

**FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE JIU-JITSU – JU JITSU INTERNATIONAL FEDERATION**  
**UNIÓN PANAMERICANA DE JIU-JITSU – JU JITSU PAN AMERICAN UNION**  
**REGLAS DE COMPETICIÓN SISTEMA NEWAZA – VERSIÓN 2010 (FFJDA, Francia)**  
**TRADUCCIÓN NO OFICIAL AL ESPAÑOL, PARA FINES EDUCATIVOS**

Traducido por: Wilson Alzate Cortés

**Contenido**

Definición	pág. 2
Sexo	pág. 2
Categorías por edad	pág. 3
Nacionalidades	pág. 2
Grados de cinturones	pág.3
Licencias	pág. 3
Acreditación	pág. 3
Certificado médico	pág. 3
Uniforme	pág. 3
Categorías de peso	pág. 4
Duración de los combates	pág.4
Sistema de eliminación	pág. 4
Entrenadores	pág. 4
Herramientas de control y tableros	pág. 4
Área de Combate	pág. 4
Arbitraje	pág. 5
Árbitro	pág. 5
Gestos del Árbitro	pág. 5
Saludo (Rei)	pág. 5
Desarrollo del combate	pág. 5
Métodos de agarre permitido	pág. 5
Formas de llevar al piso	pág. 6
Salida del área de combate	pág. 6
Puntos y victoria	pág. 6
Estrangulaciones	pág. 7
Palancas a las extremidades superiores	pág. 7
Palancas a las extremidades inferiores	pág. 7
Situaciones evaluadas para la atribución de ventajas	pág.8
Acciones permitidas por grados de cinturones y edades	pág.8
Acciones o técnicas prohibidas	pág.8
Faltas y sus equivalentes en puntos	pág.10
Lesiones	pág.10
Apéndice (situaciones válidas para otorgar puntos)	pág.11

## **1 Definición**

Ne waza (técnicas de suelo) es una de las principales bases del judo y el jiu-jitsu. Su importante patrimonio técnico llega hasta su alto grado de eficacia y valor educativo.

La implementación de estas técnicas en una sesión de entrenamiento, torneos, abiertos internacionales o campeonatos nacionales específicos de ne waza aspira a mejorar este sector de normas adecuadas que permitan que principiantes de cualquier edad practiquen de forma segura.

Objetivos previstos:

Fomentar la práctica masiva incluyendo el sistema de ne waza en los eventos programados.

Dar prioridad a la seguridad de los atletas y a la convivencia.

Supervisión administrativa y de arbitraje adaptada a las necesidades.

Adaptación de reglas, que promuevan la conducta ofensiva, el desenvolvimiento en el suelo, la expresión de una amplia gama de técnicas y numerosos comportamientos tácticos.

## **2 Sexo**

Mujeres y Hombres (competencia en rama femenina y masculina por separado)

## **3 Categorías por edad**

Las categorías especificadas por edades son; cadetes (sub-17), junior (sub-20) y mayores.

## **4 Nacionalidades**

Las sesiones de entrenamiento, torneos y abiertos internacionales están abiertas a todos los miembros franceses de la FFJDA.

Los miembros extranjeros que no pertenezcan a la FFJDA pueden participar en sesiones de entrenamiento, torneos, así como a los campeonatos abiertos internacionales. Cualquier miembro de una federación reconocida por el GAISF (Asociación General de Federaciones Deportivas Internacionales) puede participar de los campeonatos abiertos internacionales.

Solo los miembros de la FFJDA y de nacionalidad francesa pueden exigir participar en el Campeonato Nacional de Francia (ver sistema de selección).

## **5 Grados de cinturones**

Sesiones de entrenamiento y torneos nacionales están abiertos para los competidores de grados; blanco, amarillo, naranja, verde, azul, marrón y cinturón negro.

Sólo los competidores de grado verde a negro pueden participar en campeonatos internacionales.

## **6 Licencias**

Los competidores deben tener la licencia FFJDA del año en curso. Para campeonatos abiertos internacionales, los competidores extranjeros deben ser miembros de una federación que pertenezca a la GAISF.

## **7 Acreditación**

Todos los competidores miembros de la FFJDA deben haber tenido una acreditación deportiva por un periodo menor de 8 años (está permitida una validez hasta el 31 de agosto de la presente temporada).

## **8 Certificado Médico**

Para poder competir, cada participante debe presentar un certificado médico obligatorio, el cual no podrá tener una fecha de expedición mayor de un año al día de la competencia y debe dar fe de la ausencia de contraindicaciones para la práctica de jiu-jitsu.

## **9 Uniforme**

Los competidores deberán usar un jujitsugi blanco limpio (chaqueta y pantalón), en cumplimiento a las regulaciones especificadas en el código deportivo de la FFJDA. El uniforme azul (chaqueta y pantalón) está permitido.

Además de sus respectivos cinturones, el competidor que sea llamado primero llevará un cinturón rojo y el competidor llamado de segundo llevará un cinturón de color azul o blanco.

Sólo protecciones blandas están permitidas.

## **10 Categorías de Peso**

Cadetes (sub-17) Hombres: -55kg -60 kg, -66 kg, -73 kg, -81 kg, -90 kg, +90 Kg  
Cadetes (sub-17) Mujeres: -44 Kg, -48, -52 Kg., -57 Kg., -63 kg, -70 Kg, +70 Kg  
Junior (sub-20) – Hombres Mayores: -60 Kg, -66 Kg, -73 Kg., -81 Kg, -90 Kg, -100 Kg, +100 Kg  
Junior (sub-20) - Mujeres Mayores: -48 Kg, -52, -57 kg, -63 kg, -70 kg, -78 Kg, +78 Kg

## **11 Duración de los combates**

Cadetes (hombres y mujeres): 4 minutos  
Junior - Mayores (mujeres y hombres): 6 minutos  
Mayores de 36 años: 5 minutos

El tiempo de recuperación para un siguiente combate debe ser igual a la duración de dos combates.

## **12 Sistemas de eliminación**

El sistema de eliminación será en función del número de competidores, tanto en pool de todos contra todos o en tablas de eliminación según sea el caso.

## **13 Entrenadores**

A los competidores se les permite ir acompañados. El entrenador permanecerá cerca del tatami durante el combate.

El entrenador será excluido de la zona de combate, en caso de mal comportamiento o descortesías comprobadas.

## **14 Herramientas de Control y Tableros**

Habrán dos árbitros por mesa a cargo del seguimiento de los combates. El primero se encargará del seguimiento de las planillas y el cronómetro; el segundo se encargará del tablero principal ya sea manual o electrónico. Sólo un cronómetro es necesario para cada combate.

## **15 Área de combate**

La superficie mínima es de 6m x 6m.

## **16 Arbitraje**

### **Árbitro**

El combate está dirigido por un árbitro. Un segundo árbitro, el cual se encuentra ubicado en la mesa de control, podrá asegurarse de que la puntuación esté acorde con órdenes del árbitro central.

### **Gestos del árbitro**

Puntos, ventajas y penalidades son indicadas con el brazo correspondiente al color del cinturón de cada competidor en cuestión (rojo o azul de acuerdo con el brazalete en cada muñeca del árbitro).

El árbitro indica a la mesa los puntos marcados mostrando uno, dos, tres o cuatro dedos de su mano en la que tiene el brazalete del color del competidor en cuestión.

Las ventajas se indican mediante el barrido horizontal del espacio con el brazo (Ej: WAZA-ARI).

### **Saludo (Rei)**

Los competidores tienen que respetar el saludo tradicional de pie de judo y de jiu-jitsu, al principio y al final de cada combate.

### **Desarrollo del Combate**

El combate comenzará estando de pie y terminará cuando uno de los competidores se retire o al final del tiempo previsto en el presente reglamento (Artículo 11).

Los competidores pueden ir al piso tan pronto como tengan un agarre establecido. Las transiciones desde la posición de pie hasta el piso son permitidas. Los competidores pueden combatir si uno de ellos se encuentra de pie y el otro está en el piso. Ellos pueden ponerse en pie cuando lo deseen. Si al final del tiempo reglamentario, ambos competidores igualan en puntos y ventajas, el combate continuará hasta que se cumpla el principio de la ventaja final.

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

En caso de igualdad de puntos, el árbitro dará la victoria al competidor que tenga más ventajas. Para los competidores adultos de más de 45 años, después del saludo tradicional, el inicio del combate y el posible reinicio se llevará a cabo con una rodilla en el suelo.

### **Métodos de agarre permitidos**

El agarre de los extremos de las mangas de la chaqueta es permitido, así como "el agarre revolver". Los competidores pueden agarrar el pantalón del uniforme.

Todas las formas de proyección, incluyendo los agarres de pierna, están permitidas. La acción de poner los dedos dentro de las mangas de la chaqueta o dentro de las botas del pantalón del oponente es sancionada por un "SHIDO".

Si un competidor es agarrado por el pantalón y este se sienta directamente su oponente obtiene 2 puntos.

### **Formas de llevar al piso**

Un competidor puede ir al piso cuando él lo desee, siempre y cuando haya un agarre previo sobre el uniforme de su oponente.

Desde la posición de pie, un competidor puede saltar directamente a la cintura de su oponente (guardia de pie). En este caso el combate puede continuar en esta posición o uno o los dos competidores también pueden ir al piso.

Jalar al oponente desde la posición de pie directamente al piso es permitido. Los competidores pueden mantenerse activos desde la posición de pie al suelo y desde el suelo a una posición de pie.

Si un competidor se sienta de forma intencional o no, mientras su pierna esta agarrada por su oponente, el competidor que se encuentra de pie obtiene 2 puntos.

### **Salida del área de combate**

Se considera que los competidores han salido del área del combate cuando no tienen más apoyo en la superficie de combate.

Si los competidores salen del área de combate, en una posición fácilmente reconocible por el árbitro, éste anunciará "SONOMAMA" y los recomodará en la misma posición en el centro del

área de combate. Si la posición no es claramente reconocible el árbitro, este anunciará "MATTE" y los competidores iniciarán el combate de nuevo en el centro del área en la posición de pie.

Si uno de los competidores, al tratar de defenderse de una palanca de brazo o estrangulación, sale del área de combate, será sancionado por un "SHIDO". Sin embargo, si un competidor sale voluntariamente y de manera obvia del área de combate para evitar la rendición por una palanca de brazo o una estrangulación eficaz, será sancionado por un "HANSOKU MAKE".

Este "HANSOKU MAKE" no implica una descalificación de toda la competencia.

### **Puntos y victoria**

Sólo la rendición por una estrangulación, una palanca de brazo o de pierna permiten ganar el combate antes de que finalice el tiempo establecido.

El rendirse golpeando dos veces en el piso (o en el oponente) o el gritar en una palanca de brazo o en una estrangulación termina el combate. En este caso la victoria se atribuye inmediatamente.

Para cada acción validada, el árbitro indica a la mesa, con el brazo correspondiente al color del cinturón del respectivo competidor el número de puntos atribuidos. No hay acumulación de puntos cuando un competidor abandona voluntariamente una posición e intente esta misma posición nuevamente.

El retorno a la posición de la guardia da nuevamente a los competidores la posibilidad de marcar puntos en cada posición. Ningún punto podrá ser otorgado, a ninguno de los competidores, siempre que haya un intento de sumisión en progreso.

### **Estrangulaciones**

Las estrangulaciones están permitidas; estas pueden ser realizadas con las solapas del uniforme del oponente. También pueden ser realizados con la chaqueta del uniforme del oponente. Las estrangulaciones pueden ser realizadas desde la posición de pie.

Las estrangulaciones deben realizarse sin ejercer presión sobre la parte cervical. Es permitido jalar la cabeza del oponente durante la ejecución de "SANKAKU JIME".

### **Palancas a las extremidades superiores**

Las palancas a las extremidades superiores son permitidas por medio de flexión, extensión, rotación y compresión; pueden ser aplicadas al codo. Las palancas aplicadas al hombro y muñeca también son permitidas.

La acción continúa, incluso si el adversario se pone de pie para defender la palanca.

### **Palancas a las extremidades inferiores**

Las palancas a las extremidades inferiores están permitidas en flexión, extensión y compresión; estas se pueden ejecutar sobre los tobillos y las rodillas. Está permitido cubrir la pierna atacada del oponente con la pierna interna.

La compresión de las pantorrillas, así como de los muslos está permitida. Las palancas de híper extensión están permitidas.

Cuando un competidor es atacado con una palanca de la pierna y este trata de liberarse, varias situaciones pueden ocurrir:

El atacante puede controlar a su oponente para impedirle que gire.

El atacante puede seguir a su oponente si éste gira.

Si el oponente consigue girarse, el atacante tiene que soltarlo.

Si el atacante que realiza la palanca no sigue a su oponente, el árbitro detendrá el combate anunciando "MATTE".

Si el atacante realiza brutalmente una torsión, será descalificado.

### **Situaciones evaluadas para la atribución de ventajas**

Las siguientes situaciones son evaluadas para la atribución de ventajas:

Algunas de las acciones técnicas que no dan como resultado la obtención de puntos. Sin embargo, el árbitro puede atribuir ventajas por:

Todos los controles que duren menos de 5 segundos.

Una pasada a la espalda con un gancho de la pierna.

Las acciones técnicas realizadas correctamente sin que provoquen la rendición del oponente (palanca, estrangulación).

Si al final del combate hay una igualdad de puntos, las ventajas serán tenidas en cuenta para indicar el ganador. Cualquiera que sea su número, las ventajas siguen siendo inferiores a los puntos.

### **Acciones permitidas por grados de cinturones y edades**

Cadetes y junior: las palancas aplicadas a las piernas no están permitidas.

Junior y mayores: las palancas a los miembros inferiores solo son permitidas a partir del grado de cinturón verde; estas sólo son permitidas en el sentido del eje (flexión y extensión) de la articulación (sin torcer).

Mayores de 46 años de edad: las palancas a las piernas están prohibidas. El inicio, así como el posible reinicio del combate se realizará con una rodilla en el piso. Si un competidor se pone de pie, la lucha puede continuar; sin embargo, si ambos competidores se ponen de pie, el árbitro anunciará "MATTE" y el combate se reiniciara desde la posición con una rodilla en el piso.

Para los cinturones blancos, amarillos y naranjas: el inicio del combate así como el posible reinicio del combate se realizará teniendo una rodilla en el suelo.

### **Acciones o técnicas prohibidas**

#### Acciones prohibidas sancionadas por "HANSOKU MAKE":

Golpear, morder, bofetear, pellizcar, jalar el pelo del oponente (el árbitro debe evaluar la intencionalidad del acto)

Manipular de forma peligrosa la espalda o el cuello del oponente.

Palancas al cuello o las cervicales.

Cubrir la rodilla del oponente con la pierna externa durante un ataque de palanca aplicada sobre el tobillo.

Manipular el pie de tal forma que provoque la rotación de la rodilla.

Proyección en forma de tijera con las piernas (KAMI BASAMI).

Estrangular con el cinturón.

Oprimir la garganta con la mano completa.

Poner los dedos en los ojos.

Realizar palancas sobre los dedos de las manos o dedos de los pies.

Cualquier acción peligrosa aplicada sobre la columna vertebral.

Todas las acciones desmedidas con el objetivo de hacer daño intencionalmente.

Lanzar violentamente a su oponente sobre el piso cuando éste controla desde la posición de la guardia, o durante una sumisión eficaz (SANKAKU JIME, JUJI GATAME) al ser levantado del piso.

Lanzarse hacia atrás deliberadamente cuando, estando de pie, el oponente controla la espalda.

Salir voluntariamente fuera del área de combate para escapar de una sumisión eficazmente aplicada y con posibilidad de rendición.

Contradecir las decisiones del árbitro.

Proferir insultos o gestos inapropiados al árbitro, el oponente o el público en general.

En general, todas las acciones desmedidas, peligrosas y contrarias a la ética son prohibidas.

Acciones prohibidas sancionadas por "SHIDO":

Poner los dedos en el interior de las mangas de la chaqueta y de las botas de los pantalones del oponente.

Acciones intencionales sobre la cara del oponente.

Interrumpir deliberadamente el normal desarrollo del combate.

Ser pasivo (no participar activamente en el combate).

Mantener un control por más de 5 segundos, amarrando la lucha, para evitar la evolución del combate.

Rehuir a la lucha en el piso interrumpiendo el normal desarrollo del combate.

Ir al suelo directamente sin tener un agarre previo sobre el oponente.

Salir intencionalmente del área de combate para evitar la realización de una acción favorable del adversario e interrumpiendo el normal desarrollo del combate impidiendo que el oponente tenga la posibilidad de llegar a una posición de sumisión.

En el caso de pasividad, el árbitro tocará al competidor ordenándole evolución en la lucha (se puede usar el término "Pasivo" mediante la señalización del color del competidor infractor). En caso de que no haya evolución, se penalizará al competidor pasivo con un "SHIDO".

En caso de que el competidor infractor obtenga una posición de ventaja debido a una falta, el árbitro anunciará "MATTE". Se reiniciarán el combate en la posición inicial (de pie o de rodillas) otorgando un "SHIDO" al competidor infractor.

En caso de que el competidor infractor quede en una posición desfavorable debido a una falta, el árbitro anunciará "SONOMAMA" y otorgará un "SHIDO" al competidor culpable. El combate se reanudará con el anuncio de "YOSHI" hecho por el árbitro.

En caso de que por una acción de combate la solapa del uniforme quede sobre la cara de un competidor, el árbitro advertirá al competidor.

### Faltas y sus equivalentes en puntos

SHIDO = 2 puntos para el oponente

HANSOKUMAKE = descalificación

4 SHIDO = descalificación

HANSOKUMAKE por una acción peligrosa sobre el oponente, o por actitud contraria al espíritu deportivo y competitivo = expulsión de la competencia.

### 17 Lesiones

El árbitro detendrá el combate y pedirá la intervención del médico, quien realizara el tratamiento pertinente o informará al competidor y al árbitro sobre la gravedad de la lesión. El médico decidirá si el competidor lesionado se encuentra en condiciones de continuar el combate o si debe retirarse.

El árbitro respetará la decisión del médico.

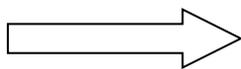
Todos los sangrados deben ser detenidos y se deben tomar las precauciones pertinentes para evitar el contacto con la sangre.

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

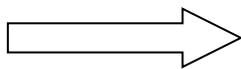
### 18 Apéndice (situaciones válidas para otorgar puntos)

Sólo la rendición por una estrangulación, una palanca de brazo o de pierna permiten ganar antes del final del tiempo establecido para el combate.

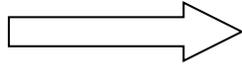
## DIFERENTES CONTROLES



OSAE WAZA  
=  
1 PUNTO  
Control 5 Segundos



RODILLA EN BARRIGA  
=  
2 PUNTOS  
Control 3 Segundos

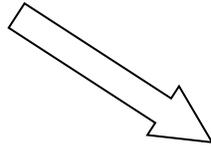


POSICION DE MONTADA  
=  
4 PUNTOS  
Control 5 Segundos

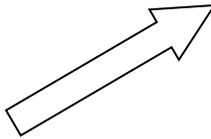
- Se pueden acumular los puntos marcados con los diferentes controles:

Ej.: OSAE WAZA      RODILLA EN BARRIGA      PISICIÓN DE MONTADA

1 Pt      +      2 Pts      +      4Pts      = 7 Pts

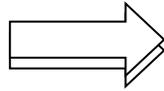


PASADA A LA ESPALDA  
=  
4 PUNTOS  
Control 5 Segundos  
En las dos posiciones los  
ganchos con los pies deben  
estar más allá de la ingle



## ACCIONES

## PROYECCIONES



PROYECCION « IPPON » (No es necesaria la  
=continuidad en el piso)  
2 PUNTOS

PROJECTION SIMPLE + CONTINUIDAD  
=  
2 PUNTOS



PROYECCIÓN + OSAE WAZA = 3PTS



PROYECCIÓN + RODILLA EN BARRIGA= 4PTS



PROYECCIÓN + MONTADA= 6 PTS

## ACCIONES

## PASADA DE GUARDIA

La liberación de la pierna se considera como una pasada de guardia.



PASADA DE GUARDIA + OSAE WAZA = 4 PTS

PASADA DE GUARDIA + RODILLA EN BARRIGA = 5 PTS

PASADA DE GUARDIA + MONTADA = 7 PTS



PASADA DE GUARDIA  
=  
3PUNTOS

*Para que sea puntuable la pasada de guardia, es obligatorio controlar a Uke. Si no se consigue se dará una ventaja. El paso de guardia a media guardia solo contara como una ventaja si Tori controla la parte superior del cuerpo de Uke.*

## ACCIONES

# INVERSIÓN DE POSICIÓN



INVERSIÓN DE POSICIÓN  
+  
CONTROL 5 segundos  
=  
2 PUNTOS

Todas las acciones de Tori seguidas por un control a la espalda de Uke durante 5 segundos, le permitirá obtener 2 puntos.

Ejemplo: En una transición de pie al piso Uke cae en posición cuadrúpeda y Tori lo controla por su espalda durante 5 segundos, Tori obtiene 2 puntos

## ACCIONES

# RASPADOS O INVERSIONES

Significa invertir la posición inicial, iniciando desde la guardia, en donde Tori está por debajo de Uke, es decir cuando Tori se sienta en el piso y controla con sus piernas a Uke. La guardia puede estar abierta o cerrada.



RASPADO + CONTINUIDAD CON CONTROL = 2 PUNTOS



RASPADO + OSAE WAZA = 3 PTS

RASPADO + RODILLA EN BARRIGA = 4 PTS

RASPADO + MONTADA = 6 PTS

*Las salidas de "OSAEKOMI" en donde invierta la posición y haya control otorgarán 2 puntos. Encontramos las mismas combinaciones para las inversiones de posición clásicas para obtener 3 puntos, 4 puntos y 6 puntos. Cuando los dos competidores se encuentren de rodillas frente a frente y uno de los dos se sienta o acuesta sobre su espalda esto contará como una inversión.*

## ACCIONES

# REINVERSIÓN

Esto se da cuando uno de los competidores intenta invertir la posición y quedar por encima de su oponente pero al llegar a la posición cuadrúpeda quien era Uke se defiende (convirtiéndose en Tori) y re-invierte la posición quedando por encima o en un control lateral de quien, en un principio, inició la acción.



REINVERSIÓN + OSAE WAZA = 3 PTS

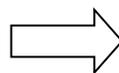
REINVERSIÓN + RODILLA EN BARRIGA = 4 PTS

REINVERSIÓN + CONTROL EN MONTADA = 6 PTS

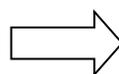
*A diferencia de la inversión, que otorga 2 puntos, la reinversión solo será válida si se llega a una posición de control, si no se logra el control se dará una ventaja.*

*Las acciones de inversión y raspados cuyo objetivo es la realización de una palanca o estrangulación no serán válidas para otorgar puntos, en caso de no concluir el sometimiento el árbitro otorgará una ventaja.*

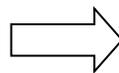
## EJEMPLO DE ACUMULACIÓN DE PUNTOS



Pasada de Guardia  
+  
Posición Montada  
3+4 = 7 PUNTOS



Pasada de Guardia  
+  
Rodilla en Barriga  
3+2 = 5 PUNTOS



Raspado o Inversión  
+  
Posición Montada  
2+4 = 6 PUNTOS