S/Ref.	Núm.	Fecha

N/Ref.	Núm.
MAB	**51/2025**

ORIGEN: **DEPARTAMENTO DE ARBITRAJE JIU JITSU**
DESTINATARIO: **TODOS LOS CLUBS Y EE.FF DE JIU JITSU DE BALEARES**
ASUNTO: **REGLAMENTO NE-WAZA DE JIU JITSU**

Por la presente se le comunica a todos los Clubs de Baleares interesados el reglamento de NE-WAZA de Jiu Jitsu.

Gabriel Sabater Calafat (Director Técnico).
(Delegado de Jiu Jitsu de Baleares)

REGLAMENTO

Normas generales de competición
Formato y manual de competición

Approved by:

www.jjau.org

~~V.2.2~~
V.2.3.



Este manual ha sido realizado con el apoyo de la JJAU (Ju-Jitsu Asían Union). Contiene las reglas para Jiu-Jitsu (Ne-Waza) y está aprobado por la Ju-Jitsu International Federation (JJIF) en Agosto del 2015. Completamente revisado en 2020.

El copyright y los derechos (especialmente por las fotografías) pertenecen a la JJAU.
La versión en Inglés de este reglamento es la versión oficial

www.jjif.info www.jjau.org



Sección 1 Área de competición (Field of Play- FoP)	6
Sección 2 Entrenadores	8
Sección 3 Uniforme de Competición y Requerimientos Personales	10
Sección 4 Categorías y Tiempos	12
Sección 5 Árbitros	14
Sección 6 Secretariado / Mesarios	17
Sección 7 Desarrollo del combate	19
Gestos del Árbitro Adicionales para Conducir el Combate	21
Sección 8 Aplicación de instrucciones “Fight” and “Stop”	24
Sección 9 Marcador	26
1. Puntos	26
2. Ventajas	28
A. Derribos	29
Técnicas de Control	31
B. Rodilla en la barriga	31
C. Posición Montada y Montada por la espalda	32
D. Control por la espalda	34
E. Pase de guardia	35
F. Raspados	36
Sección 10 Sumisiones (finalizaciones) – Luxaciones y Estrangulaciones	38
Sección 11 Penalizaciones / Faltas y Actos Prohibidos	39
11.2 Faltas Leves	42
11.3 Faltas Graves	45
Tabla de Técnicas Permitidas/ Prohibidas	47
Ataques Laterales a la Rodilla	53
Sección 12 Resolución del Combate	55
Sección 13 Incomparecencia y Retirada	57
Sección 14 Lesión, Enfermedad y Accidentes	59
Sección 15 Higiene	51
Sección 16 Requisitos Adicionales	63
Sección 17 Competiciones por Cinturones ó Niveles	68
Tabla de Técnicas Permitidas/ Prohibidas (Categorías por Cinturones ó Niveles)	70
Sección 18 Edad , Pesos por Categorías y Tiempos de Combate	71
Pesos para Categorías Infantiles	74

MODIFICACIONES E INTRODUCCIONES AL RGTO. DE ACUERDO A LA VERSIÓN 2.3. Entrada en vigor: 1 de enero de 2023*

.

Sección 1. Página 6. Puntos 1.1. y 1.4

.

Sección 5. Página 15. Puntos 5.9 y 5.11.1

.

Sección 7. Página 20. Puntos 7.5.

.

Sección 9. Página 26. Puntos 9.1.1., 9.1.2 y pie de página.

.

Página 29. Punto 9.A.3.

.

Página 35. Definición pase de guardia y punto 9.E.2.

.

Página 36. Punto 9.F.2.

.

Sección 11. Página 44. Puntos 11.2.19 y 11.2.21.

.

Sección 12. Página 56. Punto 12.5.

.

Sección 17. Página 70. Columna experto no Gi.

.

Sección 18. Página 72. Tiempo combate adultos (+18)

.

.

* Nota: Realizadas sobre el texto del Rgto. V.2.2. en rojo y en azul.

.

DIRECCIÓN NACIONAL DE ARBITRAJE DE JJ
COMISIÓN NACIONAL DE JIU JITSU



NORMAS DE COMPETICIÓN

Dos competidores luchan uno contra otro de manera deportiva. El objetivo del combate es ganar por sumisión (abandono) , sea por luxación ó estrangulación , ó ganar por mayor puntuación que el oponente.

La competición se compone de:

Proyecciones, derribos, luxaciones y estrangulaciones de pie, técnicas de suelo, controles, mejoras de posiciones (pases de guardia, raspados) luxaciones y estrangulaciones en el suelo. Se anexan restricciones adicionales, normas, criterios generales, adaptaciones de organización, formato y protocolo de diferentes formatos de eventos, categorías de peso especiales por edades y categorías por diferente nivel de capacidad de combate

Todas la referencias en este documento al término "él/su" deberá entenderse como "él/ella.

SECCIÓN 1

ÁREA DE COMPETICIÓN (FIELD OF PLAY- FOP)

SECCIÓN 1

ÁREA DE COMPETICIÓN (FIELD OF PLAY- FOP)

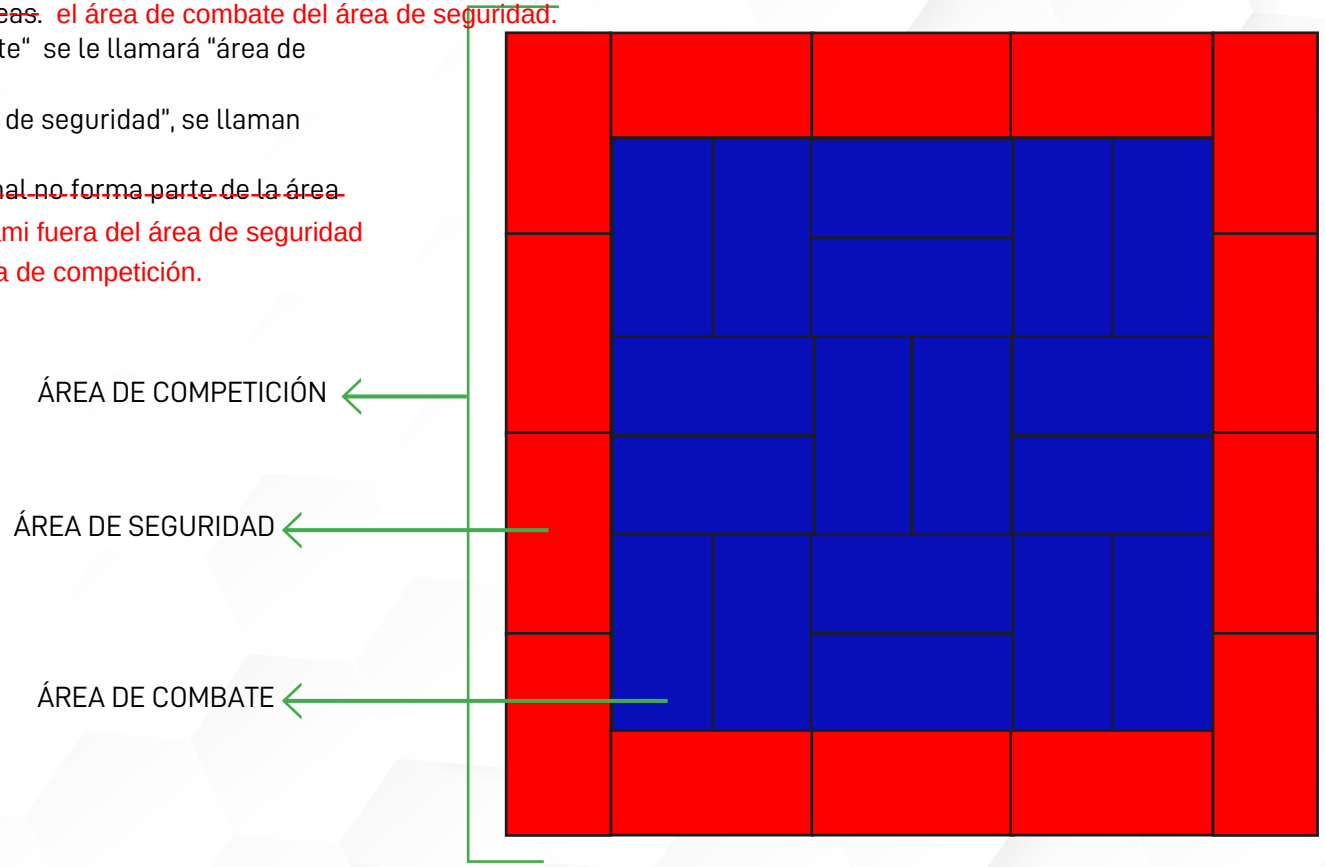
El Área de Competición (Campo de juego) debe montarse siguiendo las regulaciones adicionales que se especifican en el documento asociado.

1.1 El área de competición debe estar cubierta por colchonetas de diferentes c colores separando ~~las áreas~~. el área de combate del área de seguridad.

1.2 El área exterior al "área de combate" se le llamará "área de seguridad".

1.3 El "área de combate" más el "área de seguridad", se llaman "área de competición".

1.4 ~~Cualquier área de seguridad adicional no forma parte de la área de competición.~~ Cualquier área del tatami fuera del área de seguridad no forma parte del área de competición.



SECCIÓN 2

ENTRENADORES

SECCIÓN 2

ENTRENADORES

Sólo se permitirá un (1) entrenador por atleta en la área de competición debido al formato de competición.
2.1 El entrenador se sitúa en el límite del el área de competición durante el combate, y puede asistir a uno de los deportistas.

2.2 Un entrenador es un modelo a seguir , y por tanto su comportamiento y conducta personal deben reflejar el código ético de las artes marciales.

2.3 El entrenador debe vestir adecuadamente (chándal completo ó traje). Durante las eliminatorias se acepta el chándal del equipo. En algunos eventos se podrán establecer códigos de vestimenta especiales.

2.4 Si el entrenador muestra un comportamiento ofensivo hacia los deportistas, el árbitro, el público ó cualquier otro, el árbitro principal podrá echarlo de el área reservada a los oficiales (área de competición) por el tiempo de combate restante.

2.5 Si el comportamiento ofensivo continua, los árbitros del combate podrán decidir echarlo de las zonas oficiales del torneo .El organizador /anfitrión se reserva el derecho de prohibir la entrada al recinto a alguien que se considere problemático.






SECCIÓN 3

VESTIMENTA Y REQUERIMIENTOS PERSONALES

SECCIÓN 3

VESTIMENTA Y REQUERIMIENTOS PERSONALES

El deportista debe asegurarse de que está siguiendo la normativa en cuanto a vestimenta de competición y requerimientos personales tal y como se especifica en el documento adjunto.

Si el competidor no cumple con estas normas, no se le permitirá empezar el combate. Una vez se le ha comunicado al competidor que su presentación no está conforme con los requisitos especificados, tendrá la oportunidad de ir a cambiarse dentro de un espacio de tiempo predefinido:
Generalidades:

3.1 Los competidores deberán vestir un Gi de buena calidad y en buen estado. Debe de ser de la talla correcta del deportista y el material del Gi debe permitir un agarre correcto.

3.2 Los competidores deben vestir ropa interior elástica. En las categorías femeninas, es obligatorio usar un body ajustado ó elástico (mallas) que abrace todo el cuerpo debajo del Gi. Para los varones, el uso de un body (mallas) elástico puede ser requerido por la organización del torneo.

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

3.4 A los competidores no se les permite llevar nada que pueda dañar y/ó poner en peligro al oponente.

3.5 Los cabellos largos deben estar atados por una goma elástica suave El Hijab (pañuelo para la cabeza Musulmán) está permitido.

3.6 Ver normas adicionales en el apéndice.



SECCIÓN 4

CATEGORÍAS Y TIEMPO

SECCIÓN 4

CATEGORÍAS Y TIEMPOS

4.1 Las categorías se establecerán de acuerdo al reglamento de organización.

4.2 La duración del combate se establecerá de acuerdo a la categoría.

4.3 Entre dos combates se dará el tiempo de recuperación correspondiente a la duración de un combate normal.
Antes de las finales , el competidor puede reclamar un tiempo doble de la duración normal de un combate de recuperación.

4.5 Más normativa en el apéndice.

SECCIÓN 5

ÁRBITROS

SECCIÓN 5

ÁRBITROS

5.1 La más alta autoridad del combate es el árbitro.

5.2 El resultado de cada encuentro proclamado (dictaminado) por el árbitro es soberano.

5.3 El resultado de un combate proclamado (dictaminado) solo podrá ser anulado en los casos siguientes:

5.3.1 (Si) hay un error de interpretación del resultado (marcador).

5.3.2 (Si) El declarado ganador superó (provocó sumisión) al oponente utilizando una técnica ó táctica no permitida que no fué observada por el árbitro.

5.3.3 (Si) El competidor fue descalificado erróneamente al aplicar una sumisión ó un control permitido . En esta situación, si la interrupción del combate se produjo antes que el competidor atacado abandonara , el combate se reanudaría en el centro del área de combate y el competidor que aplicó la sumisión ó el agarre recibirá dos puntos. De todas maneras, si el competidor que sufrió la sumisión hubiese abandonado antes de la interrupción del combate, y descalificación, el competidor atacante será declarado vencedor.

5.3.4 En el supuesto de errores de arbitraje debido a la mala interpretación de este reglamento por parte del árbitro (Interpretaciones subjetivas del árbitro referidas a puntuación, ventajas ó sanciones no se cambiarán) Para cambiar el resultado del combate proclamado (dictaminado), deben darse las siguiente condiciones.

5.3.4.1 El árbitro podrá consultar con el director de arbitraje del evento. De todas maneras, el árbitro deberá tomar la decisión de modificar ó no modificar el resultado proclamado.

5.3.4.2 El director de arbitraje deberá consultar con la mesa central del evento sobre el progreso de las tablas y podrá solo autorizar el cambio de resultado si la tabla no ha avanzado a una fase posterior.

5.4 Interpretaciones subjetivas del árbitro en cuanto a dar puntos, ventajas, ó sanciones son definitivas y no están sujetas a cambio.

5.5 Es obligación del árbitro intervenir en un combate siempre que lo considere necesario.

5.6 Es obligación del árbitro mantener a los competidores dentro de los límites de el área de combate.

5.7 En el supuesto de un ataque de triángulo (sankaku jime) ó desde la guardia cerrada para combates en las categorías sub-12, es obligación del árbitro proteger la espina dorsal del competidor estando detrás del competidor que ha sido levantado del tatami.

5.8 El árbitro central (AC) debe estar dentro de los límites del área de combate durante el encuentro. El AC puede consultar con al árbitro lateral. De todas maneras es el AC el que anuncia primero puntos y penalizaciones.

5.12

5.9 Como se estableció en ~~5.11,~~ se pueden usar aparatos de video e intercomunicación. Además, el árbitro central (AC) puede pedir consejo a los "árbitros laterales" que estarán colocados en esquinas opuestas del tatami y sentados en sillas fuera del área de seguridad.

5.10 Si lo consideran necesario, los "árbitros laterales" (ALs) pueden cambiar la decisión del árbitro central (AC) . A continuación se describen las formas recomendables de interacción entre los "árbitros laterales " y el árbitro central AC

5.10.1 En caso de consenso entre los árbitros, 2 árbitros laterales " y el AC (árbitro central), los ALs permanecerán en sus respectivas áreas tal y como se describe en 5.9.

5.10.2 En el supuesto de conflicto de interpretaciones del la puntuación del encuentro, el árbitro disconforme se levantará y señalará con el gesto predefinido adecuado la suma ó resta de puntos, ventajas ó sanciones.

5.10.3 En el supuesto que los tres árbitros sean incapaces de llegar a un consenso sobre la puntuación de un movimiento, el AC dará el resultado intermedio . Por ejemplo, un árbitro da pase de guardia, el segundo da ventaja y el tercero dice de quitar puntos. En este caso se daría una ventaja.

5.10.4 En el supuesto de la descalificación de un competidor, por ejemplo por acumulación de cuatro sanciones, el AC hará el gesto de falta grave antes de terminar el combate. La decisión del AC se convierte en definitiva cuando uno de los árbitros laterales repite el gesto. En ese momento la descalificación ha sido confirmada y el ´AC puede parar el combate

5.10.5 En el supuesto que un competidor cometa una falta grave, el AC central hará el gesto de anunciar descalificación antes de finalizar el combate. Si uno de los dos árbitros laterales repite el gesto , la decisión se confirma y el AC puede detener el combate

~~**5.10.6** En el supuesto de un empate, el Ac colocará a los competidores en la posición inicial, uno a cada lado. En ese momento el AC dará dos pasos atrás y indicará a los a los árbitros laterales que se levanten. Una vez se hayan levantado, el AC dará un paso adelante con su pie derecho. Entonces, los tres árbitros levantarán un brazo para indicar el ganador del combate. El competidor que reciba la mayoría de votos será declarado vencedor por el AC * en caso de empate , el árbitro debe por el competidor que más frecuentemente se aproximó a una posición puntuable ó un intento de abandono.~~

~~**5.11** En el supuesto que una semifinal ó final acabe en un empate, el combate continuará por el sistema de "Técnica de oro"; el árbitro reiniciará el combate con ambos competidores de pie en el centro del tatami. El primer resultado (puntos, ventaja, sanción) decidirá y finalizará el combate. Si, al termino de 2 minutos, ningún competidor hubiera conseguido puntuar el combate se daría por finalizado y el ganador se decidiría por decisión arbitral.~~

~~**5.11.1** Es decisión del organizador tener ó no tener Técnica de Oro en la competición y aplicarla~~ No hay decisiones arbitrales para desempatar un combate que ha finalizado. Todos los desempates se decidirán por Técn. Oro.

5.12 Cuando se utilice video-arbitraje , el sistema funcionará de la siguiente manera: El " árbitro central" tiene la opción en cualquier momento de detener (pausar) el combate y la señal de video para ser visionada para tener un punto de vista adicional en decisiones pendientes ó tomadas previamente. Así pues, cuando se utilice un sistema de video, los dos árbitros laterales estarán ambos situados en el área de reproducción del video. Si ambos árbitros laterales están de acuerdo en que una decisión debe ser cambiada, uno de ellos contactará con el árbitro central por radio y le comunicará la decisión; el árbitro central indicará los nuevos puntos de la manera apropiada.

.

5.11. En el supuesto de que un encuentro finalice en un empate, el combate continuará por el sistema de "Técnica de Oro". El árbitro reiniciará el combate con ambos competidores d e pie en el centro del tatami. El encuentro se desarrollará durante la Técnica de Oro sin límite de tiempo hasta que un competidor consiga un abandono, puntos, una ventaja o su oponente es sancionado.

SECCIÓN 6

SECRETARIADO (MESARIOS)

SECCIÓN 6

SECRETARIADO (MESARIOS)

6.1 El secretariado ó mesario se situará enfrente de la posición del AC al principio del combate.

6.2 El secretariado se compondrá de un anotador que será responsable del manejo del marcador electrónico.

SECCIÓN 7

DESARROLLO DEL COMBATE



Árbitro

Llamada a los competidores

7.1 Los competidores empiezan una frente al otro de cara en el medio del área de competición, separados aproximadamente dos metros El competidor con el cinturón rojo permanece en el lado derecho del AC. A la señal del Ac , los competidores harán el saludo de pie, primero a los árbitros y después entre ellos..





7.2 El combate empieza en posición de pie , después que el AC diga"fight".

7.3 Tan pronto como haya contacto entre los competidores (a través de un agarre al Gi ó al cuerpo) se les permite ir al suelo / guardia inmediatamente.

7.4 Los contendientes pueden controlar y cambiar entre diferentes posiciones, pero deben estar activos.

7.5 Cualquier movimiento que vaya más allá del área de competición deberá ser detenido.. Los competidores serán retornados al centro del área de combate en posición de pie.

7.6 Todo el combate deberá tener lugar dentro del área de competición . El Ac detendrá todo combate fuera de esa área y si no se hubiese establecido ninguna posición, indicará a los competidores que vuevan al centro del tatami uno enfrente de otro en posición de pie .



7.5. (continúa con: A excepción de las situaciones relacionadas en el punto
7.7. (alcanzar un posición puntuable en el área de seguridad),
8.3.1. (dejar el área de combate en una posición reconocible), y
9.A.6. (derribos que finalizan en el suelo en una posición reconocible))



7.7 Cuando un competidor está trabajando para establecer una posición puntuable en el área de seguridad, el AC esperará para permitir al competidor estabilizar la posición. Si la posición de estabiliza , después de 3 segundos el AC parará el combate, dará los puntos y colocará a los competidores en la misma posición in el medio del tatami.

7.8 Si dos tercios de los cuerpos de los competidores están fuera de los límites del área de combate en una posición de pie ó estabilizada, el AC parará el combate . Indicará a los competidores que vuelvan al centro. El AC reiniciará el combate con los competidores en posición de pie.

Señales adicionales del árbitro

para dirigir el combate



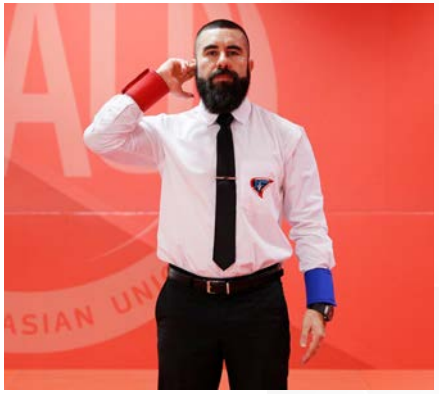
Ordenando al competidor que se ajuste el Gi ó cinturón cruzando los brazos hacia abajo a la altura de la cadera.



Advirtiendo a los atletas de permanecer dentro del área de combate haciendo movimientos circulares con el dedo apuntando hacia arriba.



Cuando el competidor agarra dentro de las mangas ó pantalones del oponente.



Cuando los árbitros de video están pidiendo un cambio de puntos, ventajas ó sanciones al árbitro central.





Indicando al competidor que se ponga en pie.

Indicando al competidor que vuelva al suelo (en la posición señalada por el árbitro).





SECCIÓN 8

APLICACIÓN DE LAS INSTRUCCIONES “FIGHT” Y “STOP”





8.1 El AC dirá "fight" para empezar el encuentro ó para reemprenderlo después de ordenar a los deportistas "stop".

8.2 El AC dirá "fight" para informar al competidor de una pasividad (stalling/ amarrar).

8.3 El AC dirá "stop" para detener el encuentro de manera temporal ó completamente en los siguientes casos:

8.3.1 Si ambos competidores salen completamente del área de combate en una posición fácilmente reconocible, se detendrá el combate y se les traerá al centro del área de combate recomenzando el combate en la misma posición. Para reemprender el encuentro, el AC dirá "fight".

8.3.2 En cualquier otro momento que el AC estime necesario (p.ej. Para recolocarse el Gi, deliberar decisiones, ó a causa de sospecha de daños ó lesiones).

8.3.3 Si ambos competidores abandonasen el área de combate en una posición no reconocible, entonces el árbitro recomenzaría el encuentro en el medio del área.

8.3.4 Si uno ó ambos competidores se lesionan, enferman ó quedan inconscientes.

8.3.5 En caso de sumisión (finalización) (un competidor palmea en el suelo, muestra otros signos de abandono, chilla ó si uno de los competidores no puede golpear el suelo por si mismo en una luxación ó estrangulación).

8.3.6 El tiempo de combate ha finalizado.

SECCIÓN 9

MARCADOR/PUNTOS

9.1.2. Cuando un competidor sale deliberadamente del área de competición para evitar que su oponente complete una posición puntuable, el árbitro recompensará con dos puntos al oponente y sancionará al competidor que salió fuera del área de competición.



Acciones que progresen hacia una posible sumisión serán recompensadas con puntuaciones.

Las acciones defensivas no pueden ser puntuadas. Es importante siempre observar donde empiezan los movimientos y donde acaban.

**** Además de los dos puntos entregados al oponente por esta acción, se le darán los puntos que correspondan de acuerdo a las sanciones realizadas por el primero (según la secuencia de sanciones prevista en la pág. 41 de este Rgto.).*

Ej. Si es la 3ª sanción la cometida, su oponente obtendrá 2 puntos por la acción 9.1.2. y otros 2 puntos por ser la tercera vez que comete una infracción, sea la que sea).

9.1 Puntos







9.1.1 Los puntos serán concedidos por el "árbitro central" del encuentro siempre que un competidor estabilice una posición durante 3 (tres) segundos. El AC certificará y mostrará los puntos acumulados por un competidor usando gestos con sus dedos tanto de la mano derecha como izquierda dependiendo de que competidor ha puntuado. (de la mano dcha. (rojo) como izda. (azul))

~~**9.1.2** Cuando un competidor sale deliberadamente del área de competición para evitar que el oponente complete un derribo ó un volteo, el árbitro recompensará con dos puntos al oponente y sumará una penalización al marcador del deportista que salió del área de competición***~~

9.1.3 Se necesitan tres segundos de control al final de una secuencia para obtener los puntos. Estos puntos son acumulativos. Por ejemplo cuando un deportista consigue un pase de guardia y pasa a una posición montada,, el AC contará tres segundos una vez la posición montada esté asegurada . El AC concederá entonces tres puntos por pase de guardia y cuatro puntos por (estabilizando) la posición montada, un total de siete puntos.

~~**** Si esta situación pasa cuando el deportista tiene ya 2 sanciones, recibirá la sanción y su oponente solo dos puntos.*~~

9.1.4 Cuando un competidor está en una posición puntuable mientras intenta escapar de un intento de sumisión, el AC otorgará puntos solo después de que el competidor haya escapado completamente del intento de sumisión y estabilizado la posición puntuable durante tres segundos.

9.1.5 Cuando un competidor alcanza una posición de puntuación mientras esta bajo un ataque de sumisión y escapa sin mantener la posición , no recibirá ninguna ventaja.

9.1.6 Un competidor que alcance una ó mas posiciones de puntuación pero está bajo un ataque de sumisión de su oponente, deberá de recibir una sola ventaja si no logra escapar y el tiempo del combate termina.

9.1.7 Cuando un competidor se ve atrapado por un intento de sumisión mientras está en una posición puntuable, el AC detendrá la cuenta de tres segundos . Si el competidor escapa del intento ó el tiempo de combate acaba, el AC recompensará al competidor con una ventaja por cada posición puntuable.
Estas ventajas se darán incluso si los competidores ya no están en la misma posición que estaban cuando la cuenta de tres segundos se detuvo (Interrumpió)

PUNTOS

9.2 Ventaja

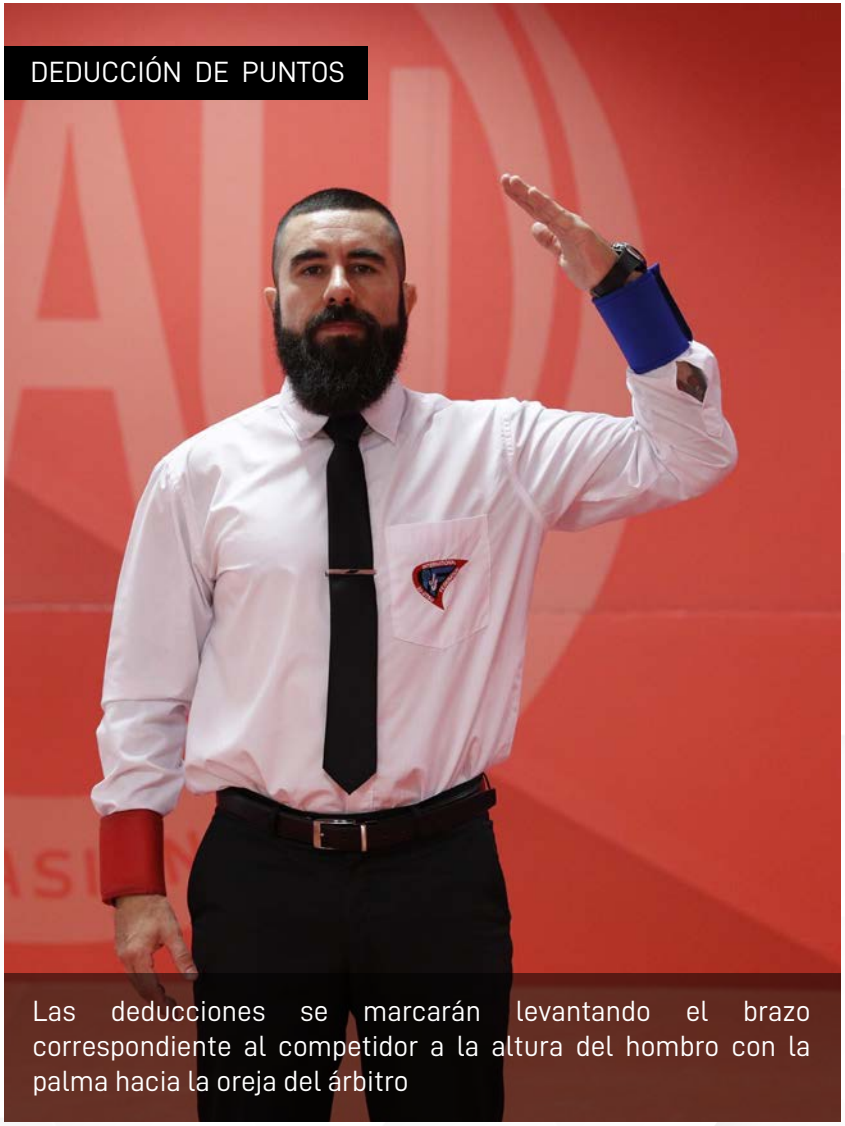
9.2.1 Una ventaja se concede cuando un competidor consigue una posición puntuable que requiere 3 (tres) segundos de control, pero es incapaz de mantener el control durante ese tiempo. Por ejemplo, el árbitro debería dar ventaja cuando el intento de pase de guardia de un competidor se completa pero falla después en mantener la posición de control durante tres segundos*.

9.2.2 El árbitro podrá otorgar una ventaja incluso cuando el combate ha finalizado su curso, pero antes de anunciar el resultado. El árbitro podrá solo dar una ventaja cuando no haya más la posibilidad de que el competidor alcance una posición puntuable.

** Además, cualquier intento efectivo de aplicar una sumisión al oponente (con un peligro real de someter al oponente) que es defendida con éxito constituirá una recompensa de una (1) ventaja.*



Las ventajas se marcarán levantando el brazo correspondiente al competidor a la altura del hombro con la palma hacia abajo.



Las deducciones se marcarán levantando el brazo correspondiente al competidor a la altura del hombro con la palma hacia la oreja del árbitro

A. DERRIBOS

Cuando un competidor, empezando desde una posición de pie, obliga a su oponente a caer de espaldas, de lado ó en una posición sentado en el suelo.



9.A.1 Cuando un competidor obliga a su oponente a ir al suelo a cuatro patas ó boca abajo, solo se darán puntos una vez el atleta que realiza el derribo haya establecido un control del tronco superior desde atrás (back clinch) sobre su rival. No es necesario que los ganchos estén en su lugar pero al menos una de las rodillas del oponente debe mantenerse en el suelo.

9.A.2 El competidor que empiece un movimiento de derribo antes que el oponente tire hacia la guardia, será recompensado con dos puntos ó una ventaja por el movimiento, respetando las normas de los derribos.

... de los pantalones o de la pierna de su oponente ...

9.A.3 Cuando un competidor tiene un agarre ~~en los pantalones de su oponente~~ y este se tira a la guardia abierta, el competidor con el agarre en el pantalón obtendrá dos puntos por el derribo si estabiliza la posición superior en el suelo durante 3 (tres) segundos.





9.A.4 Si un competidor tiene un agarre en el pantalón del oponente y el oponente salta a la guardia cerrada y queda suspendido en el aire, el competidor tendrá que poner la espalda del rival en el suelo en 3 (tres) segundos y estabilizar la posición superior durante 3 (tres) segundos para ser recompensado con puntos por derribo.

9.A.5 Los competidores que inicien un movimiento de derribo después de que el oponente haya tirado hacia guardia , no recibirán dos puntos ni ventaja en relación a este movimiento

9.A.6 Si un competidor obliga a su oponente a ir al suelo en la zona de seguridad exterior, el competidor que ejecuta el derribo deberá tener ambos pies dentro del área de competición cuando empiece el movimiento. En este caso, si los competidores caen en una posición estabilizada , el arbitro solo parará el combate tras los 3 segundos de estabilización de la posición. Entonces los competidores serán colocados en la misma posición en la cual fueron parados.

9.A.7 Cuando el oponente tiene una ó dos rodillas en el suelo, el competidor que realiza el derribo solo será recompensado con puntos si está de pie en el momento que se inicia el derribo.

9.A.8 Cuando un competidor lleva al suelo a su oponente utilizando un derribo a un pierna ó a las dos (single leg, double leg) y el oponente cae sentado y aplica con éxito un contraataque (otro derribo), solo el competidor que aplica el contraataque recibirá puntuación.

9.A.9 No puntuará por derribo:

9.A.9.1 Competidores quienes, defendiendo un raspado, devuelvan a su oponente de espalda ó costado al suelo, antes de 3 segundos, no serán recompensados con dos puntos ó ventaja por derribo.

9.A.9.2 Competidores defendiéndose de control, por la espalda en pie, donde el contrario tiene uno ó dos ganchos en su lugar y no tiene un pie en el tatami, no serán recompensados con dos puntos ni ventaja por derribo, incluso si después estabilizan la posición durante 3 (tres) segundos.

Cada derribo con control continuo en posición superior durante 3 segundos	2 PUNTOS
En caso de derribos ó una serie de derribos con el mismo agarre, si el competidor que defiende, después de caer sobre su espalda ó costado, se vuelve a poner de pie antes de acabar la cuenta de tres segundos, el AC dará la ventaja una vez no haya posibilidad de completar el derribo	VENTAJA



TÉCNICAS DE CONTROL (3 SEGUNDOS)

- Los combates deberían desarrollarse como una progresión de posiciones técnicas de control que en último lugar culminarían con una situación de sumisión (finalización) Por lo tanto, competidores que voluntariamente abandonen una posición para sumar puntos otra vez con la misma posición por la cual ya ha sido recompensados, no serán recompensados al conseguir la nueva posición.
- Los puntos serán otorgados por el "árbitro central" siempre que el competidor estabilice una posición durante 3 (tres) segundos.

B. RODILLA EN BARRIGA



Cuando un competidor en la posición superior coloque una rodilla sobre el estómago, pecho ó costillas de su oponente (el cual está estirado sobre la espalda ó el costado) con su otra pierna extendida durante tres (3) segundos recibirá dos (2) puntos.



Cuando un competidor en la posición superior coloque una rodilla sobre el estómago, pecho ó costillas de su oponente pero tenga su otra rodilla en el suelo será recompensado con ventaja al final de la acción.





C. MONTADA Y MONTADA POR LA ESPALDA

Cuando estamos en una posición superior, sólo se puntuará el control si las rodillas están por debajo de la línea de los hombros. Esto es, cuando se haya pasado la guardia y no haya media guardia. Se establece cuando un competidor está sentado sobre el torso de su oponente con ambas rodillas ó una rodilla y un pie en el tatami, posicionado mirando a la cabeza y, com máximo, con un brazo atrapado bajo la pierna. Solo se considerará control de torso si las rodillas están debajo de la línea de los hombros.

4 PUNTOS











Con ambos brazos del oponente atrapados bajo las piernas.







Si hay un cambio sin interrupción de montada a montada por la espalda ó de montada por la espalda a montada, el AC otorgará cuatro puntos por cada posición montada siempre que cada posición fuese asegurada durante tres segundos

D. CONTROL POR LA ESPALDA



Cuando el competidor consigue el control por la espalda, colocando sus talones dentro de las piernas del oponente y atrapando uno de los brazos del oponente por debajo de la línea de los hombros.



Si un competidor no puede mantener la posición por tiempo suficiente para puntuar, será recompensado con ventaja siempre que el "árbitro central" considere que el oponente estaba en peligro de ceder la posición.



Cuando un competidor controla por la espalda su oponente y coloca sus talones entre los muslos de su oponente pero le atrapa ambos brazos.



Cuando un competidor controla la espalda su oponente pero cruza sus pies.



Cuando un competidor cierra las piernas en forma de cuatro (triángulo) alrededor de la cintura ó solo coloca un talón dentro de los muslos del oponente.

E. PASE DE GUARDIA

La guardia se define como el uso de una ó más piernas para bloquear al contrario en el intento de alcanzar ~~un control lateral ó posición norte-sur sobre~~ el competidor que está debajo. ... un control lateral, o posición norte sur, rodilla sobre el abdomen o posición de montada sobre ...
El AC concederá tres puntos por pase de guardia cuando el competidor en la posición superior pase las piernas del que está debajo y establezca un control lateral ~~ó una posición norte-sur~~ en una cuenta de tres. ..o una posición norte-sur, rodilla sobre abdomen o montada...

*



9.E.1 na vez el competidor pasa la guardia del oponente, debe mantener el control de la posición durante 3 (tres) segundos para que se le concedan tres (3) puntos.

~~**9.E.2** Cuando partiendo desde la guardia ó cuando el oponente se tira a la guardia y el otro competidor establece control de media guardia pero fracasa en completar el pase de guardia a control lateral. VENTAJA~~

9.E.3 Cuando un competidor presiona y hace girar al oponente mientras pasa de guardia ó el oponente rueda hacia atrás y el competidor atacante es capaz de controlar la espalda del contrario manteniendo una ó dos rodillas en el tatami sin necesidad de colocar ganchos en una posición de cuatro apoyos (tortuga): VENTAJA

* Además, se puntuará la posición de rodilla sobre el abdomen (2) o montada completa (4) una vez se realice el pase de guardia, siempre que también se cumplan las condiciones para puntuar estas técnicas.

media guardia

pase de guardia





** Media guardia es la guardia en que el competidor que está debajo está tumbado sobre su espalda ó su costado y tiene una de las piernas del adversario atrapada, impidiéndole conseguir una posición lateral ó norte-sur durante tres segundos sobre el que está debajo.*

9.E.2. Cuando un competidor intentando pasar la guardia estabilice la media guardia, pero es incapaz de completar el pase de guardia, recibirá una ventaja tan pronto como vuelva a la posición de guardia (inicial).
Cuando un competidor que inicia la acción en posición de pie derriba a su oponente entrando directamente en media guardia, y es capaz de estabilizar esa posición pero incapaz de completar el pase de guardia, recibirá una ventaja.

F. RASPADO

Cualquier movimiento que partiendo desde la posición de guardia (cualquier tipo de guardia) acabe en una posición superior (cambio de niveles entre los competidores) seguido por un periodo de control de 3 (tres) segundos será contado como un raspado y el competidor que inicialmente estaba en guardia obtendrá 2 puntos.

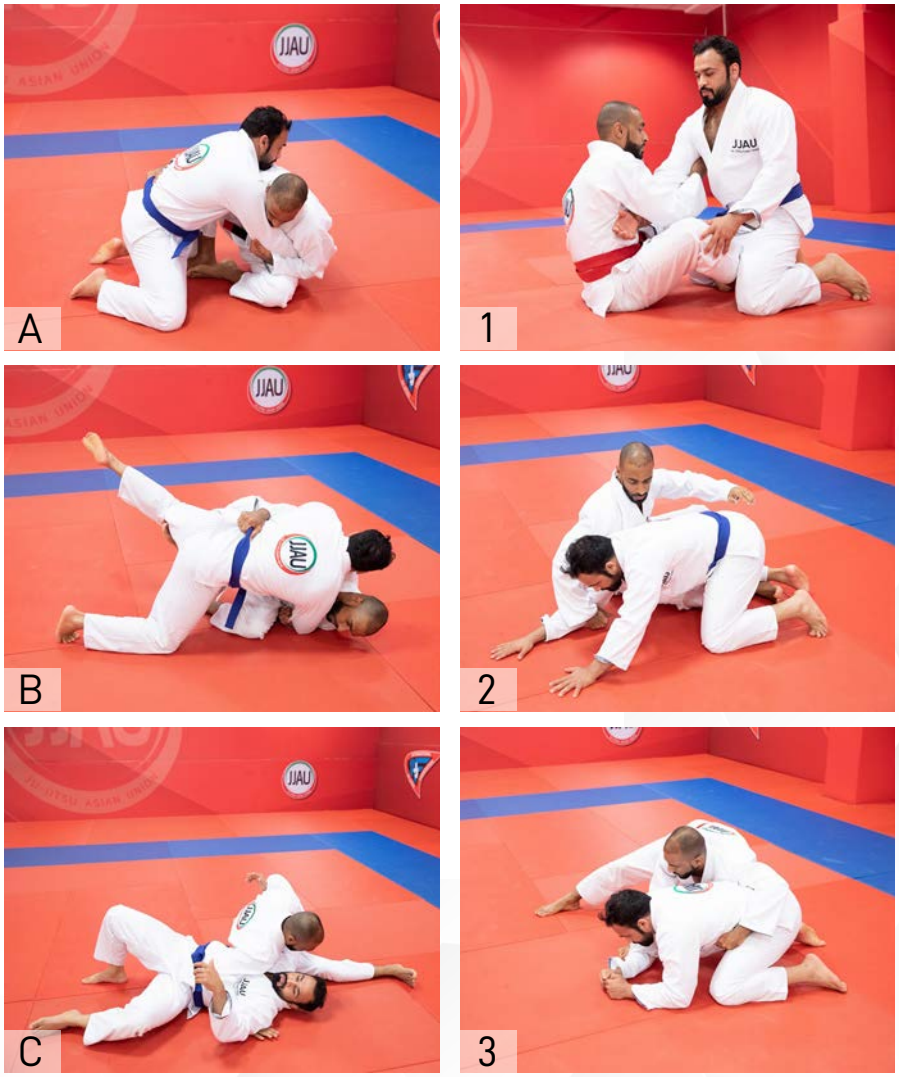
9.F.1 No se darán ventajas por raspados que empiecen y terminen en la guardia 50/50 (fifty/fifty).

9.F.2 ,Moverse desde la posición de guardia, a la espalda de un oponente (encima) con el consecuente control durante tres (3) segundos control (asegurándose que al menos una de las rodillas del oponente está en el suelo) será recompensado como un raspado. *

9.F.3 Cuando empezando desde una posición de guardia y se pasa a una posición de pie. El combate de pie se establece cuando ambos contendientes están sobre sus dos pies durante una cuenta de tres . Nota: la cuenta de tres segundos empieza cuando uno de los contendientes tiene dos pies sobre el tatami y el otro tiene como mínimo un pie sobre el tatami; la rodilla contraria podría no estar en contacto con el tatami.

9.F.4 Cuando un competidor desequilibra al contrario con un intento de raspado y alcanza la posición superior pero no puede estabilizar la posición durante 3 segundos: VENTAJA

9.F.5 Cuando un competidor inicia un movimiento de raspado y escoge mantener la posición defensiva (voluntariamente abandona el raspado), el AC no le recompensará con ventaja por el raspado.



* Esto incluye alcanzar la posición de control de espalda con uno o dos ganchos entre las piernas del oponente, tan pronto como el competidor que realiza la acción (control de espalda) permanezca en posición superior sobre su oponente, el cual tendrá una o ambas rodillas sobre el suelo.

SECCIÓN 10

SUMISIONES / FINALIZACIONES - LUXACIONES Y

10.1 Las siguientes normas representan la gama de sumisiones legales con notables excepciones dependiendo del cinturón ó la edad*:

10.1.1. Todas las estrangulaciones están permitidas excepto aquellas realizadas solo con las manos ó los dedos.

10.1.2. Todas las luxaciones que apliquen una fuerza en las articulaciones del hombro, codo y muñeca están permitidas.

10.1.3. Todas las luxaciones de pierna ó pie que utilicen una acción de doblar, estirar ó comprimir están permitidas. Cualquier tipo de luxación a la pierna que emplee un giro de rodilla están prohibidas. Si un competidor aplica una luxación recta a la pierna que provoca que el oponente quiera escaparse y como consecuencia abandone por el dolor, el defensor perderá el combate por abandono.

10.2 Los combates se pararán inmediatamente cuando un deportista muestre un signo físico ó verbal de que no puede resistir la aplicación de una técnica de sumisión de su oponente que está atacando.

La detención del combate ocurrirá bajo las siguientes condiciones:

10.2.1. Cuando un deportista golpea con su mano al menos dos veces sobre el oponente, suelo ó el mismo de manera clara y evidente.

10.2.2 Cuando un deportista golpea el suelo al menos dos veces con sus pies, mientras sus brazos están atrapados por el oponente.

10.2.3. Cuando un deportista verbalmente abandona, pidiendo que se detenga el combate

10.2.4. Cuando un deportista chilla ó emite ruidos expresando dolor mientras está atrapado en una finalización (sumisión).

10.2.5. TUn competidor será declarado perdedor del combate cuando pierda la conciencia debido a una técnica legal aplicada por su oponente ó debido a un accidente no proveniente de una maniobra ilegal del contrario. Deberá ser excluido del resto de la competición para proteger su integridad física.

10.3 Un competidor será recompensado con ventaja cuando intente finalización (sumisión) donde el rival está en riesgo real de abandonar pero escapa.

**Ver por favor la tabla del apéndice para detalles relativos a edad y cinturón*

10.4 Cuando un competidor tiene finalización (sumisión) encajada dentro del área de seguridad, el árbitro no debería interrumpir el combate.

10.5 Una vez aplicado y completado un ataque legal de finalización (sumisión), el combate será detenido y el competidor que lo haya ejecutado será declarado vencedor. El árbitro levantará el brazo correspondiente hacia arriba por encima de la cabeza con la palma hacia delante.

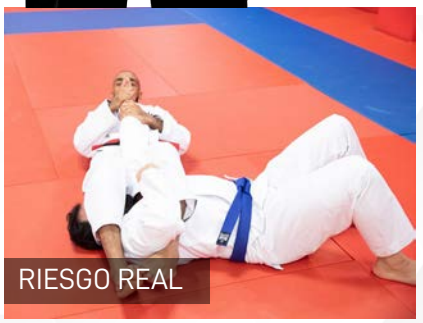


10.6 Si un competidor hace un intento legítimo de escapar para contrarrestar una sumisión (esto es, no simplemente huir del tatami para escapar de una técnica de abandono) y este intento hace que los deportistas salgan del área de combate, el AC otorgará 2 puntos al competidor que intentó la sumisión . Nota:

10.6.1 Sin un movimiento defensivo correcto el competidor que defiende será descalificado.

10.7 Cuando el luchador sale del área de combate debido al movimiento del competidor que está atacando la finalización (sumisión), el árbitro no dará los dos puntos después de parar el combate. El árbitro podrá dar ventaja dependiendo de lo cerca que ha estado de la sumisión respetando las normas de las ventajas.

10.7.1 El árbitro deberá detener el combate y reanudarlo en el centro del área de competición en posición de pie.


RIESGO REAL


SIN RIESGO REAL

SECCIÓN 11

PENALIZACIONES / FALTAS & ACTOS PROHIBIDOS

Las siguientes acciones cuentan como

‘Faltas graves Disciplinarias’

Sancionables con ‘descalificación’ automática. Los competidores ,que hayan observado los árbitros que han cometido una falta grave ,serán automáticamente descalificados sin discusión.

11.1 Cuando un deportista utiliza insultos ó gestos obscenos hacia su oponente, la mesa central, los oficiales, el árbitro ó los espectadores antes ó después del combate.

11.1.1 Cuando un deportista muestra hostilidad hacia su rival, la mesa central, los oficiales, el árbitro ó los espectadores antes ó después del combate.

11.1.2 Cuando un deportista muerde, tira del pelo, golpea ó aplica presión a los genitales, ó intencionadamente da un golpe de cualquier tipo (tal como puñetazos, codazos , rodillazo, cabezazos, patadas, etc).

11.1.3 Cuando un competidor muestra falta de respeto hacia el rival ó al público con gestos ó verbalmente, durante el combate ó en la celebración de la victoria.

11.1.4 Cuando uno ó ambos competidores no se toman el combate en serio, escenifican ó fingen combatir.

11.1.5 Cuando un deportista muestra una actitud que es inapropiada ó antideportiva para una competición, ó muestra cualquier forma de mala conducta antes ó después del combate.

Faltas Técnicas



La siguiente sección detalla y categoriza el abanico de 'actos prohibidos'/faltas/restricciones junto con sus respectivas y subsiguientes penalizaciones. Es esencial observar las correspondientes pautas generales.

Las penalizaciones serán dadas en cuatro pasos

1. Penalización.
2. Penalización: Ventaja para el oponente.
3. Penalización: dos (2) puntos para el oponente.
4. Penalización: descalificación

Una vez que se ha observado una falta, el árbitro deberá decir "FOUL" y mostrar el gesto del puño cerrado señalando arriba (su puño deberá estar levantado justo por encima de la altura del hombro).

*Para las cuartas y quintas faltas de los deportistas U-16 (categoría sub dieciséis), el AC dará dos puntos al oponente y dará una penalización al infractor por cada infracción. El AC descalificará al infractor a la sexta falta.

*** Cuando se de la tercera penalización por pasividad a ambos competidores, el árbitro debe reanudar el combate con los deportistas en posición de pie.*

11.2 Faltas leves

Castigables con una penalización. .
Las siguientes acciones cuentan como actos prohibidos no-graves:

11.2.1 Pasividad / Amarrar (parar la lucha).
Cuando el árbitro se da cuenta que uno ó ambos competidores no está (n) intentando progresar en el combate durante 10 segundos de pie, el árbitro detendrá el combate y marcará una penalización para uno ó ambos competidores, seguido por la orden verbal "FIGHT".






En caso de amarrar la lucha en el suelo, el árbitro señalará al deportista, dirá "FIGHT" y empezará a contar 10 segundos. Si al final de los 10 segundos el competidor no se ha movido, el árbitro indicará el gesto de penalización.

Si el deportista no puede ver el gesto, el árbitro lo tocará

11.2.1.1 Pasividad/Amarrar (Falta de combatividad) se define cuando un competidor claramente no busca una progresión posicional en el combate y también cuando un competidor solamente intenta impedir que su oponente lleve a cabo dicha progresión.
11.2.2 Salir del tatami ó empujar al oponente fuera del tatami sin un ataque técnico.
11.2.3 Cuando un competidor corre alrededor del área de competición y no se involucra en el combate con su oponente.
11.2.4 En el supuesto que los dos competidores tiren hacia guardia al mismo tiempo, el AC iniciará una cuenta de 20 segundos. Si ninguno de los competidores ha conseguido la posición superior ó tiene una finalización encajada (sumisión), y ninguno de los dos está intentando conseguir una posición puntuable después de la cuenta de 20 segundos, el AC parará el combate, dirigirá a los competidores a la posición de pie y dará a cada uno una penalización .El AC reanudará entonces el combate con los deportistas en posición de pie.
11.2.5 Cuando un competidor rompe el agarre del oponente que está tirando hacia guardia y no intenta participar en el combate en el suelo.
11.2.6 Cuando ambos deportistas muestran simultáneamente falta de combatividad (se detienen) en cualquier posición en un combate.
11.2.7 Levantarse del combate en el suelo, y no volver inmediatamente después al combate.
11.2.8 La pasividad no se tendrá en cuenta cuando un competidor atacante está en control de espalda ó posición montada si todos los aspectos técnicos de la posición son respetados.

11.2.9 Cuando un competidor agarra el interior de las mangas ó de los pantalones del Gi del oponente, cuando pisa dentro de la chaqueta del GI y cuando pasa una mano a través del Gi del oponente para agarrar la parte externa del Gi



*cuando la situación **11.2.9** sucede durante una técnica de sumisión hechapor el competidor que está atacando, el árbitro parará el combate, marcará penalización al competidor que está agarrando el interior del Gi del oponente y reanudará el combate en posición de pie.



11.2.10 Poner la mano ó el pie en la cara del contrincante (considerando la cara la parte frontal: boca, nariz ojos, frente. Nota: en el lateral del cuello y la cabeza está permitido.

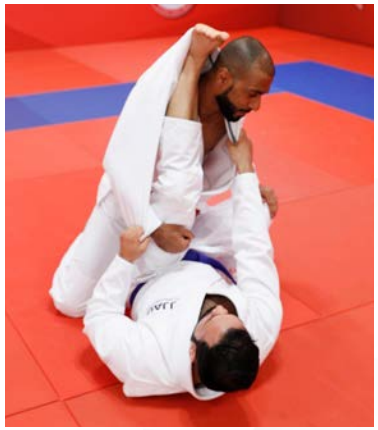
11.2.11 Ir al suelo sin agarre.
11.2.12 Utilizar el cinturón para cualquier técnica cuando NO está atado
11.2.13 Retrasar el combate no estando listo para luchar cuando se presenta en el tatami ó tardar demasiado en arreglarse el Gi ó cinturón. (Vestimenta incorrecta, llevar elementos prohibidos, abrirse el Gi , quitarse el hijab, cuando un competidor tarda más de 20 segundos en atarse su cinturón ó pantalones en una pausa del combate)

11.2.14 En el sistema No-Gi Jiu-Jitsu; cuando un deportista agarra el uniforme de su oponente en cualquier forma.
11.2.15 En las categorías sub-16, está prohibido saltar en guardia cerrada ó intentar cualquier tipo de sumisión aérea mientras el oponente está de pie. Cuando este movimiento ocurra, el árbitro detendrá el combate y lo reanudará con ambos competidores de pie en el centro del tatami.



11.2.19. Hablar al árbitro (sin una razón médica, de seguridad, o de uniformidad) o contradecir una decisión realizada por el árbitro. Comunicarse con cualquier persona para contradecir verbalmente o mediante gestos al árbitro tampoco está permitido.

11.2.16 Colocar el pie deliberadamente dentro del cinturón.
11.2.17 Colocar el pie deliberadamente dentro del cuello de la chaqueta
11.2.18 Colocar deliberadamente el pie dentro de la solapa sin agarre en el mismo lado



~~**11.2.19** Hablar, hacer comentarios ó gestos a alguien (sin una razón médica/ de seguridad/del uniforme).~~
11.2.20 Desobedecer las órdenes del árbitro.
11.2.21 Si el competidor abandona deliberadamente el área de competición para evitar que su oponente ~~complete un derribo ó un raspado~~,[1] el AC recompensará con dos puntos al oponente y dará al competidor que salía una penalización . ~~Si el competidor había recibido ya dos penalizaciones, solo se anotaran dos puntos más la~~ penalización.[2]

11.2.22 Dejar la zona de competición después del combate y antes de anunciarse el ganador.

11.2.23 Las siguientes situaciones se consideran inapropiadas durante el combate y antes de que se anuncie el ganador PERO no se consideran suficientes para sanción disciplinaria: gestos de superioridad, bailes y actitudes que son antideportivas pero no lo suficientemente graves como para justificar penalizaciones o descalificación.

1. ...alcance una posición puntuable o mantenga una posición dominante, el AC...
2. Debe mantenerse el orden de las sanciones en el marcador.

11.3 Faltas graves

Se sancionan con descalificación automática Los competidores, los cuales el árbitro observe que han cometido una falta grave, serán descalificados sin discusión

Las siguientes acciones cuentan como'Faltas Técnicas Graves':

11.3.1 Aplicar acciones con la intención obvia de lesionar al oponente.
11.3.2 Salir deliberadamente del área de competición cuando se está en peligro de sumisión (finalización).
11.3.3 Hacer cualquier tipo de luxación a la columna vertebral sin una estrangulación (tirar desde la posición inferior no se considera un ataque al cuello).
11.3.4 Proyectar violentamente a l oponente contra el tatami (slam) mientras está en una posición de guardia ó manteniendo el control por la espalda .
11.3.5 Cuando el árbitro se da cuenta que un deportista no lleva la ropa interior reglamentaria bajo su uniforme.
11.3.6 Aplicar luxaciones a los dedos de las manos ó de los pies
11.3.7 Aplicar luxaciones de pierna que empleen el uso de acciones de torsión tal como llaves de talón (heel hook) que giren el tobillo y la rodilla peligrosamente.
11.3.8 Ataques laterales graves que afecten a la rodilla (cruzar la pierna desde fuera a dentro, lo que evitaría escapar mientras incrementa la probabilidad de lesión).



11.3.9 El movimiento de suplex que proyectará ó forzará deliberadamente la cabeza ó el cuello del oponente contra el suelo
11.3.10 Meter los dedos en los ojos del rival.
11.3.11 Cuando un competidor estrangula a su oponente con las manos vacías (sin usar el Gi y con una ó ambas manos alrededor del cuello del oponente; ó aplica presión sobre la tráquea usando el dedo pulgar) ó bloquea el flujo de aire a la nariz o boca de su rival utilizando las manos .

11.3.12 Cuando un competidor intenta. intencionadamente hacer que su rival sea descalificado reaccionando de tal manera que coloque a su rival en una posición ilegal.
11.3.13 Utilizar cualquier sustancia resbaladiza ó cremas (medicación) que pueda afectar a la capacidad de actuar del oponente.
11.3.14 Cuando un competidor es incapaz de cambiarse el Gi por uno de nuevo dentro del periodo estipulado por el árbitro.

11.3.15 Cuando un competidor que está defendiendo un ataque de sumisión comete una infracción que obliga al AC a detener el combate



11.3.16 Cuando un competidor que está defendiéndose de un derribo a una pierna, mientras el competidor atacante tiene la cabeza fuera del cuerpo del oponente, intencionadamente lo proyecta al suelo agarrándolo del cinturón para hacerle golpear la cabeza contra el suelo (spiking).

11.3.17 Cuando un competidor aplica una técnica prohibida en su categoría, tal y como se indica en la tabla de la página 47.

Tabla de Técnicas Permitidas/Prohibidas

	Sub12	Sub16	Sub18/Sub21 y Seniors	TÉCNICAS
1	X			Finalización que fuerce la apertura de piernas (banana split)
2	X	X		Estrangulación que fuerce las cervicales
3	X	X		Llave de pie recta (Foot Lock)
4	X	X		Estrangulación de antebrazo usando la manga (Ezekiel Choke)
5	X	X		Guillotina frontal
6	X	X		Omoplata
7	X	X		Triángulo (Sankaku Jime) (tirando de la cabeza)
8	X	X		Triángulo con los brazos
9	X	X		Presionar con las piernas los riñones y las costillas desde la guardia cerrada
10	X	X		Llave de muñeca (mano de vaca) (Wrist Lock)
11	X	X		Derribo a una pierna (single leg) con la cabeza del atacante por fuera del cuerpo del oponente ***
12	X	X		Llave de bíceps (Bíceps Slicer)
13	X	X		Llave de pantorrilla (Calf Slicer)
14	X	X		Llave de rodilla (Knee Bar)
15	X	X		Luxación al tobillo (americana al pie) (Toe Hold)
16	X	X	X	Slam (proyectar de forma violenta contra el suelo)
17	X	X	X	Llave de columna (cervical)
18	X	X	X	Llave de talón (giratoria) (Heel Hook)
19	X	X	X	Llave que gire ó tuerza la rodilla
20	X	X	X	Cruzada de pierna (knee reaping)
21	X	X	X	Derribo de tijera (Kanibasami)
22	X	X	X	En una llave de pie recta, girar en la dirección del pie que no está bajo ataque.
23	X	X	X	En una americana al pie (toe hold) forzar el pie hacia el exterior
24	X	X	X	Doblar los dedos hacia atrás
24	X	X	X	Coger el cinturón del oponente y proyectarlo al suelo sobre su cabeza cuando se está defendiendo un Single Leg (derribo a una pierna)
26	X	X	X	Realizar un Suplex en donde el cuello ó la cabeza del oponente golpeen en el suelo

*** *EL ÁRBITRO PARARÁ LA ACCIÓN , DESHARÁ LA POSICIÓN Y COMENZARÁ DE NUEVO EL COMBATE SIN MARCAR NINGUNA PENALIZACIÓN.*



1


2


3



4



5



6


7


8


11


14


17


9


12


15


17.1


10


13



16.1



16.2


18


19


21


22


23


24


25.1


25.2

ATAQUES LATERALES A LA RODILLA (KNEE REAPING)

Knee reaping (cruzada de pierna) se caracteriza por la colocación del muslo de un competidor detrás de la pierna del rival mientras pasa los gemelos sobre los cuádriceps del rival más arriba de la rodilla en posición frontal aplicando presión del exterior al interior.

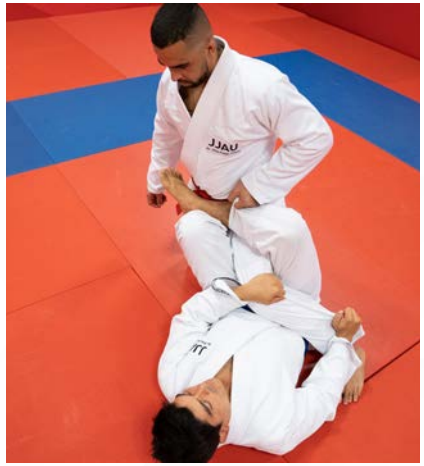
• Para que un pie se considere atrapado ó inmovilizado, no se requiere que esté agarrado. Con respecto a esta norma, cuando un competidor está de pie y aplica peso en el pie de la pierna que tiene la rodilla en una posición potencialmente peligrosa, este se considera atrapado ó inmovilizado.

Falta grave

Sancionable con `Descalificación` automática Ataques laterales graves que afectan la rodilla (cruzando la pierna desde el exterior del cuádriceps superior del rival hacia el interior).

• Cuando el competidor ejecuta el movimiento anteriormente descrito con el pie del infractor cruzando la línea media vertical del cuerpo de su oponente.





• Cuando se está atacando una sumisión, será declarada falta grave al competidor que cruce su pie en las siguientes situaciones:

Falta Leve

• Cuando un competidor mueva su pie a través de la línea media vertical del cuerpo de su oponente, en este caso, el AC detendrá el combate, dará una penalización al infractor, devolverá los competidores a la posición, si es posible, y reiniciará el combate.

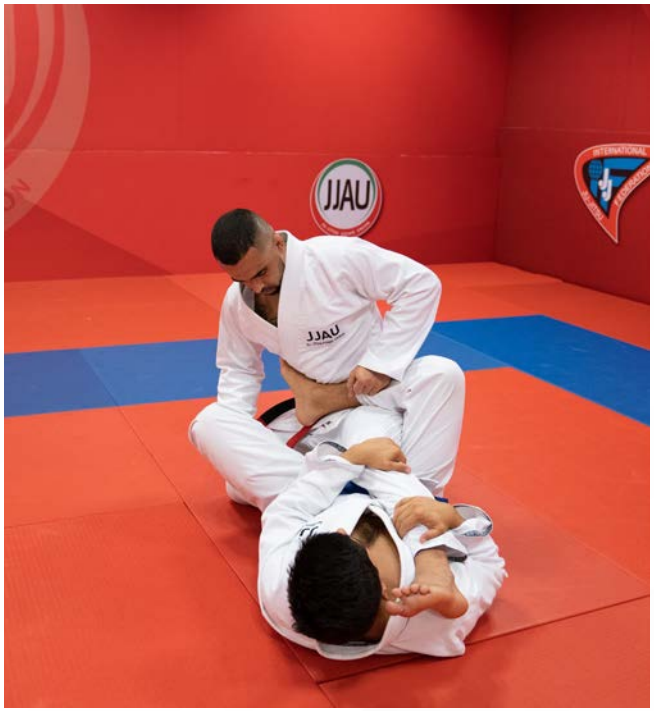


NO HAY FALTA





CRUZAR EL PIE DEBAJO DE LA RODILLA



PIE LIBRE



SECCIÓN 12

DESENLACE DEL COMBATE

SECCIÓN 12

DESENLACE DEL COMBATE

12.1 Sumisión (Finalización):

Un competidor puede ganar el combate antes del final del tiempo de lucha , si uno de los competidores aplica una estrangulación o luxación que hace que el oponente palmee o que el AC pare el combate. A esto se le llama sumisión (finalización).

12.2 Después de que el tiempo de combate haya expirado, el competidor que tenga más puntos al final del encuentro será el ganador.

12.3 Si los competidores tienen los mismos puntos al final del combate, el competidor que haya obtenido más ventajas gana el combate.

12.4 Si el marcador es el mismo en puntos y ventajas, entonces el competidor con menos sanciones gana el combate.

~~**12.5** Si el marcador es el mismo en número de puntos, en número de ventajas y penalizaciones, habrá una decisión tomada por el árbitro (si hay uno) o todos los árbitros (si hay tres árbitros). Para decidir el ganador, el árbitro tiene que recordar que competidor ha sido más ofensivo durante el combate y qué competidor estuvo más cerca de conseguir una posición puntuable o un ataque de sumisión.~~

12.6 En el supuesto que ambos competidores sufrieran una lesión accidental en una semifinal o en el combate de la final con un marcador empatado en el momento del accidente y ninguno de los dos pueda continuar en el combate, el resultado se determinará escogiendo al azar.

12.7 Técnica de Oro: tal y como se describe en 5.11.



12.5. Si el marcador es igual en ambos en total de puntos, en número de ventajas y sanciones, el combate se decidirá en un tiempo extra por "Técnica de Oro", como se describe en el punto 5.11.

SECCIÓN 13

INCOMPARECENCIA Y RETIRADA

SECCIÓN 13

INCOMPARENCIA Y RETIRADA

13.1 La decisión de "vencedor por incomparecencia" será dada por el AC a cualquier competidor cuyo rival no aparezca para el combate después de ser llamado 3 veces durante como mínimo 3 minutos.

13.2 La decisión de "vencedor por retirada" será dada por el AC al competidor cuyo rival se retire de la competición durante el combate.

SECCIÓN 14

LESIÓN, ENFERMEDAD Y ACCIDENTE

SECCIÓN 14

LESIÓN, ENFERMEDAD Y ACCIDENTE

14.1 En cualquier caso, cuando un combate es detenido a causa de una lesión de uno ó los dos competidores, el AC permitirá un tiempo máximo de 2 minutos al competidor(es) lesionado(s) para recuperarse. El tiempo total de recuperación por competidor en cada combate será de 2 minutos.

14.2 El tiempo de recuperación por lesión comienza a la orden del AC.

14.3 Si uno de los competidores no puede continuar, el AC tomará una decisión después de considerar lo siguiente:

14.3.1 Cuando la causa de la lesión se atribuya al competidor lesionado, éste perderá el combate.

14.3.2 Cuando sea imposible atribuir la causa de la lesión a uno de los competidores, el competidor lesionado perderá el combate

14.3.3 Cuando la lesión esté causada debido a una acción prohibida del competidor no lesionado, éste será descalificado y perderá el combate.

14.4 Cuando un competidor se pone enfermo durante el combate y no puede seguir, perderá el combate.

14.5 El médico oficial es el que decide si un competidor lesionado puede continuar ó no.

14.6 Si un competidor pierde la conciencia ó se desmaya, el combate debe detenerse. Al deportista no se le permitirá competir por el resto del día.

14.7 Cuando uno de los competidores afirme estar sufriendo calambres musculares, el oponente será declarado vencedor del combate..

14.8 Cuando un competidor vomite ó pierda el control de las funciones corporales básicas, con micción involuntaria ó incontinencia fecal, durante el combate ó antes de que el AC anuncie el resultado, perderá el combate.

SECCIÓN 15

HIGIENE

SECCIÓN 15

HIGIENE

15.1 Las uñas deben estar recortadas y cortas.

15.2 El pelo largo debe estar atado.

15.3 En caso que la piel presente heridas, erupciones ó alguna enfermedad, el médico debe ser informado, y el tiene la última palabra en si el deportista puede participar ó no en la competición.

15.4 Fuera del área de competición, los deportistas deben usar calzado.

15.5 Gis deben estar limpios, secos y sin mal olor.

** El AC puede parar el combate en cualquier momento y solicitar a los competidores que completen estos requisitos .*



SECCIÓN 16

UNIFORMES/ OTROS REQUISITOS

SECCIÓN 16

UNIFORMES / OTROS REQUISITOS

16.1 Todos los deportistas tendrán la posibilidad de subirse a la báscula de pesaje hasta la finalización del tiempo de pesaje de cada evento.

16.2 A los deportistas se les permite pesarse sin rodilleras ó coderas pero deben llevarlas en el momento de la inspección del Gi.

16.3 Solo se pueden fijar insignias/parches en las zonas autorizadas del Gi , tal y como se describe en las ilustraciones de más abajo. Deben estar hechos de fibra de algodón y estar adecuadamente cosidos. Todos las insignias/parches descosidos ó en lugares no autorizados serán quitados por los inspectores del Gi.

16.4 Permitido: Una etiqueta de una marca en el Gi en la parte

frontal inferior del pantalón (ver ilustración). La etiqueta debe estar hecha de fibra delgada (no bordada) y de como mucho 36 cm2.

16.5 El uso de cualquier tipo de calzado, protector de cabeza, agujas para el pelo , joyas, coquilla (protector genital) , ó cualquier otro protector fabricado de material duro que pueda causar daño a un oponente ó al mismo deportista está prohibido.

16.6 La utilización de protecciones articulares (coderas, rodilleras... etc.) que incrementen el volumen corporal hasta el punto de dificultar el agarre del Gi al oponente están también prohibidas.

16.7 Los deportistas (categorías masculina y femenina) que no lleven ropa interior serán descalificados del combate.

16.8 En las categorías masculinas , es opcional llevar una camiseta elástica ó ajustada debajo del Gi. En las categorías femeninas es obligatorio. No se permiten camisetas de algodón ó sintéticas (poliéster).

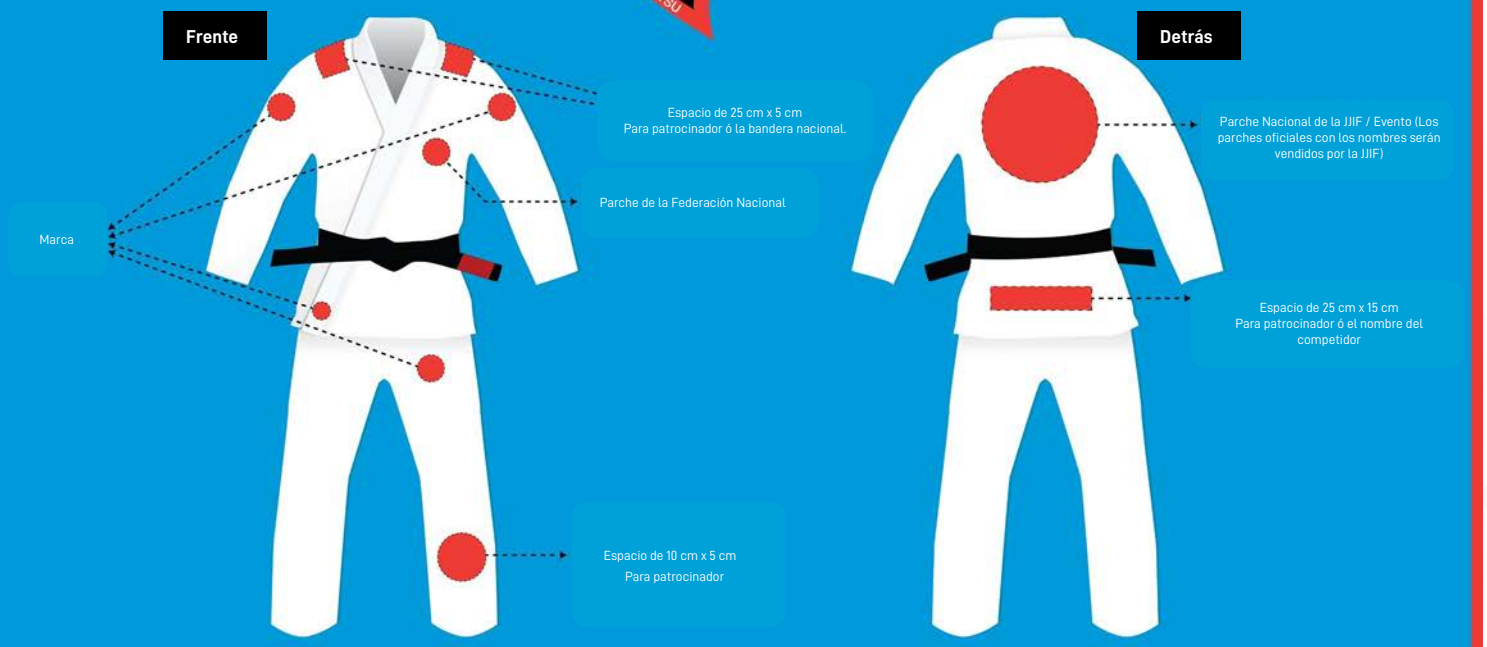
16.9 Tamaño mínimo del Gi de jiu jitsu ver ilustración.

16.10 En las categorías femeninas, el "hijab" (pañuelo para la cabeza) está permitido. Debe estar fijado y hecho de fibra elástica, sin ningún material duro. Es obligatorio el color blanco ó negro

16.11 Requisitos de uniforme para las competiciones de NO GI:

• Rash Guards: hombres y mujeres tienen que llevar una camiseta ajustada a la piel que cubra el torso hasta la línea de la cintura de los pantalones cortos. La camiseta debe ser ó mayormente roja ó en su mayor parte azul. Los competidores deben acudir a la competición con camisetas de ambos colores.

• Shorts (bermudas): Los Shorts deben llegar hasta medio muslo como mínimo de longitud (no puede haber una distancia superior a 15cm desde la rodilla) y no debe sobrepasar la rodilla. Los shorts pueden tener bolsillos pero deben estar cerrados y cosidos y sin botones , cordones ajustables a la vista ni cremalleras de metal ó plástico. Se permiten pantalones compresivos que se ajusten a la piel bajo los shorts. Todos los shorts y mallas deben ser principalmente negros.



Generalidades:

El "área del patrocinador" (sponsor) no debe de usarse para declaraciones religiosas o políticas.

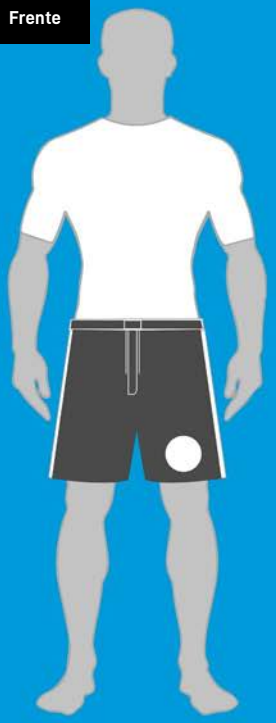
El "patrocinador" debe adecuarse a la ética del Budo y el deporte (no alcohol, no tabaco, no discriminación...). El "patrocinador personal" no puede estar en la competición con los patrocinadores oficiales de la JJIF.

Solo los proveedores oficiales de la JJIF pueden estar en las áreas de patrocinio (ademas de las áreas de las marcas).

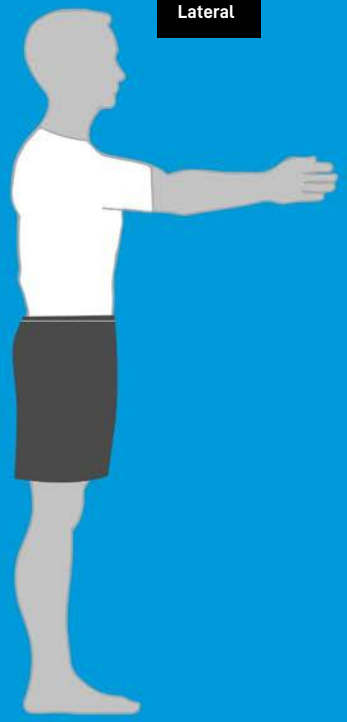
Solo el nombre del competidor puede ser puesto en la parte trasera del cinturón.

En IWGA World Games y en Sport Accord World Combat Games no esta permitido la publicidad. Solo las marcas de las equipaciones pueden estar en las áreas destinadas a las marcas.

Frente

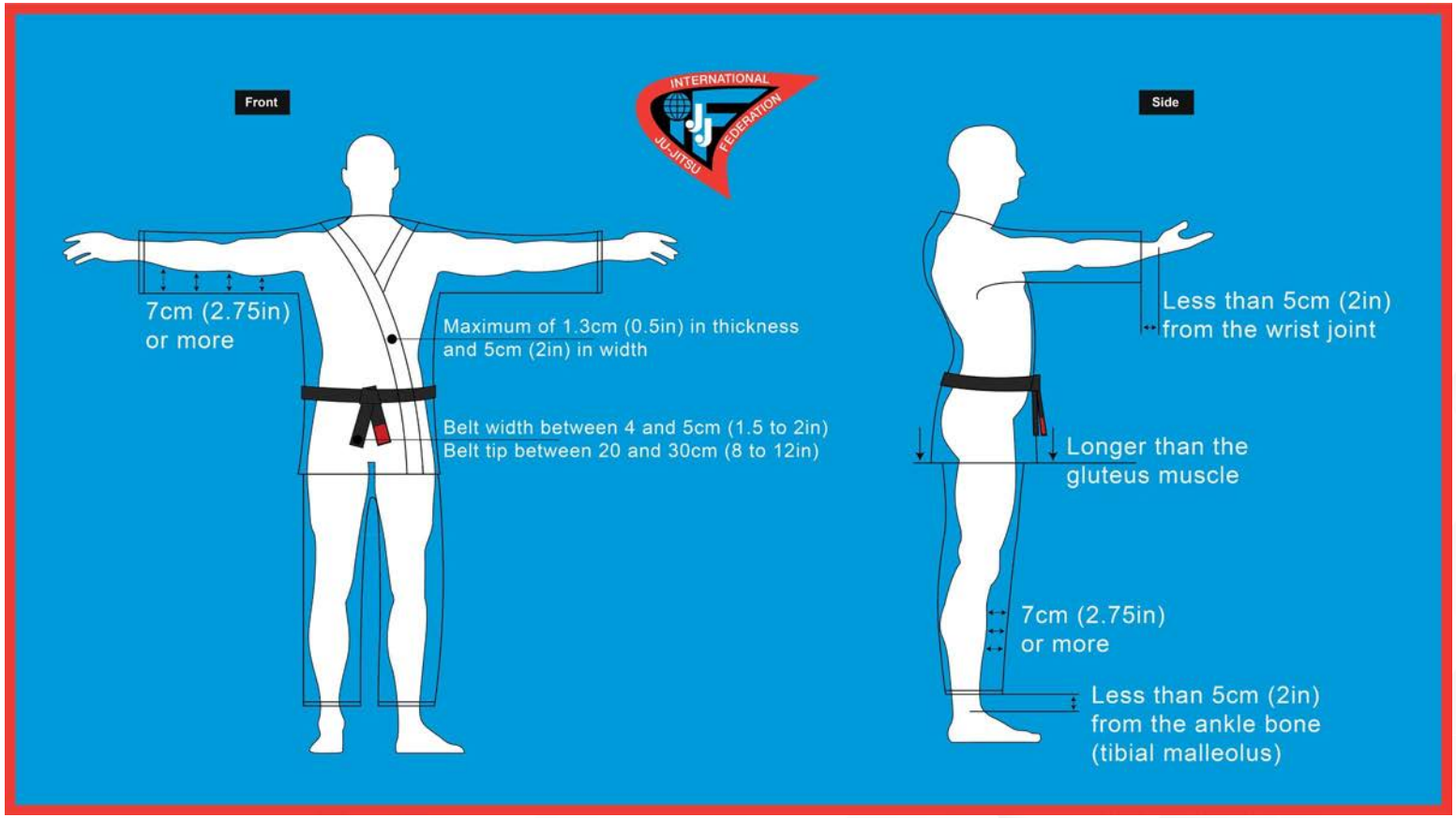


Lateral



No-Gi
Política del uniforme

- Política del uniforme en torneos de NoGi.
- La Rashguard debe de ser mayoritariamente roja ó mayoritariamente azul, nunca ambos colores mezclados.
- El lado de la espalda debe de ser reservado a la nacionalidad.
- Los shorts (bermudas) deben de ser negros ó del mismo color que la rashguard, sin bolsillos, botones ó cremalleras, no mas largos que la rodilla y que cubran mas de la mitad del muslo.
- Shorts de compresión no están permitidos.
- Pantalones elásticos (mallas) están permitidas debajo de los shorts tanto para los hombres como las mujeres, deben de ser completamente negros.


Front
INTERNATIONAL
JU-JITSU
FEDERATION
7cm (2.75in)
or more
Maximum of 1.3cm (0.5in) in thickness
and 5cm (2in) in width
Belt width between 4 and 5cm (1.5 to 2in)
Belt tip between 20 and 30cm (8 to 12in)
Side
Less than 5cm (2in)
from the wrist joint
Longer than the
gluteus muscle
7cm (2.75in)
or more
Less than 5cm (2in)
from the ankle bone
(tibial malleolus)

SECCIÓN 17

COMPETICIONES POR CATEGORÍAS DE CINTURÓN Ó NIVELES

SECCIÓN 17

COMPETICIONES POR CATEGORÍAS DE CINTURÓN Ó NIVELES

En las competiciones con categorías de cinturón ó niveles, el organizador, siguiendo los estatutos y normas generales de la JJIF, debe respetar la normas contenidas en esta página y en la tabla de la página 37.
Las normas mencionadas más abajo no se aplicarán en los eventos Elite World Ranking.

17.1 Categorías por Cinturón

17.1.1 Es ilegal para los cinturones blancos, principiantes y todos los sub-16 , saltar en guardia cerrada o intentar cualquier sumisión aérea en posición de pie. Si un deportista intenta tales movimientos, el AC detendrá el combate, dará sanción al infractor y reanudará el combate con los competidores de pie en el centro del tatami.

17.1.2 En sub-16, a los deportistas no se les permite colocar la cabeza fuera del cuerpo de rival cuando realizan (o intentan) un derribo a una pierna (single leg). Si un competidor intenta tal derribo, el AC detendrá el combate y lo reanudará con los competidores de pie en el centro del tatami. No se darán penalizaciones.

17.1.3 Si se demuestra que un deportista es cinturón negro de judo, o ha participado en lucha libre o en Greco-romana, o ha luchado en MMA como profesional o amateur, no se le permitirá competir en ningún torneo en las categorías de cinturón blanco ó principiante.

17.2 Categorías por nivel (Sólo NO GI)

17.2.1. Adultos, Masters y Sub-18

17.2.1.1 Novel: 6 meses de experiencia total en grappling.
17.2.1.2 Principiante: 6 meses a dos años de experiencia total en grappling.
17.2.1.3 Intermedio: 2 años a 5 de experiencia total en grappling. Los cinturones azules de BJJ son intermedios.
17.2.1.4 Experto: 5 años ó más de experiencia total en grappling. Los cinturones morados, marrones y negros de BJJ son expertos.

17.2.2. Niños y Jóvenes sub-16

17.2.2.1 Novel: 6 meses de experiencia total en grappling. Las sumisiones no están permitidas a los Sub-12
17.2.2.2 Principiante: 6 meses a 1 año de experiencia total en grappling.
17.2.2.3 Intermedio: de 1 a 2 años de experiencia total en grappling.
17.2.2.4 Avanzado: 2 a 3 años de experiencia total en grappling.
17.2.2.5 Experto: 3 años ó más de experiencia total en grappling.
17.2.3 Experiencia total en grappling incluye, pero no se limita a experiencia en wrestling, BJJ, Judo, Sabo, etc.

17.3 Siguiente grado (nivel ó cinturón) será impuesto por la JJIF a todo aquel deportista que:

- Obtenga primer puesto en una World Cup
- Tres veces medallista en una Continental Cup
- Tres veces medallista en un evento internacional
- Dos veces primer puesto en un evento internaciona

Tabla de técnicas Permitidas /Prohibidas

Según edad, cinturón y nivel de progresión

Categoria de edad	Sub12	Sub16	X	Sub18	18	X	
Categoría por nivel ~~(NoGi)~~	Novel	Novel adulto Categorías Infantiles	Principiantes	Intermedio	X	Experto (No Gi)	
Categoría por cinturón	Sub12	Sub16	Cintos Blancos + cintos azules Sub18	Cintos azules y morados (+18 años)	Cintos marrones y negros (+18 años)	X	TÉCNICAS
1	X						Finalización que fuerce la apertura de piernas (banana split)
2	X	X					Estrangulación que fuerce las cervicales
3	X	X					Llave de pie recta (Foot Lock)
4	X	X					Estrangulación de antebrazo usando la manga (Ezekiel Choke)
5	X	X					Guillotina frontal
6	X	X					Omoplata
7	X	X					Triángulo (Sankaku Jime) (tirando de la cabeza)
8	X	X					Triángulo con los brazos
9	X	X	X				Presionar con las piernas los riñones y las costillas desde la guardia cerrada
10	X	X	X				Llave de muñeca (mano de vaca) (Wrist Lock)
11	X	X	X				Derribo a una pierna (single leg) con la cabeza del atacante por fuera del cuerpo del oponente .
12	X	X	X	X			Llave de bíceps (Bíceps Slicer)
13	X	X	X	X			Llave de pantorrilla (Calf Slicer)
14	X	X	X	X			Llave de rodilla (Knee Bar)
15	X	X	X	X			Luxación al tobillo (americana al pie) (Toe Hold)
16	X	X	X	X	X	X	Slam (proyectar de forma violenta contra el suelo)
17	X	X	X	X	X	X	Llave de columna (cervical)
18	X	X	X	X	X	X	Llave de talón (giratoria) (Heel Hook)
19	X	X	X	X	X	X	Llave que gire ó tuerza la rodilla
20	X	X	X	X	X		Cruzada de pierna (knee reaping)
21	X	X	X	X	X	X	Derribo de tijera (Kanibasami)
22	X	X	X	X	X	X	En una llave de pie recta, girar en la dirección del pie que no está bajo ataque.
23	X	X	X	X	X	X	En una americana al pie (toe hold) forzar el pie hacia el exterior
24	X	X	X	X	X	X	Doblar los dedos hacia atrás
24	X	X	X	X	X	X	Coger el cinturón del oponente y proyectarlo al suelo sobre su cabeza cuando se está defendiendo un Single Leg (derribo a una pierna)
26	X	X	X	X	X		Realizar un Suplex en donde el cuello ó la cabeza del oponente golpeen en el suelo

SECCIÓN 18

EDAD, CATEGORÍAS POR PESOS Y TIEMPO DE COMBATE

SECCIÓN 18

EDAD, CATEGORÍAS POR PESOS Y TIEMPO DE COMBATE

18.1 Edad, Categorías y Tiempo de Combate

Las siguientes categorías de edad y tiempos de combate están reconocidos por la JJIF:

Masters	Mayores de 35 años	5 minutos
Adultos (18+)	Mayores de 18 años	~~6 minutos~~ 5 '
Sub 21	20/19/18 años	5 minutos
Sub 18	17/16 años	4 minutos
Sub 16	15/14 años	3 minutos
Sub 14	13/12 años	3 minutos
Sub 12	11/10 años	3 minutos
Sub 10	9/8 años	1,5 minutos

Competidores que alcancen la edad en el presente año (del 1 de enero al 31 de diciembre).
Un competidor solo puede participar en una categoría de edad en el mismo torneo. Incluso si las categorías son en días diferentes, pero dentro del mismo evento, el mismo deportista no puede competir en ambas categorías de edad.

18.2 Categorías de pesos para la competición individual

Las siguientes categorías de peso se utilizaran en los Campeonatos del Mundo y en competiciones que se lleven a cabo bajo los auspicios de la JJIF para las disciplinas individuales

Masculino				Femenino			
Adultos	Sub21	Sub18	Sub16	Adultas	Sub21	Sub18	Sub16
							-32 kg
			-38 kg				-36 kg
			-42 kg			-40 kg	-40 kg
		-46 kg	-46 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-50 kg	-50 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-55 kg	-55 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-60 kg	-60 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-66 kg	-66 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-73 kg	-73 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-81 kg	+73 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+81 kg					
+94 kg	+94 kg						

Un competidor no podrá estar inscrito en más de una categoría de peso, esto es, la categoría a la que pertenece y la inmediatamente superior.

18.3 Categorías y pesos para eventos infantiles

Para las categorías infantiles (Sub14, Sub12 y Sub10), la JJIF recomienda a las JJNO (Federaciones nacionales) utilizar las siguientes divisiones. Existen unas recomendaciones sobre eventos de niños en el documento de regulaciones para jóvenes.

Maculino			Femenino		
Sub14	Sub12	Sub10	Sub14	Sub12	Sub10
-30 kg	-24 kg	-21 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-34 kg	-27 kg	-24 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-38 kg	-30 kg	-27 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-42 kg	-34 kg	-30 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-46 kg	-38 kg	-34 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-50 kg	-42 kg	-38 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-55 kg	-46 kg	-42 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-60 kg	-50 kg	+42 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-66 kg	+50 kg		-57 kg	+48 kg	
+66 kg			+57 kg		


JJAU
JU-JITSU ASIAN UNION