

# EUROBUDO GROUND FIGHT

*(NE WAZA)*

---





# EUROBUDO GROUND FIGHT REGLAMENTO DE ARBITRAJE

---

1. Descripción:.....	3
2. Uniformidad: .....	3
3. Entrenadores y Competidores: .....	4
4. Categorías.....	4
a. Divisiones por edad .....	4
b. Divisiones por peso .....	4
5. Técnicas permitidas:.....	5
6. Técnicas Prohibidas:.....	6
7. Sistema de Puntuación:.....	6
8. Sanciones.....	6
9. Duración de los combates:.....	6
10. Otras normas de combate:.....	7
11. Voces arbitrales:.....	7



## 1. Descripción

El combate se inicia con rodilla derecha en suelo y brazo izquierdo estirado, juntando la mano con la del adversario. El objetivo es someter al contrincante mediante estrangulación o luxación.

Si, pasado el tiempo límite establecido, no hay sumisión se hará recuento de puntos consistentes en ventajas y posiciones de dominio.

## 2. Uniformidad

Los competidores deberán llevar un kimono de Jiu-Jitsu de buena calidad, que deberá estar limpio y bien puesto. Por las especiales condiciones de la competición se recomiendan kimonos de más de 10 onzas, si bien la organización permitirá cualquier otro kimono siempre y cuando se ajuste a la normativa de competición. El kimono debe portar, preferentemente, los colores de FEJYDA, chaqueta blanca y pantalón azul. Queda totalmente prohibido llevar ningún tipo de parche o logotipo ofensivo, o que vulnere el artículo 14 de la Constitución Española.

La chaqueta deberá ser lo suficientemente larga como para cubrir las caderas y poder ser atada a la cintura por el cinturón. No podrá atarse internamente con ningún tipo de medio de sujeción.

Las mangas deberán ser lo suficientemente anchas como para poder hacer los agarres y lo suficientemente largas como para cubrir el brazo estirado hasta cuatro (4) dedos por encima de la muñeca. No se podrán enrollar ni doblar hacia arriba.

Los pantalones deberán ser lo suficientemente anchos y largos como para cubrir la pierna hasta cuatro (4) dedos por encima del tobillo. No se podrán enrollar ni doblar hacia arriba.

El cinturón deberá atarse con un nudo cuadrado, lo suficientemente firme como para evitar que la chaqueta esté demasiado suelta, y deberá ser lo suficientemente largo como para dar dos vueltas alrededor del cuerpo y colgar de 10 cm. a cada lado del nudo. El cinturón deberá llevarse correctamente atado.

Las competidoras deberán llevar una camiseta tipo licra sin dibujos bajo el kimono. Está prohibido que los hombres lleven algo debajo del kimono.

Los competidores deben llevar las uñas de los pies y de las manos cortas.

Está prohibido que los competidores porten un objeto que pueda herir o poner en peligro al adversario.

Está prohibido el uso de zapatillas.

No se pueden llevar gafas durante el combate. Las lentillas pueden llevarse bajo la propia responsabilidad del competidor

El pelo largo deberá recogerse con una goma "blanda".



Cualquier incumplimiento en materia de uniformidad indicado por el árbitro central deberá ser subsanado antes de dos (2) minutos, que serán cronometrados por el árbitro de mesa. En caso de no subsanar la incidencia en el tiempo indicado, el competidor será descalificado.

En el caso de rotura de kimono durante el desarrollo del combate, se facilitará al competidor el tiempo de dos (2) minutos para subsanar dicha rotura. En el caso de una nueva rotura quedará inmediatamente descalificado de la competición. En caso de no subsanar la incidencia en el tiempo indicado, el competidor será descalificado.

Los competidores que no se presenten en la zona del tatami una vez realizada la segunda llamada serán descalificados. Después de cada llamada se concederá 1 minuto de cortesía para presentarse en el tatami.

### 3. Entrenadores y Competidores

En caso de competidores menores de edad, el entrenador deberá facilitar a los padres o tutores del menor la hoja de autorización paterna para su debida cumplimentación y posterior entrega a la organización.

*\*Queda totalmente prohibida la participación de menores en la competición que no hayan rellenado y firmado correctamente la autorización paterna para menores.*

Los competidores deberán, obligatoriamente, saludar al árbitro central y a su rival, antes y después del combate como muestra de respeto y cortesía. El saludo se efectuará inclinando el torso hacia delante 45 grados.

### 4. Categorías

#### a. Divisiones por edad

- **Junior:** 16 y 17 años
- **Sub-21:** 18 a 21 años
- **Senior:** 21 a 39 años
- **Master:** más de 40 años

#### b. Divisiones por peso

CATEGORÍAS	DIVISIONES DE PESO (por kg.)								
<b>Senior y Master Masculino</b>	-57	-64	-70	-77	-82	-88	-94	-99	+100
<b>Senior y Master Femenino</b>	-53	-58	-64	-69	-74	-79	-84	-89	+90
<b>Junior y Sub-21 Masculino</b>	-48	-52	-56	-60	-65	-70	-75	-80	+85
<b>Junior y Sub-21 Femenino</b>	-48	-52	-56	-60	-65	-70	-75	-80	+85

La Organización se reservará el derecho a unificar categorías de peso en función de la cantidad de inscritos.



### c. División por experiencia

- **Principiantes nivel 1**
  - o Jiu-Jitsu/Judo hasta cinto verde
  - o BJJ: cinto blanco hasta 2º grado
- **Principiantes nivel 2**
  - o Jiu-Jitsu/Judo cintos azules y marrones
  - o BJJ: cinto blanco 3º y 4º grado
- **Intermedio**
  - o Jiu-Jitsu/Judo – cintos negros hasta 1º dan
  - o BJJ: cintos azules
- **Avanzado**
  - o Jiu-Jitsu/Judo – cintos negros hasta 2º dan
  - o BJJ: cintos morados
- **Experto**
  - o Jiu-Jitsu/Judo – cintos negros a partir de 3º dan
  - o BJJ: cintos marrones y negros

## 5. Técnicas permitidas

- **Principiantes niveles 1y 2**
  - o Todo tipo de inmovilizaciones
  - o Todo tipo de estrangulaciones aéreas y sanguíneas
  - o Todo tipo de luxaciones en extremidades superiores excepto muñeca y bíceps
  - o Llave recta de talón
- **Intermedio**
  - o Todo tipo de inmovilizaciones
  - o Todo tipo de estrangulaciones aéreas y sanguíneas
  - o Todo tipo de luxaciones en extremidades superiores excepto bíceps
  - o Llave recta de talón
- **Avanzado**
  - o Todo tipo de inmovilizaciones
  - o Todo tipo de estrangulaciones aéreas y sanguíneas
  - o Todo tipo de luxaciones en extremidades superiores excepto bíceps
  - o Llave recta de talón, mataleón tobillo y llave recta de rodilla
- **Experto**
  - o Todo tipo de inmovilizaciones
  - o Todo tipo de estrangulaciones aéreas y sanguíneas
  - o Todo tipo de luxaciones en extremidades superiores excepto bíceps
  - o Llave recta de talón, mataleón tobillo, llave recta de rodilla y llave de gemelo



## 6. Técnicas Prohibidas

- Bate estaca
- Llaves giratorias de rodilla
- Llaves de bíceps
- Llave cervical
- Retorcer dedos
- Poner la mano en la cara o tapar boca o nariz.
- Cualquier tipo de golpe (*atemis*)

\*Cualquier tipo de técnica realizada que no venga contemplada como válida en el reglamento

\*\*Dependiendo de la gravedad o resultado de una técnica prohibida realizada por algún competidor, el árbitro podrá sancionar o descalificar según su propio criterio. No habrá lugar a ningún tipo de reclamación

## 7. Sistema de Puntuación

En caso de inactividad durante 10 segundos o más, el árbitro mandará iniciar el combate desde la posición inicial.

Se premiará con **1 punto o yuko**:

- Cualquier intento manifiestamente claro de sumisión que no se llegue a concretar.

Se premiará con **2 puntos o wazari**:

- Inversión o raspado, manteniendo la posición superior al menos 3 segundos.
- Rodilla en estómago, manteniendo la posición al menos 3 segundos.

Se premiará con **3 puntos o ippon**:

- Cruzada o "100 kg" o *yoko siho gatame* y variantes, manteniendo el control al menos 3 segundos.

Se premiará con **4 puntos**:

- Montada o *Tate siho gatame* manteniendo el control al menos 3 segundos
- Espalda con ganchos.

En caso de empate a puntos al final del combate, los luchadores se pesarán en la báscula de la competición con kimono y cinturón, y el que presente un menor peso será el vencedor.

## 8. Sanciones

Se sancionará con **-1 puntos o shido**:

- Amonestación por acciones no permitidas leves.
- Amonestación por falta de combatividad.

## 9. Duración de los combates

Todos los combates tendrán una duración **5 minutos**. El tiempo comenzará a contar cuando el árbitro indique "Lucha" o *Hajime* y se pausará si:

- Salida del área de competición.



- Aplicación de una sanción por el árbitro.
- Que los competidores permanezcan entrelazados en una posición por más de 10 segundos sin demostrar combatividad.
- Que uno de los competidores levante sus dos rodillas del tatami, salvo que se encuentre en posición dominante o de ataque (posición de huida del combate).
- Que algún competidor se lesione y deba ser atendido por médico.

## 10. Otras normas de combate

- Los competidores realizarán el saludo formal para acceder y salir del tatami en *ritsu rei*.
- Los competidores se situarán uno en frente del otro y esperarán, en *choku ritsu* (talones juntos) las indicaciones del árbitro central para realizar *ritsu rei* (saludo) al árbitro central y al adversario. Seguidamente, el árbitro ordenará posición inicial de combate y "Luchen" o *Hajime* para iniciar el combate.
- En el transcurso del combate el competidor únicamente se podrá poner de pie si el adversario permanece en el suelo. En caso de levantarse los dos competidores, el árbitro ordenará "Stop" y se reiniciará el combate desde la posición de inicio.
- Cualquier ejecución de una técnica contemplada como prohibida causará la descalificación directa del competidor que la ha realizado.
- En caso de lesión producida por una técnica prohibida, se producirá la descalificación directa del autor, aunque este sea ganador del combate.
- Está prohibido introducir los dedos en el interior de las mangas o pantalones del kimono del adversario.
- En caso de salida fuera de la zona de seguridad por parte de los competidores, el árbitro ordenará "Stop" y se reanudará el combate desde posición inicial. Únicamente se mantendrá la última posición para iniciar el combate en el caso de una situación claramente favorable para realizar la sumisión del adversario.
- El árbitro advertirá verbalmente, en la medida de lo posible y con anterioridad, a los competidores cuando estos realicen acciones susceptibles de ser prohibidas.

## 11. Voces arbitrales

- Saluden o *rei*: Saludo en posición de pie.
- *Seiza*: Posición de rodillas.
- Guardia o *kamae*: Posición de inicio.
- Luchen o *hajime*: Inicien combate.
- Stop: Detenerse
- Amonestación o *sido*: Resta puntos.
- Descalificado o *hansoku make*: Eliminado (pierde el combate)

**Óscar Magro Giménez**

**C.N. 6º dan Jiu-Jitsu FEJYDA**

**Director Nacional FEJYDA Jiu-Jitsu Ground Fight**