbata roja).

Silbato.

Puñetas/muñequeras, (roja/blanca muñeca izquierda y azul muñeca derecha).

Guantes desechables de uso higiénico.

Dos tarjetas, amarilla y roja.

Moneda figurando en cada lado el color rojo y azul, (prórrogas).

La uniformidad del cuerpo arbitral deberá ser aprobada y homologada por la GNKF. Queda prohibida la publicidad excepto por aprobación de la GNKF.

ARTÍCULO 20 – FUNCIONES GENERALES

El cuerpo arbitral tiene el deber de cumplir y desempeñar las funciones descritas en el presente reglamento, además del cumplimiento de

cuantas circulares, normas, disposiciones y funciones se establezcan por la organización en el desarrollo de las competiciones.

El árbitro central y el jefe de tapiz no podrán hablar con nadie durante el combate, salvo si deben hacerse alguna consulta en el ejercicio de sus funciones.

En caso de controversias entre ambos, requerirán la presencia del Controlador.

- ÁRBITRO CENTRAL

- Atribución de puntos y/o amonestaciones.
- Comienzo, interrupción y finalización de los combates.
- Declarar al vencedor en los combates de forma legítima.
- Empleará el vocabulario y signos aprobados por la GNKF.

- JEFE DE TAPIZ

- Atribución de puntos y/o amonestaciones mediante paletas, la mano o sistemas electrónicos.
- Declarar al vencedor en los combates de forma legítima.
- Empleará el vocabulario y signos aprobados por la GNKF.
- Confección de la planilla de combate, (puntos, amonestaciones, firma, etc.)
- Comunicar el resultado al Juez-árbitro para proclamar al vencedor.

- CONTROLADOR

- Distribuir a los Jueces-Árbitros en el pesaje, control médico y en los tapices.
- Tendrá la última palabra en las controversias entre el cuerpo arbitral.

ARTÍCULO 21 – EL ÁRBITRO CENTRAL

El Árbitro central es el responsable de dirigir correctamente el combate en el tapiz según las reglas oficiales de la GNKF. Debe hacerse respetar por los deportistas y ejercer plena autoridad sobre ellos para que obedezcan inmediatamente a sus órdenes e instrucciones. Del mismo modo, dirigirá el combate sin tolerar intervenciones exteriores inoportunas.

Después de la ejecución de una técnica (si es válida y ejecutada dentro de los límites del tapiz), otorgará con los dedos y el brazo levantado del mismo color del luchador que lo realizó, el número de puntos atribuidos correspondientes.

OBLIGACIONES DEL ÁRBITRO CENTRAL

- Utilización del silbato para dar comienzo, interrumpir o finalizar los combates.
- Ordenar a los deportistas dirigirse al centro del tapiz desde sus esquinas para comenzar el combate.
- Revisar la uniformidad de los deportistas, obligándoles a cambiarse dentro del tiempo establecido en caso de incumplimiento según literal del artículo 10.
- Inspeccionar la piel de los luchadores con el fin de detectar posibles sustancias grasientas o pegajosas.
- No dar la espalda a los competidores o despistarse en algún momento con el riesgo de perder el control del combate.
- No obstaculizar la vista del jefe de Tapiz, (sobre todo en una sumisión inminente).
- Estimular verbalmente al luchador pasivo sin interrumpir el combate y amonestarle si fuera necesario.
- Asegurarse que los deportistas no descansen durante el combate con algún pretexto, (secarse, sonarse la nariz, fingir lesiones, etc.). En este

caso, el Árbitro central detendrá el combate amonestará al luchador en cuestión y otorgará 1 punto a su oponente.

- Cambiar de posición en cualquier momento (rodillas, costado, etc.) en el tapiz o alrededores para obtener mejor visión en una sumisión inminente.
- Interrumpir el combate y proclamar la victoria por superioridad cuando en la puntuación entre los luchadores superen los 15 puntos de diferencia. En esta situación, el Árbitro central deberá esperar hasta la finalización de un ataque o contraataque.
- Durante el desarrollo del combate, no se acercará demasiado a los deportistas cuando estén en posición de pie, en cambio, deberá acercarse si están en suelo.
- Estar preparado para detener el combate si los deportistas salen de los límites del tapiz.
- Valorar si una técnica efectuada en los límites del tapiz es válida.
- En las reanudaciones, ordenar rápidamente y con claridad la posición de comienzo a tenor del artículo 15.
- Interrumpir el combate en el momento exacto si fuera necesario.
- Utilizar el silbato para detener el combate después que un luchador haya perdido por sumisión (palmeo, grito, verbalmente, etc.). El árbitro pondrá una mano sobre cada competidor para mayor la seguridad de los deportistas.
- Excepto en Campeonatos Continentales y del Mundo, parar la acción si al observar un intento de sumisión considera que el luchador atacado es incapaz de escapar sin daño.
- Quitar la mano a un deportista que esté tirando de la vestimenta de su oponente.
- Asegurarse que los luchadores permanecen en el tapiz hasta el anuncio del resultado del combate.

- Proclamar al vencedor (levantando el brazo) previo acuerdo con el jefe de tapiz.
- Penalizar las acciones por violaciones a las normas, anti-deportividad o brutalidad.
- Indicar si ha habido control o no, en situaciones que se requieran.

ARTÍCULO 22 - EL JEFE DE TAPIZ

El jefe de Tapiz seguirá atentamente el combate y no se distraerá bajo ningún pretexto. Después de cada acción y basándose en las indicaciones del Árbitro central, reflejará los puntos atribuidos tanto en la planilla de combate como en el marcador situado cerca de él. El marcador debe ser visible tanto para los espectadores como para los luchadores.

El jefe de tapiz debe escribir una P (señalar en el recuadro en la planilla) en la planilla de combate cada vez que un luchador reciba una amonestación por pasividad y marcar de la manera adecuada las amonestaciones por huida del tapiz, técnicas ilegales o reanudación incorrecta del combate en la columna del luchador que ha cometido la falta. En la planilla de combate debe asimismo indicar claramente el tiempo transcurrido en el caso de una victoria por "Catch", superioridad técnica, abandono, etc. Al final del combate, debe firmar la planilla de combate e indicar el resultado tachando el nombre del perdedor y poniendo el nombre del ganador dentro de un círculo.

OBLIGACIONES DEL JEFE DE TAPIZ

- Confeccionar la planilla de combate, (puntos, amonestaciones, etc.)
- Conteo de puntos.
- Controlar la duración de los combates.
- Mantener un ángulo de vista diferente en situaciones de sumisión.
- Controlar el tapiz y a los deportistas después de la limpieza de sangre.

- Declarar la prórroga.
- Confirmar el ganador al Árbitro central.
- Asistir al Árbitro central en las situaciones dudosas.



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



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

Ponentes y Responsables de la confección de este Dossier:

-PRESIDENTE GNKF: José Miranda

-DIRECTOR TÉCNICO GRAPPLING GNKF: Rubén Paleo

*-RESPONSABLES DEL DEPARTAMENTO DE DEPORTES DE CONTACTO GNKF:
Alfonso Duarte y Juan Miranda*