



FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA

DEPARTAMENTO DE JU-JUTSU



RANDOM ATTACKS (Ataques Aleatorios)

INDICE

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



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.

La elección de las cartas será por parte del “uke” de cada pareja, qué forma aleatoria determinará los cuatro (4) ataques a los que tendrán que enfrentarse y defenderse, pudiendo ser estos:

- agarres
- suelo (Ne Waza)
- agresiones (Atemi Waza)
- armas (palo – tambo/kali, cuchillo – tanto, pistola).

El sistema de competición “Random Attacks” puede ser practicado por cualquier deportista cuyo estilo utilice cualquier sistema de Defensa Personal, puesto que se condicionan los ataques, siendo la defensa utilizada libre.

La velocidad de reacción, el control en las técnicas, la fluidez en los movimientos, más una correcta y eficaz ejecución de las técnicas realizadas, decidirá el resultado del combate.

El defensor (Tori) no conoce previamente el ataque realizado. A la señal del árbitro, “tori” se girará y de forma inmediata, su compañero (Uke) realizará un ataque.

El sistema “Random Attacks” es un estilo de competición en el cual los deportistas trabajan la velocidad de reacción, muestran su variedad técnica y ejecutan las mismas, demostrando sus habilidades y técnicas que serán las evaluadas y puntuadas por los árbitros/jueces, siempre dentro de unos límites de seguridad.

- Dos parejas compiten una contra la otra y son juzgados.
- Los oficiales asignarán cinturón **rojo** y **azul** a cada pareja.
- Cada pareja consta de un Uke (quien ataca) y un Tori (quien defiende y realiza la técnica) quienes a mitad del encuentro, intercambiarán sus posiciones.
- Los “Tori” entran en el Tatami, saludan a los jueces/árbitros 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 llama a los “Uke” para indicarles el ataque con una carta/fotografía.
- Los “Uke” toman su posición en el Tatami con la mano derecha a la espalda.
- El árbitro dará comienzo al encuentro, diciendo “HAJIME AKA” o “HAJIME AO”, se dará la vuelta el “tori” que corresponda y sufrirá de su “Uke” ataque correspondiente a la carta/fotografía anteriormente elegida aleatoriamente.
- El árbitro decide que pareja empieza “rojo o azul”.



- Cuando ambos “Uke” hayan realizado su ataque y los “Tori” hayan completado la técnica, los “Uke” serán llamados por el árbitro central y recibirán instrucciones para el siguiente ataque y así hasta completar los 2 ataques.
- “Tori” y “uke” de cada pareja, intercambiarán sus posiciones, para realizar los dos siguientes ataques como “tori” el que anteriormente fue “uke”, y como “uke” el que anteriormente trabajó como “tori”.
- El árbitro pedirá entonces a los jueces que indiquen el ganador.
- Los jueces levantarán la bandera de color que consideren que ha ganado el total de encuentros (roja o azul).
- El árbitro señalará quien es el vencedor.

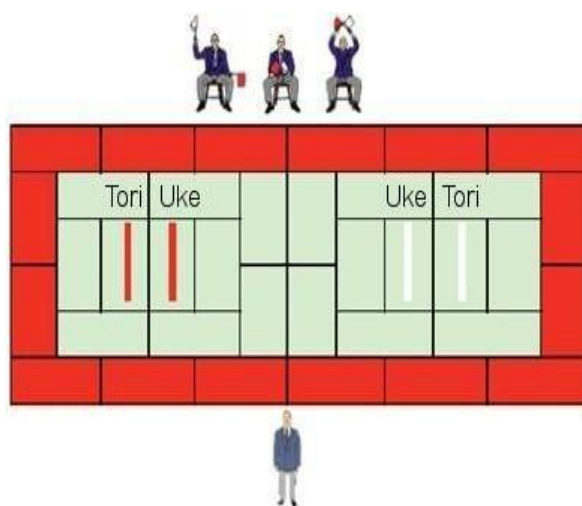
2.- Área de Competición y Material

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 “ukes” y defensores “toris”.

Material de competición:

- Banderas **rojas** y **azules** (tantas como jueces/arbitros haya)
- Cinturones **rojos** y **azules** (al menos 4 por área de competición)
- Los ataques aleatorios en cartas/fotografías u ordenador, al menos dos juegos completos
- Hojas de competición
- Armas simuladas: 2 cuchillos simulados de madera - tantos, 2 kalis - tambo y 2 pistolas simuladas - kenju.





FML

3.- Uniformidad y Requerimientos de los Competidores

Los competidores deberán llevar un Gi de color blanco, como norma general, si bien, se permitirá en diferentes competiciones que el gi sea de otro color, 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*, no siendo válida de “cuello alto”.
- Todos los competidores deberán llevar las uñas cortas y no portar objetos metálicos (pendientes, anillos, pulsera, relojes...) o de otra índole que puedan causar lesiones involuntarias a su oponente.
- El pelo largo deberá estar recogido por una goma elástica (preferiblemente de color negro)
- No se podrán llevar pendientes, collares, pulseras, ni ningún otro objeto que pudiera causar alguna lesión tanto al competidor que los portase como a cualquier otro competidor.

4.- Uniformidad de Árbitros, Jueces y Oficiales

La uniformidad será la siguiente:

- Chaqueta azul (americana), pudiendo ir sin chaqueta por la climatología.
- Pantalón gris, camisa blanca con corbata o polo negro en su defecto.
- Bolígrafo en la zona de jueces/árbitros de mesa
- Bandera o muñequera azul en la derecha y bandera o muñequera roja en la izquierda.

5.- Árbitros, Jueces y Oficiales

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

- **Árbitro central:** Situado dentro del tatami. Se encargará de la seguridad de los participantes, y tendrá que levantar la mano, donde porta la muñequera del color que considere ha realizado el mejor trabajo técnico. Dicha decisión puntuará y se sumará a los otros 2 jueces/árbitros, para nombrar al ganador del encuentro.



- **2 jueces/árbitros:** Observarán la competición y su decisión sumará para decidir el ganador.
 - Los jueces/árbitros levantarán la bandera pertinente (**roja (mano izquierda)** o **azul (mano derecha)**) para indicar el resultado del encuentro.
 - Los jueces/árbitros se colocarán sentados en un lateral fuera del tatami, en una mesa y/o en el lateral del tatami, cuando éstos, estén puntuando las fases semifinal y final que habrá 4 jueces/árbitros.
- **El resto de oficiales (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 – Director de competición:** 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 adelantado, pie izquierdo atrasado
- Mano derecha a la espalda.
- Mano izquierda en posición de combate



La posición inicial de Tori es la siguiente:

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



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

A la señal del árbitro “Tori” se dará la vuelta y el ataque de “uke” comenzará de forma inmediata. Finalizado el primer ataque de “uke rojo” y realizada la primera defensa “tori azul”, realizarán un segundo ataque “uke azul” y una segunda defensa “tori azul”.

Habiendo acabado los dos primeros ataques y las correspondientes defensas, “Tori y uke”,



intercambiarán sus posiciones, pasando a ser “Tori” quien en primer lugar realizó los ataques como “uke”, y de igual forma, pasará a ser “uke” quien en primer lugar realizó las defensas como “tori”.

De ésta forma, se evaluará el conjunto del trabajo técnico realizado por la pareja.

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**.
- Si “Uke” levanta un solo brazo, significa que se trata de un **ataque en el suelo (Ne waza)**, 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.



7.- Criterios de Juicio y Penalizaciones

Los jueces valorarán lo siguiente:

- Velocidad de acción y reacción de cada técnica
- Arsenal, variedad técnica y conocimientos técnicos
- Realismo
- Fluidez y movilidad
- Kime

Penalizaciones:

1) A la voz de “Hajime”, el atacante “uke” dispone de un máximo de 2 segundos para la ejecución de su acción. Pasado ese tiempo incurre en penalización (advertencia) y si el siguiente bloque técnico continúa sobrepasando el tiempo de acción del ataque, se dará como ganador al adversario la técnica (punto para el adversario)



2) Si “uke”, una vez observa la carta, se sitúa en el tatami detrás de “tori” sin llevar la mano derecha a la espalda, se le penalizará con una (advertencia), si en el segundo bloque continúa con la misma acción, se dará cómo nulo el ataque y ganador de la técnica al adversario (punto para el adversario)

3) La pareja que se equivoque al realizar la técnica y ejecute una diferente a la que se le ha mostrado en la carta, será penalizada, dando cómo ganador a la pareja adversaria (punto para el adversario)

4) En las proyecciones que realiza “uke” sobre “tori” para llevarlo al suelo, debe de ser una técnica correcta , con su punto de inicio, recorrido y finalización, para puntuar correctamente el bloque técnico, de no ser así, podrá restar puntuación en la valoración al bloque técnico, del mismo modo que al realizar una luxación o marcar un “atemi” cuando sean “defectuosas” las técnicas

5) Las reclamaciones a los árbitros o jueces, reproches ante cualquier decisión arbitral por parte del competidor o coach, podrá ser consecuencia de penalización y podrán expulsados del tapiz tanto el coach como el competidor

6) Las reclamaciones arbitrales deberán cursarse por medio del responsable de la modalidad Random Attacks.

8.- Resultado del Combate – Encuentro.

- Para señalar al vencedor del combate, el Arbitro Central solicitará “HANTEI” a los 2 y/o 4 jueces/árbitros, que levantarán las banderas de color **Rojo (AKA)** o **Azul (AO)** a la pareja que consideren vencedora del encuentro.
- El Arbitro Central 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 minuto y medio para acudir al combate.
- Tras los primeros 30 segundos se le llamará de nuevo, y transcurrido un minuto, se realizará una segunda llamada. En caso de no comparecencia, pasado el minuto y medio establecido, el Arbitro Central dará la decisión de **“Fusen-gachi”** (victoria



FML

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 Arbitro Central dará la decisión de “*Kiken-gachi*” (victoria por lesión) a la pareja cuyos oponentes se retiran del combate.

10.- Tiempo Médico y Lesión

- En caso de lesión o accidente, el Arbitro Central 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 Arbitro Central 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

CATEGORIAS DE COMPETICIÓN EN RANDOM ATTACK

CATEGORIAS (Masculina, femenina y mixta)

- SUB 13: 11, 12 y 13 años (ataques del 1 al 10)
- SUB 15: 14 y 15 años (ataques del 1 al 20)
- SUB 17: 16 y 17 años (ataques del 1 al 30)
- Senior: 18 o más (todos los ataques)

CATEGORIAS POR CINTURONES (en todas las categorías)

- De cinturón blanco a verde/verde azul
- Cinturones azules y marrones
- A partir de cinturón negro



12.- Los 40 ataques aleatorios

1. Estrangulación de frente con 2 manos
2. Agarre de frente a la muñeca izquierda de tori
3. Agarre de solapa con la mano derecha
4. Ataque de puñetazo directo de derecha a la cara
5. Agarre de muñeca cruzado
6. Estrangulación por detrás con las 2 manos
7. Patada frontal de derecha al estómago
8. Presa de cuello – Mano derecha
9. Agarre de pelo de frente con la mano derecha
10. Abrazo del Oso, de frente, por debajo de los brazos
11. Abrazo del Oso, de frente, por encima de los brazos
12. Agarre a las dos muñecas de frente - Ryo Te Dori
13. Directo de izquierda + puñetazo circular de derecha - crochet
14. Agarre de Pelo por detrás con la Mano derecha
15. Puñetazo circular de derecha a la cara – crochet de derecha a la cara
16. Agarre a las dos muñecas por la espaldas - Ushiro Ryo Te Dori
17. Abrazo del Oso por detrás por debajo de los brazos
18. Ataque circular con palo - Migi Mawashi TAMBO/KALI
19. Ataque descendente de palo – TAMBO/KALI a la cabeza
20. Doble Nelson
21. Patada circular a media altura – middle kick
22. Toma de arresto por espalda con mano derecha
23. Presa frontal de cuello – estrangulación con mano derecha
24. Agarre por la espalda por encima de los brazos - Kakae Dori
25. Agarre de solapa de frente con mano izquierda + puñetazo circular con derecha a la cara
26. Agarre doble de solapa de frente con ambas manos
27. Ataque circular de cuchillo al cuello - Migi Wawashi TANTO al cuello
28. Ataque de revés con palo – TAMBO/KALI al cuello
29. Ataque de revés con cuchillo – TANTO al cuello, a la garganta
30. Ataque de frente – estocada con cuchillo - TANTO al estómago
31. Gancho al mentón - Migi Age Tsuki
32. Estrangulación por la espalda - Hadaka Jime
33. SUELO – Uke encima – agarre de solapa + puñetazo directo de derecha
34. SUELO – Uke estrangulación con 2 manos desde el lado derecho de Tori
35. SUELO – Estrangulación con 2 manos en posición montada - Tate
36. SUELO – Estrangulación con 2 manos entre las piernas – entre la guardia
37. Ataque circular con palo – tambo al cuello
38. Ataque descendente con cuchillo hacia el pecho
39. Amenaza con arma de fuego de frente
40. Amenaza con arma de fuego por la espalda

Versión TIJJUE 2024

Rafael Sandemetrio / Óscar Morales

Árbitros Internacionales de Ju-Jutsu

Maestros Entrenadores Nacionales Especialistas de Ju-Jutsu