



**NE WAZA JUDO-JUJITSU
CONOCIDO COMO "BRAZILIAN"
REGLAMENTO DE ARBITRAJE**



Copyright © RFEJDA 2011

CONTENIDO

1.- Definición	pagina 3
2.- Sexo	pagina 3
3.- Grupos de edad	pagina 3
4.- Nacionalidades	pagina 3
5.- Niveles de Cinturón	pagina 3
6.- Licencia	pagina 4
7.- Pasaporte	pagina 4
8.- Certificado medico	pagina 4
9.- Judogui del competidor	pagina 4
10.- Categorías de peso	pagina 4
11.- Duración de los combates	pagina 4
12.- Modo de competición	pagina 4
13.- Entrenadores	pagina, 4
14.- Control de instrumentos y mesas	pagina 5
15.- Área de Combate	pagina 5
16.- Arbitraje	pagina 5
Arbitro	pagina 5
Saludo (Rei)	pagina 5
Progreso del combate	pagina 5
Formas de agarre	pagina 5
Derribos	pagina 5
Comienzo del combate	pagina 6
Calculo de puntos	pagina 6
Evaluación de la situación para atribuir los puntos	pagina 6
Estrangulaciones	pagina 6
Llaves a los miembros superiores	pagina 7
Llaves a los miembros inferiores	pagina 7
Evaluación de la situación para la ventaja en los puntos	pagina 7
Limites de acción de categorías y años	pagina 7
Acciones prohibidas y técnicas	pagina 8
Penalizaciones y equivalencias de puntos	pagina 8
17.- Lesiones	pagina 9

1.- DEFINICIÓN

Ne-Waza (técnica de suelo) es una de las principales bases del Judo-Jiujitsu. Su importante herencia técnica esta a la altura de su gran eficiencia y su valor educacional.

La instrumentación de sesiones técnicas de entrenamiento, de Competiciones, Open Internacionales o Copas Nacionales especificad de Ne-Waza aspira a mejorar este sector con reglas apropiadas que permitan el comienzo en unos años de una practica sin peligro.

Objetivos deseados:

- **Animar a una gran practica para adaptar eventos fijos**
- **Dar prioridad en la seguridad y convivencia a los atletas**
- **Necesidad de supervisión de arbitraje y administrativa**
- **Adaptar la regulación, que da privilegios a la conducta ofensiva, la movilidad en el suelo, la expresión de una amplia serie de técnicas y numerosas conductas tácticas**

2.- SEXO

Mujeres y hombres (actividades separadas)

3.- GRUPOS DE EDAD

Las categorías de edad especificadas son Cadetes (sub17), Junior (sub20) y Senior

4.- NACIONALIDADES

Sesiones de entrenamiento técnico, Campeonatos y Open Internacionales están abiertos a todos los miembros de la Federación Francesa de Judo y D.A.

Miembros extranjeros de la FFJDA pueden participar en sesiones de entrenamiento técnico, Campeonatos además de Open Internacionales.

Open Internacionales estarán abiertos a extranjeros miembros de una Federación reconocida por la GAISF (Asociación General de Federaciones Deportivas Internacionales)

Solo competidores miembros de FFJDA y de nacionalidad Francesa pueden reclamar participar en la Copa Nacional.

5.- CATEGORÍA DE CINTURONES

Entrenamientos técnicos y Campeonatos están abiertos a los competidores con cinto blanco, amarillo, naranjas verde, azul, marrón y cinturón negro

Solo competidores con cinturón verde hasta negro pueden participar en Open internacionales.

6.- LICENCIAS

Los competidores están obligados a tener licencia de FFJDA del año en curso

Para Open Internacionales, los competidores extranjeros deben ser miembros de una Federación que pertenezca a la GAISF.

7.- PASAPORTES

Los competidores miembros de la FFJDA pueden tener su propio pasaporte deportivo para menores de 8 años (estará permitida la validez hasta el 31 de Agosto de la presente temporada)

8.- CERTIFICADOS MÉDICOS

Para competir, un certificado médico, emitido un año antes del día de la competición deberán tener ausencia de contraindicaciones para la practica del Judo Jiu-Jitsu

9.- JUDOGI DE LOS COMPETIDORES

Los competidores vestirán un Judogi blanco limpio (Chaqueta y pantalón), respetando las regulaciones específicas del código deportivo de la FFJDA.

El Judogi azul (chaqueta y pantalón) están permitidos.

Además sus cinturones, el 1º competidor en ser llamado llevara un cinturón rojo y el 2º un cinturón blanco.

Solo protecciones blandas están permitidas.

10.- CATEGORÍAS DE PESO

Cadetes (-17) Hombres: -55kg, -60kg, -66kg, -73kg, -81kg, -90kg, +90kg

Cadetes (-17) Mujeres : -44kg, -48kg, -52kg, -57kg, -63kg, -70kg, +70kg

Junior (-20)- Senior Hombres: -60kg, -66kg, -73kg, -81kg, -90kg, -100kg +100kg.

Junior (-20)- Senior Mujeres : -48kg, -52kg, -57kg, -63kg, -70kg, -78kg, +78kg.

11.- DURACIÓN DE LOS COMBATES

Cadetes (Mujeres y Hombres): 4 minutos

Junior – Senior (Mujeres y Hombres): 6 minutos

Mayores de 36 años: 5 minutos

El tiempo de recuperación entre dos combates podrá ser igual al de la duración de dos combates.

12.- SISTEMAS DE COMPETICIÓN

La competición será de cualquiera de estas dos formas, con hojas de mesa o en tabla de competición de acuerdo al número de competidores.

13.- COACHES

Esta permitido a los competidores estar acompañados. El coach estará cerca del tatami durante el combate

Él será expulsado del borde del tatami de competición in caso de mal comportamiento o conducta incivilizada.

14.- CONTROL DE INSTRUMENTOS Y MESAS

Dos árbitros por mesa estarán a cargo del seguimiento del combate. El 1º se hará cargo de el seguimiento de los tableros y cronómetros, el segundo del marcador manual o tablero electrónico.

Solo un cronómetro es necesario para cada combate.

15.- Área de Combate

La superficie minima es de 6m X 6m.

16.- ARBITRAJE

ARBITRO

El combate es dirigido por un árbitro. El segundo árbitro situado en la mesa de control puede asegurar el seguimiento de la puntuación de acuerdo con las ordenes del arbitro central.

MOVIMIENTOS DEL ÁRBITRO

Puntos, ventajas y penalizaciones son indicadas con el brazo correspondiente al color del competidor (un manguito de color estará en la muñeca del arbitro).

El árbitro indica a la mesa los puntos marcados presentando uno, dos, tres o cuatro dedos.

Las ventajas son indicadas por un gesto horizontal con el brazo (ej: WAZA ARI)

SALUDO (REI)

El competidor hará el saludo tradicional de pie de Judo - Jiu-Jitsu, al comienzo y al final de cada combate

PROGRESO DEL COMBATE

El combare empezara de pie y acabara cuando uno de los competidores se retire o al final del reglamentario tiempo establecido en las reglas.

Los competidores pueden ir al suelo tan pronto como ellos tengan un agarre. La conexión pie-suelo esta permitida. Los competidores pueden luchar si uno esta de pie y el otro esta en el suelo. Ellos pueden levantarse cuando lo deseen.

Si al final del tiempo reglamentario, ambos competidores tienen igual numero de puntos y ventajas, el combate continuará conforme al principio de ventaja final.

La duración del tiempo extra es igual al tiempo inicial del combate. En caso de nueva igualdad, la decisión será dada por el árbitro.

En caso de igualdad a puntos, el arbitro dará la victoria al que haya tenido mas ventaja.

Para los competidores senior de mas de 45 años, después del saludo tradicional, el comienzo y posible recomienzo de el combate se hará con una rodilla en el suelo.

AGARRES

El agarre del final de las mangas esta permitido además del agarre de "revolver". El competidor puede agarrar los pantalones del judogi.

Todas las formas de proyección y agarres de piernas están permitidas.

Toda acción de meter los dedos dentro de las mangas de la chaqueta o de las patas del pantalón de el oponente son sancionadas con SHIDO.

Si un competidor es agarrado del pantalón y si es sentado en el suelo directamente, su oponente marca 2 puntos.

DERRIBOS

Un competidor puede ir al suelo cuando el lo desee, con tal que tenga, un agarre en el judogi de su oponente.

Desde la posición de pie, un competidor puede saltar directamente alrededor de la cintura de su contrario (para hacer guardia). El combate puede entonces continuar pero puede ser también llevado al suelo.

El derribo de pie por tirón del oponente directamente al suelo esta permitido.

Los competidores se mantienen al pasar de una posición de pie hasta el suelo y desde el suelo a una posición de pie.

Si un competidor trata de sentarse de una forma deliberada o no, mientras su pierna esta cogida, el competidor de pie marca 2 puntos.

ABANDONAR EL TATAMI

Los competidores se considera están abandonando el tatami cuando ellos no tienen ningún apoyo en la superficie de combate.

Si los competidores salen del tatami en una posición fácilmente reconocible por el árbitro, el último anunciará SONOMAMA y los colocara en idéntica posición en el medio del tatami.

Si la posición no es claramente reconocible entonces el árbitro anunciará MATTE y los competidores empezaran otra vez en el centro del tatami.

Si un competidor tratando de evitar un intento de luxación o estrangulación, va fuera del área de combate, será sancionado con un SIDO.

Pero si el competidor sale voluntariamente y de manera obvia del área de combate para evitar el abandono por luxación o una efectiva estrangulación, será sancionado con HANSOKU MAKE.

Este HANSOKU MAKE no implica una descalificación para el resto de la competición.

CALCULO DE PUNTOS

Solo una estrangulación, una luxación de brazo o una luxación de pierna permite ganar antes del fin del combate.

La retirada por golpear dos veces en el suelo (o en el oponente) o gritar en una luxación o estrangulación acaba el combate. La victoria se atribuye en seguida. Por cada acción valida, el árbitro indica a la mesa, con la mano con el color del competidor en cuestión, el número de puntos atribuidos. No hay acumulación de puntos cuando un competidor para voluntariamente un movimiento y lo intenta de nuevo.

El retorno a la guardia, da posibilidad de nuevo a ambos competidores de marcar puntos todas las posiciones. Ningún punto puede ser marcado por un competidor o el otro mientras hay un intento de sumisión en progreso.

SITUACIONES EVALUABLES PARA LA ATRIBUCIÓN DE PUNTOS

Ver documento in apéndice en pagina 10
Reglas de arbitraje de la FFJDA

ESTRANGULACIONES

Las estrangulaciones están permitidas. Se pueden realizar con las solapas del cuello del judogui el oponente. Pueden ser realizadas también con el judogi del oponente.

Las estrangulaciones pueden ser realizadas desde la posición de pie.

Las estrangulaciones deben ser realizadas sin acción sobre la base del cuello. Es posible bajar la cabeza del oponente durante la realización de SANKAKU JIME.

LUXACIONES DE LOS MIEMBROS SUPERIORES

Las luxaciones de los miembros superiores están permitidas en flexión, extensión, rotación en compresión. Pueden ser realizadas en codos. Las luxaciones a los hombros y muñecas están permitidas.

La acción continua incluso si el oponente se levanta.

LUXACIONES DE LOS MIEMBROS INFERIORES

Las luxaciones a los miembros inferiores están permitidas en flexión, extensión y compresión. Las luxaciones pueden hacerse en tobillos y rodillas. Se permite cubrir la pierna atacada del oponente con la parte interior de la pierna.

La compresión de la pantorrilla así como de los muslos esta permitida.

La luxación en híper extensión esta permitida.

Cuando un competidor es atacado en una luxación de pierna y trata de liberarse se pueden dar varias situaciones:

- El competidor puede sujetar a su oponente para evitar su ataque
- El competidor puede seguir a su oponente si este gira.
- Si el oponente ataca, el competidor que realiza la luxación tiene que liberarla.
- Si el competidor que realiza la luxación no sigue a su oponente, el árbitro parara el combate diciendo MATTE.

Si el competidor ataca brutalmente girando, será descalificado.

LAS SIGUIENTES SITUACIONES SON EVALUADAS CON VENTAJA

Algunas acciones técnicas no dan lugar a dar algunos puntos. Sin embargo, el árbitro puede atribuir ventajas por:

- Todos los controles hechos durante menos de 5 segundos de tiempo.
- Una puesta de espaldas con un simple gancho de pierna.
- La correcta acción técnica sin que el oponente abandone (luxación, estrangulación)

Si hay igualdad de puntos al final del combate, las ventajas serán contadas para indicar el ganador. Las ventajas, sea cual sea el número, siguen siendo inferiores a los puntos.

Limites de las acciones por nivel y edad

- Cadetes y junior: las luxaciones a las piernas no están permitidas
- Junior y senior: las luxaciones de los miembros inferiores con los miembros inferiores solo están permitidas a partir de cinturón verde. Ellos pueden hacer solo en el eje de la articulación (sin giro)
- Senior de más de 46 años: las luxaciones a las piernas están prohibidas. El inicio así como el reinicio del combate se hará un rodilla en tierra. Si un competidor se pone de pie, el combate puede continuar. Sin embargo, si ambos competidores se ponen de pie, el árbitro anuncia MATTE y el combate vuelve a una rodilla en tierra.
- Para los cinturones blancos, amarillos, naranjas: el inicio del combate así como el reinicio del combate se hará con una rodilla en tierra.

ACCIONES O TÉCNICAS PROHIBIDAS

Acciones prohibidas sancionadas con HANSOKU MAKE:

- Golpes, morder, bofetadas, pellizcos, tirones de pelo (evaluación de la voluntariedad del acto)
- Manipulación de la espalda o el cuello del oponente
- Luxaciones de cuello
- Cubrir la rodilla del oponente con la pierna de fuera durante un ataque de luxación de tobillo
- Manipulación del pie causando la rotación de la rodilla
- Proyección en tijera de piernas (KAMI BASAMI)
- Estrangulación con el cinturón
- Agarre de la garganta con la mano completa
- Meter los dedos en los ojos

- Hacer luxaciones a los dedos de las manos y pies
- Ninguna acción peligrosa sobre la columna vertebral
- Toda acción dura con objetivo de hacer daño voluntariamente
- Lanzar violentamente al suelo a su oponente cuando tiene control de la proyección, o en una fase de eficacia cerca de la sumisión (SANKAKU JIME, JUJI GATAME), levantando su cuerpo del suelo.
- Proyectar al oponente lanzándose por su espalda mientras se controla al competidor en tu espalda y el segundo esta de pie.
- Salir voluntariamente fuera del tatami para escapar a una técnica de control de sumisión
- Discutir una decisión del árbitro
- Insultar o hacer gestos inapropiados al árbitro, oponente o público

En general, todas las acciones ásperas, acciones peligrosas y acciones contrarias a la ética están prohibidas

Acciones prohibidas sancionadas con SHIDO:

- Meter los dedos dentro de las mangas de la chaqueta o patas del pantalón del oponente
- Acciones en la cara del oponente
- Bloquear deliberadamente el combate
- Ser pasivo
- El mantenimiento de un agarre fijo más de 5 segundos para evitar la evolución del combate
- Reusar la confrontación en el suelo y romper el encuentro
- Ir directamente al suelo sin haber agarrado al oponente
- Salir voluntariamente del tatami para evitar la realización de una acción favorable al oponente o una técnica de sumisión

En caso de pasividad el árbitro toca a los competidores diciéndoles que evolucionen (puede usar el término "PASIVO" añadiendo el color del competidor indicado). En caso de no continuar, 1 SHIDO se atribuirá al competidor

En caso de falta que permite tener una posición ventajosa, el árbitro anunciara MATTE. Los dos competidores reiniciarán el combate en la posición de comienzo (de pie o de rodillas) teniendo que dar SHIDO al competidor culpable.

En caso de falta realizado en una posición desfavorable, el árbitro pronunciará SONOMAMA. Dará SHIDO al competidor culpable. El combate comenzará de nuevo después del anuncio de YOSHI por el árbitro.

En caso de una acción de la solapa del judogi sobre la cara, el árbitro advertirá al competidor.

Penalizaciones y equivalencias de puntos

- **SHIDO = 2 puntos para el oponente**
- **HANSOKUMAKE = Descalificación**
- **4 SHIDO = Descalificación**
- **HANSOKUMAKE por acción peligrosa hacia el oponente o la actitud contraria al espíritu = Prohibición de continuar la competición.**

17 LESIONES

El árbitro parará el combate y pedirá por la intervención del médico que tratará o informará al competidor y al árbitro de la importancia de la herida. El médico puede decidir si habrá una retirada después de la herida o continuará el combate.

El árbitro respetará la decisión del medico.

Todas las hemorragias deben ser detenidas y se tomaran las precauciones para evitar el contacto con la hemorragia.

El tiempo máximo de intervención y tratamiento durante el combate es de 5 minutos.