

# Reglamento de Competición – Random Attacks (Ataques Aleatorios)



## Introducción

“Random Attacks” (Ataques Aleatorios) es un sistema de competición donde los participantes no combaten entre ellos sino que demuestran sus habilidades de Defensa Personal frente a los ataques aleatorios de su compañero.

El árbitro determina los ataques.

El sistema “Random Attacks” puede ser practicado por cualquier artista marcial cuyo estilo utilice técnicas de defensa personal.

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

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

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

## Reglamento e información práctica

- Dos parejas compiten una contra la otra y son juzgados
- Los oficiales asignarán cinturón rojo y blanco a cada pareja
- Cada pareja consta de un atacante (Uke) y un defensor (Tori)
- Los defensores 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 llama a los atacantes para indicarles el ataque con un dibujo o fotografía.
- Los atacantes toman su posición en el Tatami con la mano derecha a la espalda
- El árbitro indica a uno de los atacantes que ataque.
- El árbitro decide que pareja empieza “rojo o blanco”
- Cuando ambos atacantes hayan realizado su ataque y los defensores hayan completado la consecuente defensa, los atacantes recibirán instrucciones para el siguiente ataque y así hasta completar el número de ataques requerido.
- El árbitro pedirá entonces a los jueces que indiquen el ganador.
- Los jueces levantarán la bandera pertinente (roja o azul)
- El árbitro señalará quien es el vencedor.

## Posición del atacante y defensor

La posición inicial del atacante es la siguiente:

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

La posición inicial del defensor 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 el defensor se da la vuelta y el ataque comienza de inmediato.



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

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

- Si el atacante levanta ambos brazos al aire, el defensor 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), el atacante levantará su mano derecha y proyectará al defensor con una técnica de cadera. El defensor no opondrá resistencia alguna. Tras la proyección el atacante realizará el ataque en suelo y el defensor iniciará su defensa.



## Categorías

En los campeonatos nacionales, campeonatos europeos y campeonatos mundiales se utilizarán las siguientes categorías:

**Infantiles (Youth):** Hasta 15 años

- Ataques aleatorios del 1 al 20 (4 ataques por combate)

**Juveniles y adultos (Juniors & Seniors):** 16 – 39 años

- Ataques aleatorios del 1 al 40 (4 ataques por combate)

**Veteranos (Masters):** A partir de 40 años

- Ataques aleatorios del 1 al 35 (4 ataques por combate)

**Cada categoría se dividirá en masculino y femenino.**

**En caso de participación insuficiente algunas categorías podrán unirse.**

## Parejas

Cada competidor deberá presentarse a la competición con un atacante de su elección.

- ¡Atención! En caso de que el atacante también sea competidor (defensor) en la misma categoría, deberían contar con atacantes adicionales en caso de que les toque competir entre ellos.

## Árbitros y Jueces

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
- **Tres/cinco jueces:** Observarán la competición y decidirán el ganador.
  - Los jueces levantarán la bandera pertinente (roja o blanca) para indicar el resultado del combate.
  - Los jueces se colocarán sentados en un lateral del tatami.
- **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 blanco).
  - 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 documento.

## Los 40 ataques aleatorios\*

1. Ataque lateral al cuello con 2 manos
2. Agarre a la muñeca opuesta con una mano
3. Tsuki directo a la cabeza (Oi tsuki jodan)
4. Abrazo por la espalda
5. Agarre cruzado de muñeca con una mano
6. Patada frontal (Oi geri/Mae geri)
7. Puñetazo circular (Mawashi tsuki/Crochet)
8. Agarre frontal a ambas muñecas
9. Agarre al cuello por detrás con ambas manos
10. Agarre al cuello por delante con ambas manos
11. Agarre frontal al pelo/cabeza con una mano
12. Ataque circular con porra del exterior al interior (jodan)
13. Agarre al cuello del wagi (chaqueta) por detrás con una mano
14. Candado lateral al cuello con ambos brazos
15. Abrazo frontal de cuerpo y brazos
16. Ataque circular con porra del interior al exterior (jodan)
17. Estrangulación con ambas manos en ne waza al lado del compañero (**SUELO**)
18. Patada circular (mawashi geri)
19. Agarre de solapa y ataque de puño
20. Abrazo por detrás dejando brazos libres
21. Patada de costado (Yoko geri)
22. Abrazo frontal dejando brazos libres
23. Puñetazo ascendente al mentón (Jodan age tsuki/Uppercut)
24. Ataque directo de cuchillo al estómago con hoja delante
25. Agarre de muñecas por la espalda
26. Ataque circular con cuchillo con hoja delante a cortar cuello del exterior al interior
27. Estrangulación con ambas manos en ne waza encima del compañero (**SUELO**)
28. Agarre de ambas solapas y cabezazo (atama waza)
29. Encima del compañero (en ne waza) – agarre de solapa y puñetazo (**SUELO**)
30. Amenaza frontal con pistola
31. Candado frontal al cuello
32. Ataque circular con cuchillo con hoja delante a cortar cuello del interior al exterior
33. Ataque vertical con cuchillo de arriba abajo con hoja detrás (al pecho/chudan)
34. Estrangulación con ambas manos en ne waza entre las piernas del compañero (**SUELO**)
35. Amenaza de pistola por detrás
36. Estrangulación desde la espalda (Hadaka jime)
37. Control de brazo flexionado por la espalda con un brazo (Ude garami)
38. Candado maestro (Full Nelson/Masterlock/Ushiro kubi hishigi gatame)
39. Patada frontal (Oi geri) + Tsuki directo a la cabeza (Oi tsuki jodan)
40. Puñetazo circular izquierda + puñetazo circular derecha (Hidari y Migi mawashi tsuki)

\* Al final del documento se adjuntan fotografías de los ataques.

## Criterios de Juicio

Para señalar al vencedor del combate cada juez deberá levantar la bandera que corresponda (roja o blanca).

Los jueces valorarán lo siguiente:

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

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

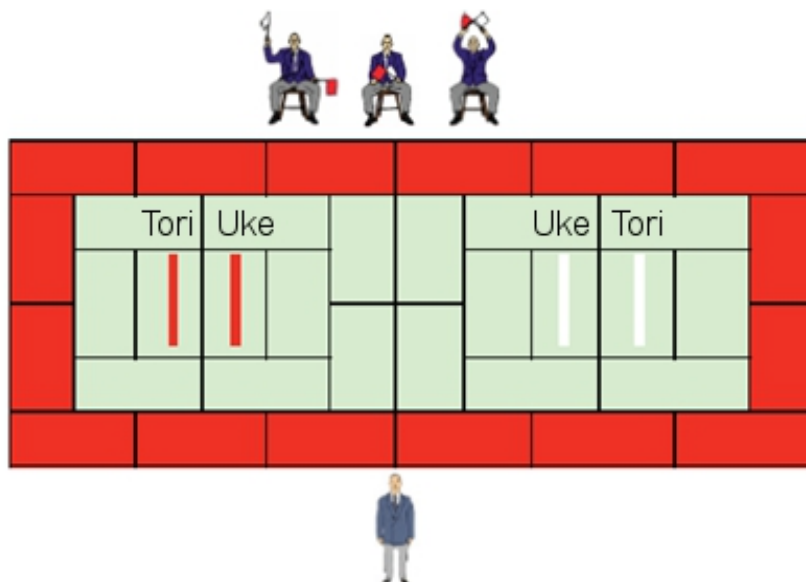
## Área de Competición y Material

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 blancas (tantas como jueces haya)
- Cinturones rojos y azules
- Los ataques aleatorios en dibujos, fotografías u ordenador
- Hojas de competición
- Armas simuladas: 2 cuchillos (tanto), 2 porras (tambo) y 2 pistolas (kenju).



## **Uniformidad**

- Todos los participantes deberán llevar la uniformidad de la Unión Española de Jiu-Jitsu (pantalón azul y chaqueta blanca)
- Las mujeres llevarán camiseta interior blanca.
- Las mangas de la chaqueta deben cubrir al menos la mitad del antebrazo y no deben remangarse.
- Los pantalones deberán llegar como mínimo a la mitad de la espinilla.
- Todos los participantes deberán llevar las uñas cortas y no portarán objetos metálicos ni contundentes o peligrosos (colgantes, pulseras, horquillas, relojes...)

## **Contacto**

***Rubén García Morales*** - Seleccionador nacional “Random Attacks” (Ataques Aleatorios)

Tlf: 679 16 85 84

e-mail: [rubengarciamorales@hotmail.com](mailto:rubengarciamorales@hotmail.com)

## Los 40 ataques aleatorios – Fotografías

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



13.



14.



15.



16.



17.



18.



19.



20.



(Hasta aquí para categoría Infantil)

---

21.



22.



23.



24.



25.



26.



27.



28.



29.



30.



31.



32.



33.



34.



35. (Hasta aquí para categoría Veteranos)



36.



37.



38.



39.



40.

