



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA – DEPARTAMENTO DE JU JUTSU

RANDOM ATTACKS

(Ataques Aleatorios)

REGLAMENTO DE ARBITRAJE

JU JUTSU – diciembre 2010

INDICE

1. INTRODUCCIÓN E INFORMACIÓN PRÁCTICA	2
2. AREA DE COMPETICIÓN Y MATERIAL	2
3. UNIFORMIDAD Y REQUERIMIENTOS DE LOS COMPETIDORES	3
4. UNIFORMIDAD DE ARBITROS Y JUECES ARBITRO	3
5. ARBITROS Y JUECES ARBITRO	3
6. POSICIÓN DE UKE Y TORI	4-5
7. CRITERIOS DE JUICIO	5
8. RESULTADO DEL COMBATE	5
9. NO COMPARECENCIA Y RETIRADA DEL COMBATE	5
10. TIEMPO MÉDICO Y LESIÓN	6
11. CATEGORÍAS	6
12. LOS 40 ATAQUES ALEATORIOS	7-8
13. FOTOGRAFÍAS DE LOS 40 ATAQUES ALEATORIOS VER ANEXO	8

Versión / diciembre 2010

Ángel Luis González Humanes

Árbitro Internacional de Ju Jutsu

Maestro Entrenador Nacional Especialista de Ju Jutsu



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA – DEPARTAMENTO DE JU JUTSU

1.- Introducción e Información Práctica

“Random Attacks” (Ataques Aleatorios) es un sistema de competición donde los deportistas demuestran sus habilidades de Ju-Jutsu y Defensa Personal frente a los ataques aleatorios de su compañero.

El Sorteo determina los **4 ataques: Agarres, Ne Waza, Atemi Waza y Armas.**

El sistema “Random Attacks” puede ser practicado por cualquier deportista cuyo estilo utilice técnicas de Ju-Jutsu y Defensa Personal.

La velocidad de reacción, junto con la correcta y eficaz ejecución de técnicas decide el resultado del combate.

El defensor (Tori) no conoce previamente el ataque realizado. A la señal del árbitro su compañero (Uke) realiza un ataque.

El sistema “Random Attacks” es un estilo de competición en el cual los deportistas agudizan su velocidad de reacción y demuestran sus habilidades y técnicas dentro de unos límites de seguridad.

- Dos parejas compiten una contra la otra y son juzgados.
- Los jueces árbitro asignarán cinturón **rojo** y **azul** a cada pareja.
- Cada pareja consta de un Uke (atacante) y un Tori (defensor).
- Los Tori entran en el Tatami, saludan a los jueces y toman sus posiciones colocándose en las posiciones marcadas más próximas a los extremos del tatami mirando hacia fuera de forma que se den la espalda el uno al otro (ver Área de Competición).
- El árbitro central llama a los Uke para indicarles el ataque con una tarjeta con fotografía.
- Los Uke toman su posición en el Tatami con la mano derecha a la espalda.
- El árbitro central indica a uno de los Uke que ataque.
- El árbitro central decide que pareja empieza “rojo o azul”.
- Cuando ambos Uke hayan realizado su ataque y los Tori hayan completado la defensa, los Uke recibirán instrucciones para el siguiente ataque y así hasta completar los 4 ataques.
- El árbitro central pedirá entonces a los árbitros de silla que indiquen el ganador.
- Los árbitros de silla levantarán la bandera pertinente (roja o azul).
- El árbitro central señalará quien es el vencedor.

2.- Área de Competición y Material

Área de competición:

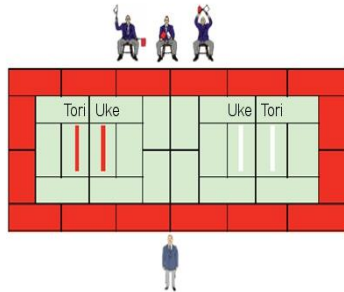
- El área de competición deberá tener unas dimensiones mínimas de 12 x 6 metros
- Se deben colocar líneas que indiquen la posición de los atacantes y defensores.

Material de competición:

- Banderas **rojas** y **azules** (tantas como jueces haya)
- Cinturones **rojos** y **azules**
- Los ataques aleatorios con 40 tarjetas con fotografías
- Hojas de competición
- Armas simuladas: 2 tanto, 2 tambo y 2 kenju.



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA – DEPARTAMENTO DE JU JUTSU



3.- Uniformidad y Requerimientos de los Competidores

Los competidores deberán llevar un *Gi* de color blanco acorde con las siguientes normas:

- La chaqueta del *Gi* deberá cubrir las caderas sin llegar a las rodillas y tener unas mangas que cubran la mitad del antebrazo sin llegar a cubrir la muñeca. No podrán estar remangadas
- Los pantalones del *Gi* deberán cubrir la mitad de la tibia sin llegar a cubrir los tobillos. No podrán estar remangados.
- El cinturón deberá dar dos vueltas alrededor del cuerpo y sobresalir 15 centímetros a cada lado del nudo.
- Las deportistas femeninas deberán llevar una camiseta blanca sin dibujos bajo el *Gi*.
- Todos los competidores deberán llevar las uñas cortas y no portar objetos metálicos o de otra índole que puedan causar lesiones a su oponente.
- El pelo largo deberá estar recogido por una goma elástica.

4.- Uniformidad de Árbitros y Jueces Árbitro

La uniformidad será la siguiente:

- Chaqueta azul (americana)
- Pantalón gris
- Camisa blanca
- Calcetines negros
- Corbata negra
- Bolígrafo
- Cronómetro
- Silbato

5.- Árbitros y Jueces Árbitro

Se requieren los siguientes Árbitros para el sistema de competición de “Random Attacks”:

- **Árbitro central:** Situado dentro del tatami. Se encargará de la seguridad de los participantes



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA – DEPARTAMENTO DE JU JUTSU

- **Tres Árbitros:** Observarán la competición y decidirán el ganador.
 - Los Árbitros levantarán la bandera pertinente (**roja** o **azul**) para indicar el resultado del combate.
 - Los Árbitros se colocarán sentados en un lateral fuera del tatami.
- **Jueces Árbitro (uno o más):**
 - Comprobarán la identidad de los participantes.
 - Comprobarán que los participantes se coloquen el cinturón del color asignado (**rojo** o **azul**).
 - Anotarán los resultados de cada combate.
- **Mesa central:** Habrá un responsable del campeonato que se encargará de la toma de decisiones que no se describan en este reglamento.



6.- Posición de Uke (atacante) y Tori (defensor)

La posición inicial de Uke es la siguiente:

- Pie izquierdo delante
- Mano derecha a la espalda
- Mano izquierda en posición de combate

La posición inicial de Tori es la siguiente:

- Pie izquierdo delante
- Ambas manos en posición de guardia
- Colocados mirando hacia el borde del Tatami, de espaldas al atacante.

A la señal del árbitro Tori se da la vuelta y el ataque comienza de inmediato.

Está totalmente prohibido que uke, coach o espectadores hagan cualquier señal o indicación de cuál será el ataque.

La distancia entre Uke y Tori será como máximo aquella que permita a Uke llegar en un solo desplazamiento a realizar el ataque con contacto directo.

- **Si Uke levanta ambos brazos**, Tori deberá permanecer quieto con los brazos en los costados (posición natural) hasta que el atacante le **agarre**.
- En caso de que el ataque sea un **ataque en suelo (Ne Waza)**, Uke levantará un **brazo y proyectará a Tori con una técnica de cadera**. Tori no opondrá resistencia alguna. Tras la proyección Uke realizará el ataque en suelo y Tori su defensa.



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA – DEPARTAMENTO DE JU JUTSU



7.- Criterios de Juicio

Los árbitros valorarán lo siguiente:

- **Velocidad de reacción**
- **Variedad de técnicas**
- **Conocimientos técnicos**
- **Realismo**

8.- Resultado del Combate

Para señalar al vencedor del combate, el AC solicitará “HANTEI” a los 3 AS, que levantarán las banderas de color Rojo (AKA) o Azul (AO) a la pareja que consideren vencedora.

En caso de empate, el árbitro central (AC) decidirá por Hantei el vencedor del combate.

El AC levantará el brazo indicando el ganador diciendo en voz alta y clara “AKA NO KACHI” (ganador rojo) o “AO NO KACHI” (ganador azul)..

9.- No comparecencia y Retirada del Combate

En caso de que uno o los dos competidores de una pareja no esté presentes para un combate tras haber sido llamado por los Oficiales, tendrá 1,5 minutos para acudir al combate. Tras los primeros 30 segundos se le llamará de nuevo. Si acuden, podrá disputar el combate pero serán penalizados con 1 punto en contra. Si se presentan tras la segunda llamada realizada al minuto, la sanción percibida sería de 2 puntos. En caso de no comparecencia en el 1,5 minutos establecidos, el AC dará la decisión de “Fusen-gachi” (victoria por no comparecencia) a la pareja cuyos oponentes no se presentan al combate. En caso de que uno o los dos competidores de una pareja no pudiese continuar el combate, el AC dará la decisión de “Kiken-gachi” (victoria por lesión) a la pareja cuyos oponentes se retiran del combate.



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA – DEPARTAMENTO DE JU JUTSU

10.- Tiempo Médico y Lesión

En caso de lesión o accidente, el AC podrá solicitar tiempo médico, el cual no podrá superar los 2 minutos en total a lo largo de un combate.

En caso de ser solicitado tiempo médico por uno de los competidores de una pareja, esta automáticamente perderá el combate, si bien podrá ser atendido en el área de combate en caso de urgencia.

Si tras solicitar el AC tiempo médico, el competidor no pudiese continuar, será descalificado y vencerá la pareja oponente por decisión “*Kiken-gachi*”. De igual modo, si un competidor fuese atendido más de una vez por el mismo problema, será descalificado y vencerá la pareja oponente por decisión “*Kiken-gachi*”.

11.- Categorías

- Pre-Benjamines (4 – 5 – 6 años): No permitido *Sutemi*, *Shime waza*, *Kansetsu waza* ni *atemi* a la cabeza. (2 Ataques aleatorios del 1 al 4).
- Benjamines (7 – 8 – 9 años): No permitido *Sutemi*, *Shime waza*, *Kansetsu waza* ni *atemi* a la cabeza. (3 Ataques aleatorios del 1 al 5).
- Alevines (10 – 11 – 12 años): No permitido *Sutemi*, *Shime waza*, *Kansetsu waza* ni *atemi* a la cabeza. (3 Ataques aleatorios del 1 al 10).
- Infantiles – Youth (13 – 14 – 15 años): No permitido *Sutemi waza*, *Shime waza*, *Kansetsu waza* ni *atemi* a la cabeza. (4 Ataques aleatorios del 1 al 20).
- Juniors (16 – 21 años):
J – 1 hasta 3º Kyu (3 Ataques aleatorios del 1 al 20).
J – 2 a partir de 2º Kyu (4 Ataques aleatorios del 1 al 40).
- Absoluto (22 – 39 años)
A – 1 hasta 3º Kyu (3 Ataques aleatorios del 1 al 20).
A – 2 a partir de 2º Kyu (4 Ataques aleatorios del 1 al 40).
- Seniors (A partir de 40 años)
S – 1 hasta 3º Kyu (3 Ataques aleatorios del 1 al 20).
S – 2 a partir de 2º Kyu (4 Ataques aleatorios del 1 al 35).
- Cada categoría se divide en masculino, femenino y mixto.
- En caso de participación insuficiente, las categorías podrán unir



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA – DEPARTAMENTO DE JU JUTSU

12.- Los 40 ataques aleatorios

1. Estrangulación frontal con 2 manos
2. Agarre de 1 sola muñeca
3. Hidari Eri Dori
4. **Migi Oi Tsuki Jodan (Del 1 – 4 Categ. Pre-Benjamín – Youth 1)**
5. **Agarre muñeca cruzada (1-5 Categ. Benjamín – Youth 2)**
6. Estrangulación por detrás 2 manos
7. Migí Mae Geri - Chudan
8. Presa de cuello – Mano derecha
9. Agarre de pelo frontal – Mano derecha
10. **Abrazo del Oso – Brazos libres (Del 1 – 10 Categ. Alevín – Youth 3)**
11. Abrazo del Oso – Brazos cogidos
12. Ryo Te Dori
13. Migí + Hidari Mawashi Tsuki - Jodan
14. Agarre de Pelo por detrás – Mano derecha
15. Migí Mawashi Tsuki - Jodan
16. Ushiro Ryo Te Dori
17. Abrazo del Oso por detrás – Brazos libres
18. Migí Mawashi **TAMBO** - Chudan
19. Migí Tettsui **TAMBO** – Jodan
20. **Doble Nelson (Del 1 – 20 Catg. Inf. – Youth 4 – Jun. J1 – Abs. A1 – Sen. S1)**
21. Migí Mawashi Geri - Chudan
22. Toma de arresto por espalda con mano derecha
23. Presa frontal de cuello con mano derecha
24. Kakae Dori
25. Migí Eri Dori + Migí Mawashi Tsuki - Jodan
26. Ryo Eri Dori + Mae Atama Waza
27. Migí Wawashi **TANTO** al cuello
28. Migí Uraken **TAMBO** - Jodan
29. Migí Uraken **TANTO** hacia la garganta
30. Migí Choku Zuki **TANTO** - Chudan
31. Migí Age Tsuki - Jodan
32. Migí Hadaka Jime
33. SUELO – Uke encima Migí Eri Dori + Migí Mae Tsuki
34. SUELO – Uke estrangulación con 2 manos al lado de Tori
35. **SUELO – Estrangulación con 2 manos en Tate (Del 1 – 35 Categoría Seniors S2)**⁷



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA – DEPARTAMENTO DE JU JUTSU

- 36. SUELO – Estrangulación con 2 manos entre las piernas
- 37. Migi Mawashi **TAMBO** - Jodan
- 38. Migi Naname **ZUKI - TANTO** hacia el pecho
- 39. Migi Haimen **ZUKE (KENJU)**
- 40. Migi Shomen **ZUKE (KENJU) (Del 1 – 40 Categorías Juniors J2 – Absoluto A2)**

13.- Fotografías de los 40 ataques aleatorios en documento anexo

Versión / diciembre 2010
Ángel Luis González Humanes
Árbitro Internacional de Ju Jutsu
Maestro Entrenador Nacional Especialista de Ju Jutsu