

FEDERACIÓN MADRILEÑA DE LUCHA

DEPARTAMENTO DE JU-JUTSU



LUCHA SUELO

1. Generalidades.

El Sistema de combate LUCHA SUELO de la FML consiste en el enfrentamiento en la zona de combate entre dos competidores. El primer competidor anunciado llevará el cinturón de color rojo y el segundo competidor anunciado, llevará el cinturón de color azul. [Ne-Waza].

Ambos se posicionarán frente a frente de rodillas y a la orden de “hajime” o “empezar” saludaran y comenzará el combate.

2. Categorías, edades y pesos.

Habrá categoría masculina y femenina en todas las edades.

EDADES:

A- 5 y 6 años (nacidos en 2018/19) sin pesos

B- De 7 a 9 años (nacidos en 2015/16/17)

- Masculino: -30, -35, -40, -45, - 50, - 57, -64, -71
- Femenino: -25, -30, -35, -40, -45, -50, -56, -62, -68

C- De 10 a 12 años (nacidos en 2012/13/14)

- Masculino: -35, -40, -45, -50, -57, -64, -71, -78, +78
- Femenino: -35, -40, -45, -50, -56, -62, -68, -74, +74

D- De 13 a 15 años (nacidos en 2009/10/11)

- Masculino: -40, -45, -50, -56, -62, -69, -76, -82, -90, +90
- Femenino: -40, -45, -50, -56, -62, -68, -74, -80, -86, +86

E- 16 y 17 años (nacidos en 2007/08)

- Masculino: -50, -56, -62, -68, -76, -84, -92, -100, +100
- Femenino: -45, -50, -56, -62, -68, -76, -84, -92, +92

FML





F- De 18 a 39 años (nacidos entre 1985 y 2006 ambos inclusive)

- Masculino: -50, -56, -62, -68, -76, -84, -92, -100, +100
- Femenino: -45, -50, -56, -62, -68, -76, -84, -92, +92

G- De 40 años en adelante (nacidos antes de 1984)

- Masculino: -50, -56, -62, -68, -76, -84, -92, -100, +100
- Femenino: -45, -50, -56, -62, -68, -76, -84, -92, +92

GRADOS:

- Para las categorías A, B Y C:

- Cinturón blanco y amarillo
- Cinturón naranja y Verde

- Para el resto de categorías (D, E, F Y G):

- De cinturón blanco a cinturón verde
- Cinturón azul y marrón
- Cinturón Negro en adelante

3. Normativa específica.

En el caso de haber menos de tres (3) inscripciones en su categoría de peso – edad, la organización podrá unificar con el peso – edad inmediatamente superior o inferior, siempre velando por el deportista y el buen desarrollo de la competición.

No se permitirá la inscripción de un deportista en varias categorías, de ser así se le inscribirá en la de menor edad y peso.

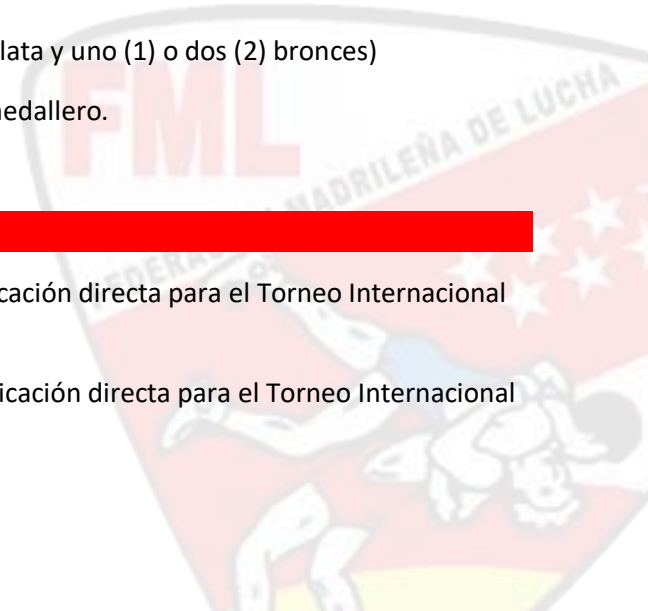
Podrá existir de forma extraordinaria la categoría OPEN sin tener en cuenta el peso del competidor, reservándose este derecho la dirección de la competición.

Obtendrán medalla todos los deportistas clasificados como (Oro, Plata y uno (1) o dos (2) bronces)

Obtendrán trofeo los tres (3) primeros equipos clasificados en el medallero.

4. Recompensas por clasificación.

- Un (1) solo participante por categoría, obtendrá clasificación directa para el Torneo Internacional de la Unión Europea.
- Dos (2) participantes por categoría, obtendrán la clasificación directa para el Torneo Internacional de la Unión Europea.





- Tres (3) o cuatro (4) participantes por categoría, eliminatoria directa y final.
- Cinco (5) o más participantes por categoría, eliminatorias directas, sin repesca.

4. Jurado, desarrollo y duración del encuentro.

El encuentro será dirigido por 1 solo árbitro, (respaldado por una mesa de 1 controlador con voz y voto en caso de deliberación), encargado de dirigir el encuentro y dar la voz de comienzo, marcar los puntos, detener el combate en caso de necesidad y nombrar al vencedor.

1.- Los competidores entrarán al tapiz saludando al árbitro, se saludarán entre ellos y partirán de una posición de rodillas de frente, no pudiendo ponerse de pie durante la duración del combate, pudiendo levantar únicamente una de las piernas para realizar salidas, modificar posiciones, realizar técnicas. El combate se desarrollará sin que ninguno de los dos deportistas se ponga de pie, se permite únicamente ponerse de pie de forma momentánea en transiciones y siempre que haya continuidad técnica.

2.- El primer competidor del sorteo llevará cinturón rojo (distintivo rojo) y está a la derecha del Árbitro, y el segundo competidor llevará cinturón azul (distintivo azul) y se situará a la izquierda del Árbitro.

3.- A la señal del árbitro, los competidores saludarán de rodillas. Al finalizar el combate, primero se saludarán los competidores y luego al árbitro, quien alzará el brazo del competidor ganador.

4.- Únicamente están permitidas las luxaciones de codo y hombro y solo en las categorías D, E, F Y G (De 13 años en adelante)

5.- Si mientras se obtiene una inmovilización finaliza el tiempo del combate, este se prologará hasta finalizar la inmovilización o se produzca la salida de la misma por parte del oponente.

5. Duración del combate

- Para las categorías A, B Y C: 1 Minuto y medio. (1'30")

-Para el resto de categorías (D, E, F Y G): 3 Minutos. (3')

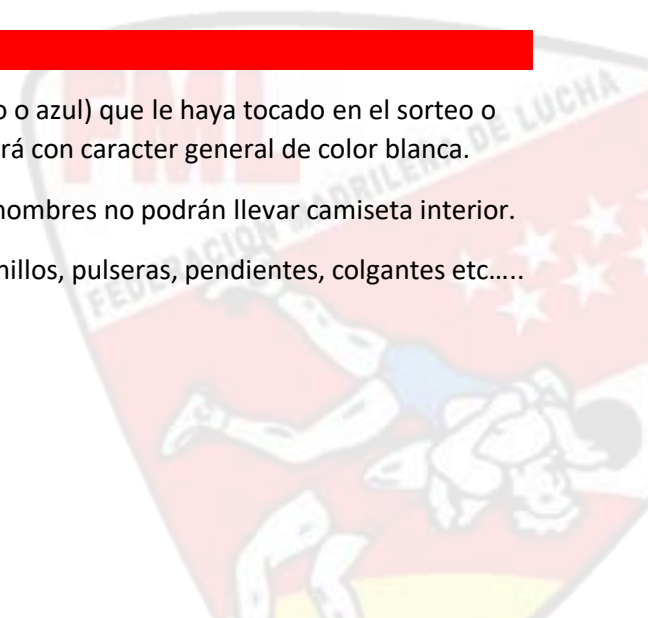
En caso de empate se permitirá la técnica de oro durante un (1') minuto extra.

6. Uniformidad

Estará compuesta por chaqueta, pantalón y cinturón del color (rojo o azul) que le haya tocado en el sorteo o que le corresponda en la ronda de clasificación. La uniformidad será con carácter general de color blanca.

Las mujeres deberán llevar camiseta interior de color blanca y los hombres no podrán llevar camiseta interior.

Queda prohibido a cualquier competidor llevar cualquier tipo de anillos, pulseras, pendientes, colgantes etc.....





7. Sistema de puntuación y juicio.

El combate se puede ganar:

- por puntos
- por sumisión del adversario
- por acumulación de sanciones del oponente.

El competidor que llegue a 6 puntos ganará el combate. Se obtendrá la victoria del combate directamente por abandono y/o por sumisión mediante estrangulación o luxación.

Formas de puntuar:

-2 PUNTOS: Por inmovilización ininterrumpida del cuerpo del oponente 15 segundos con la espalda en el suelo.

-1 PUNTO: Por salida de la inmovilización e invertir la posición y ventaja, pasando el que estaba siendo inmovilizado a mantener una inmovilización.

Una vez conseguidos los 15 segundos de inmovilización se otorgarán dos puntos al competidor y el juez ordenará "Mate" o "Stop" volviendo ambos competidores a posicionarse en el centro de la zona de combate para reanudar el mismo.

8. Sanciones

Los competidores pueden ser amonestados con un máximo de 3 sanciones:

PRIMERA SANCION: Amonestación verbal, suma 1 punto al oponente.

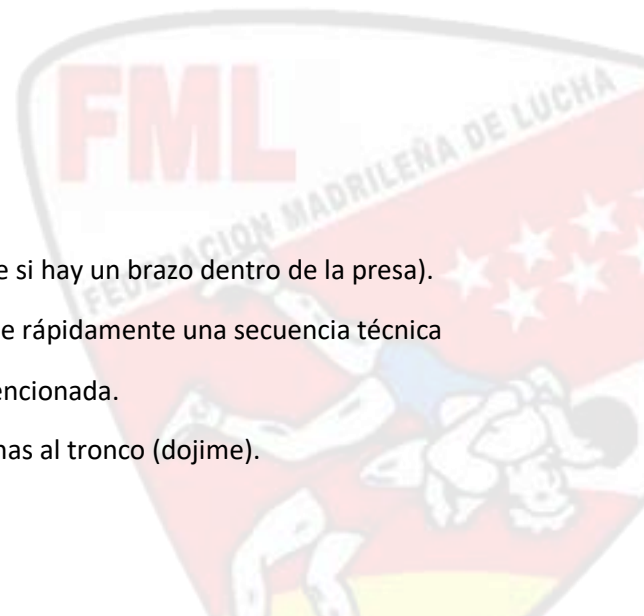
SEGUNDA SANCION: Suma 2 puntos al oponente.

TERCERA SANCION: Descalificación.

9. Actos prohibidos

AMONESTADOS CON 1 SANCION:

- Retorcer los dedos del oponente, Golpes, tirones de pelo, etc
- Pasividad en el combate.
- Prohibido poner la mano en la cara.
- Prohibido agarrar y abarcar todo el cuello con el brazo. (se permite si hay un brazo dentro de la presa).
- Ponerse de pie para obtener una posición de ventaja sin producirse rápidamente una secuencia técnica
- Salir del tatami o empujar al oponente fuera de este de forma intencionada.
- Prohibidas para todas las edades las estrangulaciones con las piernas al tronco (dojime).





--Queda prohibida cualquier otra situación no contemplada en este capítulo pero que a juicio de los jueces sea antideportiva, limite de alguna forma el combate o ponga en peligro la integridad física de alguno de los competidores. Sera amonestada con sanción simple o descalificación directa, según su gravedad.

DESCALIFICACIÓN DIRECTA:

-Cualquier acto que conlleve quejas con faltas de decoro, menosprecio o insultos a cualquier competidor, arbitros, jueces, coach, etc.

-Cualquier luxación a otra articulación que no sea el codo o el hombro será amonestada con descalificación directa.

-Cualquier acto negligente de gravedad que ponga en peligro la integridad física propia y del oponente.

El arbitro podrá parar el combate las veces que considere necesarias cuando detecté un posible peligro o daño físico. Igualmente, en las sumisiones el juez podrá determinar el punto completo para el competidor si la técnica es suficientemente clara y se mantiene una posición ventajosa, sin que llegue el oponente a rendirse.

ACCIONES PROHIBIDAS:

-Queda prohibido estrangular frontalmente con la cabeza de uke bajo la axila de Tori,

ejem: (Mae Hadaka Jime, guillotina etc...)

-Realizar la técnica de estrangulación sankaku jime presionando hacia abajo la cabezade uke con las manos.

-Cualquier técnica que implique presion en las extremidades para ocasionar dolor, ya sea por presión directa a los músculos o por hiper estiramiento, ejem: (Llave de biceps).

-Cualquier técnica que implique torsion o extension cervical.

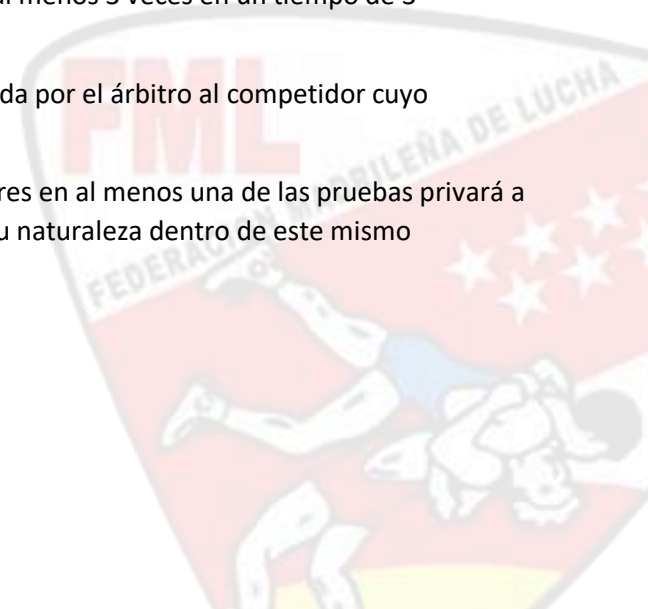
-El árbitro podrá sancionar estas acciones con descalificación directa o con sanción simple considerando la intencionalidad, como por ejemplo aplicaciób parcial de la técnica etc....

10. Incomparecencia y abandono.

1.- La decisión de ganador por incomparecencia del oponente será dada por el árbitro al competidor cuyo oponente no se presente al encuentro una vez haya sido llamado al menos 3 veces en un tiempo de 3 minutos.

2.- La decisión de dar ganador por abandono del oponente será dada por el árbitro al competidor cuyo oponente abandone la competición durante el encuentro.

3.- La incomparecencia o el abandono de alguno de los competidores en al menos una de las pruebas privará a este de participar en cualquier otra competición fuera cual fuere su naturaleza dentro de este mismo campeonato.





11. Lesión, enfermedad o accidente.

1.- El competidor que sufre una lesión, enfermedad o accidente tiene derecho a un máximo de 2 minutos de tiempo médico antes de continuar (el tiempo médico total de cada encuentro será como máximo de 2 minutos por pareja).

2.- Si un competidor no puede continuar tras sufrir una lesión, se dará la victoria al oponente.

Versión / Enero 2024
Óscar Morales Mariblanca
Francisco A. Silvestre
Jose A. Caracena
Sergio Adrados

FML

