



FEDERACIÓN COSTARRICENSE DE JIU JITSU Y DISCIPLINAS AFINES

www.fedcostaricajiujiitsu.org.es

Cédula Jurídica: 3-002-648895

JIU-JITSU



REGLAS DE COMPETICIÓN

Categorías: cadete, júnior y
sénior

(Versión 2 / 19 de enero de 2018)

Incluye comentarios

(No forman parte de las Reglas)

Traducción del inglés (por orden alfabético):

Jesús Hernández Martínez
Nieves Molina Durán

Formato (por orden alfabético):

Jesús Hernández Martínez
Juan Guervós Cañaveras
Nieves Molina Durán

ÍNDICE

I. Generalidades	4
Sección 1.....Ámbito de aplicación.....	4
Sección 2..... Equipamiento y requisitos personales	4
Sección 3..... Área de competición	5
Sección 4..... Material.....	5
Sección 5..... Entrenadores, competidores.....	6
II. Sistema Lucha de la JJIF	7
Sección 6..... Generalidades	7
Sección 7..... Material.....	7
Sección 8..... Categorías	8
Sección 9..... Árbitros	8
Sección 10... Mesa de anotadores	8
Sección 11... Desarrollo del combate.....	8
Sección 12... Aplicación de “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” y “Yoshi”	9
Sección 13... Puntuación.....	9
Sección 14... Sanciones	11
Sección 15... Desenlace del combate	13
Sección 16... Incomparecencia y abandono.....	13
Sección 17... Lesión, enfermedad o accidente	13
Sección 18... Competición por Equipos.....	14
Sección 19... Reservas en las Competiciones por Equipos	14
III. Sistema Dúo de la JJIF	15
Sección 20... Generalidades	15
Sección 21... Material.....	15
Sección 22... Categorías	16
Sección 23... Criterio de valoración.....	16
Sección 24... Desarrollo del encuentro	17
Sección 25... Sistema de puntuación	17
Sección 26... Jurado.....	17
Sección 27... Incomparecencia y abandono.....	17
Sección 28... Lesión, enfermedad o accidente.....	18
Sección 29... Competición por Equipos.....	18
IV. Sistema Dúo Show de la JJIF	19
Sección 30... Generalidades	19
Sección 31... Categorías	19
Sección 32... Desarrollo del encuentro	20
Sección 33... Sistema de puntuación y juicio	20
Sección 34... Jurado	21

Sección 35... Incomparecencia y abandono	21
Sección 36. Lesión, enfermedad o accidente	21
V. Sistema Ne-Waza de la JJIF.....	22
Sección 37... Categorías y tiempo.....	22
Sección 38... Árbitros	22
Sección 39... Mesa de anotadores.....	24
Sección 40... Árbitros.....	24
Sección 41... Aplicación de “Fight” y “Stop”	24
Sección 42... Puntuación	25
A. Derribos	26
B. Técnicas de control	27
C. Posición de guardia y pasa de guardia	28
D. Volteos	28
E. Abandono, luxaciones y estrangulaciones	28
Sección 43... Sanciones / Actos prohibidos	29
1. Faltas serias	31
2. Faltas graves	32
Sección 44... Desenlace	32
Sección 45... Incomparecencia y abandono	32
Sección 46... Lesión, enfermedad o accidente	33
Sección 47... Higiene	33
VI.Regulaciones finales	34
Sección 48... Situaciones no cubiertas por el reglamento	34
Sección 49... Entrada en vigor.....	34
Apéndice I Gestos de los Árbitros	35
Lucha y Dúo	35
Ne-waza	39
Apéndice II Ataques en el Sistema Dúo.....	42
Serie A.....Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello	42
Serie B..... Puñetazos, golpes y patadas.....	43
Serie C..... Armas	44
Apéndice III Categorías por pesos del Sistema de Lucha.....	45
Apéndice IV Categorías por pesos del Sistema Ne-Waza	46

I. Generalidades.

Sección 1. Ámbito de aplicación

- a. Estas reglas son de aplicación en el ámbito de la Federación Internacional, Uniones Continentales, Torneos y Campeonatos Internacionales y en las competiciones regladas por el Sistema de Dúo, Sistema de Lucha y Sistema Ne-Waza.
- b. Siempre que en este documento se haga referencia a "él" se interpretará como él o ella.
- c. Las naciones son libres de aplicar sus propias reglas en los torneos nacionales.

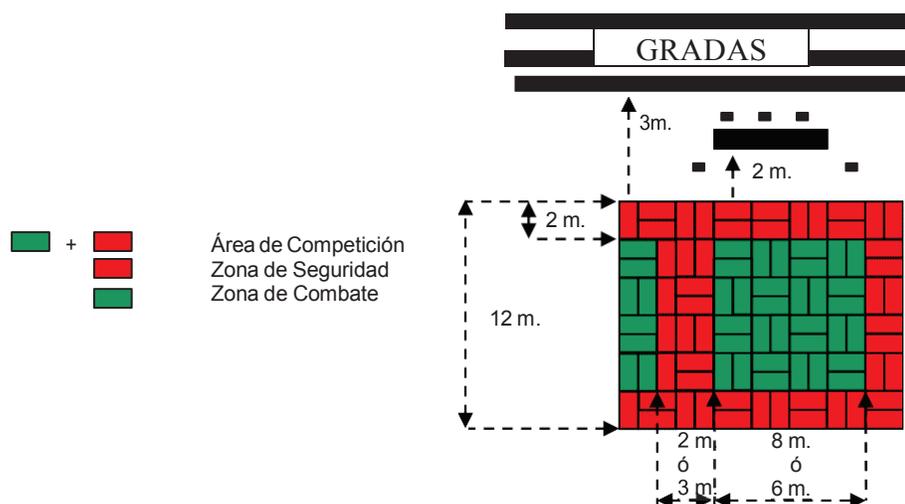
Sección 2. Equipamiento y requisitos personales ⁽¹⁾.

- a. Los competidores deberán usar un Gi blanco, de buena calidad, limpio y en buen estado. Deberán usar un cinturón de color rojo o azul.
 - El primer competidor anunciado llevará el cinturón rojo.
 - El segundo competidor anunciado llevará el cinturón azul ([Ne-Waza] a este competidor se le permite llevar Gi de color azul o negro).
- b. La chaqueta del Gi deberá ser lo suficientemente larga para cubrir las caderas y deberá atarse con un cinturón por la cintura.
- c. Las mangas deberán ser lo suficientemente anchas para ser agarradas y largas para cubrir la mitad del antebrazo, pero no la muñeca. Las mangas no podrán estar remangadas.
- d. Los pantalones deberán ser lo suficientemente anchos para ser agarrados y largos para cubrir la mitad de la tibia. Los pantalones no podrán estar remangados.
- e. El material del Gi debe permitir un agarre adecuado
- f. El cinturón deberá estar atado con un nudo cuadrado, suficientemente apretado para prevenir que la chaqueta no quede suelta, y lo suficientemente largo como para dar dos vueltas a la cintura y dejar 15 centímetros de cinturón a cada lado del nudo.
- g. Las competidoras deberán llevar una camiseta lisa y blanca o maillot bajo el Gi. Los competidores no podrán llevar nada bajo la chaqueta del Gi.
- h. Los competidores deberán tener las uñas de manos y pies cortas.
- i. Los competidores no podrán usar nada que pueda herir o dañar a su oponente.
- j. No se permite el uso de gafas. Las lentes de contacto se pueden usar bajo la responsabilidad del competidor.
- k. El pelo largo debe estar atado por una banda elástica blanda.
- l. Los competidores deben asegurarse que siguen la regulación de la JJIF (o del campeonato actual) en relación a publicidad, parches y costuras en el Gi.

1 - Si un competidor no sigue estas normas no se le permitirá comenzar el combate. Tiene la posibilidad de cambiar su Gi o equipamiento para presentarse de nuevo en el tatami en un tiempo máximo de 2 minutos.

Sección 3. Área de competición ⁽²⁾.

- a. Cada área de competición deberá medir 12 X 12 metros y estar cubierta por un Tatami, principalmente de color verde u otro color aceptable.
- b. El área de competición estará dividida en dos zonas.
- c. La zona de combate será de 8x8 metros. Se permitirá una zona de combate mínima de 6x6 metros. ⁽³⁾
- d. La zona exterior a la zona de combate se llamará "zona de seguridad" y deberá tener un ancho mínimo de 2 metros.
- e. No se pueden compartir las zonas de seguridad cuando se usen dos o más zonas de combate al mismo tiempo.
- f. La distancia entre la mesa de anotadores y el área de combate debe ser al menos de 2 metros.
- g. La distancia entre el público y el área de combate debe ser al menos de 3 metros.
- h. Se permite la colocación de una silla para los entrenadores junto al tatami, y deberá estar detrás de una barrera.
- i. En casos excepcionales ⁽⁴⁾ cabe la posibilidad de compartir la zona de seguridad, pero entre las dos zonas de combate debe haber al menos 3 metros.



Sección 4. Material.

El organizador de la competición debe proveer cinturones de competición rojos y azules, marcadores, listados y documentación administrativa, un lugar para los árbitros y el Comité Técnico.

2 - Se adaptará el área de competición y entorno más adecuados a las características del deportivo, con la aprobación del organizador y bajo el cumplimiento de aspectos de seguridad.

3 - El tamaño mínimo de zona de combate solo se permitirá si el tamaño del pabellón deportivo es demasiado pequeño.

4 - Compartir la zona de seguridad solo se permitirá si el tamaño del pabellón deportivo es demasiado pequeño.

Sección 5. Entrenadores, competidores.

- a. Un único entrenador, que estará en el límite del área de competición mientras dure el combate, podrá asistir al competidor ⁽⁵⁾.
- b. Siendo conscientes de su papel, los entrenadores deberán tener un comportamiento acorde a las reglas éticas de nuestro arte marcial.
- c. El entrenador tiene que vestirse adecuadamente (con traje o vestimenta completa). Durante las eliminatorias se puede usar chándal. Según el evento, se establecerá un código especial de vestimenta.
- d. Si el entrenador muestra un mal comportamiento hacia los competidores, árbitros, público o cualquier otra persona, el Árbitro Central (A.C.) podrá decidir que abandone el área reservado a los entrenadores mientras dure el combate.
- e. Si el mal comportamiento persiste, los árbitros del combate podrán decidir la expulsión del área de desarrollo del torneo ⁽⁶⁾.
- f. Si un competidor muestra un comportamiento antideportivo después del combate ⁽⁷⁾, el equipo de árbitros del tatami por unanimidad podrá decidir si el competidor es expulsado del resto del Torneo. Informarán al responsable de árbitros de su decisión y pedirán al responsable del Torneo que se comunique oficialmente. Los competidores expulsados perderán todos los combates que hayan ganado, incluidas las medallas.

5 - Se podrá colocar una silla para los entrenadores junto al tatami.

6 - Esta norma no afecta al derecho del organizador de prohibir el paso a personas inaceptables al recinto de la competición.

7 - “Después del combate” significa “durante todo el Torneo”.

II. Sistema Lucha de la JJIF

Sección 6. Generalidades.

- a. En el Sistema de Lucha dos competidores compiten uno contra el otro en una competición deportiva con los medios utilizados en Jiu Jitsu.
- b. El Sistema de Lucha de la JJIF consta de:
 - Parte 1: Puñetazos, golpes y patadas.
 - Parte 2: Proyecciones, derribos, luxaciones y estrangulaciones.
 - Parte 3: Técnicas de suelo, luxaciones y estrangulaciones.

Los competidores deben ser técnicamente activos antes de pasar a la siguiente parte. Una acción es técnicamente válida cuando un competidor muestra la técnica con un buen equilibrio y con combinaciones controladas ⁽⁸⁾.

- c. Los ataques en la parte 1 se limitan a las siguientes áreas: cabeza, cara, cuello, abdomen, pecho, espalda y costado.
- d. Todas las estrangulaciones están permitidas excepto las efectuadas con las manos / dedos.
- e. El tiempo de lucha por combate es de 3 minutos. El A.C. junto con los Árbitros Laterales (A.Ls.) deberán decidir, después de consultar con el Árbitro de Mesa (A.M.), si la última acción ocurrió antes o después del final de los 3 minutos.
- f. Se permite un tiempo máximo de recuperación de 5 minutos para un mismo competidor entre dos combates consecutivos.

Sección 7. Material.

- a. Los competidores tienen que llevar protecciones de manos blandas, cortas y ligeras, y protecciones de pie y espinilla blandas con el mismo color del cinturón (rojo o azul).
- b. Las protecciones deben estar fabricadas de espuma blanda y deben tener al menos 1 cm de espesor, con un límite no superior a 2 cm ⁽⁹⁾.
- c. Las protecciones deben tener un tamaño adecuado al competidor y estar en buen estado.
- d. Se permite llevar coquilla y protector bucal. Las competidoras podrán llevar protección de pecho.
- e. Las protecciones de pie y espinilla, coquilla y protección de pecho deben llevarse bajo el Gi.

8 - Por combinaciones se entiende:

En parte 1: los competidores deben hacer combinaciones con patadas o golpes.

En parte 2: deben ser realmente activos en la intención de proyectar o derribar al oponente.

En parte 3: deben realmente tratar de hacer un buen control sobre el oponente o salir del mismo.

Mientras haya voluntad real para combatir y un progreso real en la técnica, la acción tiene que continuar, si bien la mayor parte del combate no debe tener lugar sobre el suelo.

9 - Si el Gi y protecciones del competidor no siguen las reglas, no se le permitirá comenzar el combate. En este caso puede cambiar sus protecciones o Gi dentro de los 2 minutos siguientes. Será penalizado con Shido por retrasar el comienzo del combate.

Sección 8. Categorías.

En los Campeonatos Mundiales y Competiciones Continentales, bajo la supervisión de la JJIF, se presentarán las siguientes categorías:

- Femenino: - 49 kg, - 55 kg, - 62 kg, - 70 kg, + 70Kg.
Masculino: - 56 kg, - 62 kg, - 69 kg, - 77 kg, - 85 kg, - 94 kg, + 94 kg.

Sección 9. Árbitros ⁽¹⁰⁾.

- a. El A.C. está dentro de la zona de combate y dirige el combate.
- b. Dos A.Ls. arbitran con el A.C. y se sitúan dentro de la zona de seguridad. Los A.Ls. se sitúan donde puedan seguir en todo momento el curso del combate lo mejor posible y puedan dar sus puntos.
- c. El A.M. es responsable de la mesa de anotadores. Dicta los puntos y penalizaciones a los anotadores e informa al A.C. del tiempo de finalización del combate, del tiempo de Osae-komi y del tiempo médico.
- d. Si el número de árbitros lo permite podrá haber dos A.M. en todas las finales del Torneo.

Sección 10. Mesa de anotadores.

- a. La mesa de anotadores se sitúa enfrente de la posición del A.C. al inicio del combate.
- b. La mesa de anotadores se compone de dos anotadores y un cronometrador.
- c. Uno de los anotadores recoge el registro de la competición en papel; el segundo puede llevar el control a través de un marcador electrónico.
- d. Si existiera alguna diferencia entre los dos registros, el recogido en papel es el correcto.

Sección 11. Desarrollo del combate.

- a. Los competidores comienzan uno enfrente del otro en medio de la zona de combate, separados aproximadamente por una distancia de dos metros. El competidor con el cinturón rojo se encuentra en el lado derecho del A.C. A la señal del A.C., los competidores harán un saludo de pie, primero a los árbitros, luego entre ellos.
- b. Cuando el A.C. anuncie "Hajime" el combate comienza en la parte 1.
- c. Tan pronto haya contacto entre los competidores por agarre del oponente, comienza la parte 2. Puñetazos, golpes y patadas no podrán permitirse, excepto cuando se hayan realizado simultáneamente al agarre inicial.
- d. Tan pronto ambos competidores tengan sus rodillas sobre el suelo o uno de los competidores esté sentado o tumbado en el suelo, el combate continúa en la parte 3 ⁽¹¹⁾.
- e. Los competidores pueden cambiar entre las diferentes partes, pero deben ser activos en todo momento ⁽¹²⁾.

10 - Si fuera posible, los árbitros deben ser de diferentes nacionalidades.

11 - Si un competidor cae repetidamente sobre sus rodillas o se sienta directamente, debe ser penalizado con pasividad en Parte 2. No se permite levantar al oponente tumbado para aplicar una técnica de proyección. En este caso el A.C. detiene el combate con Matte.

12 - No se permite golpear al oponente cuando éste tiene las dos rodillas sobre el tatami. En este caso, el A.C. detiene el combate con Matte.

- f. Si un competidor se abalanza contra su oponente sin haber realizado una acción técnica o si realiza acciones peligrosas para sí mismo (“Mubobe”), se le sancionará y el combate continuará en la parte 1.
- g. Las proyecciones deben comenzar en la zona de combate. El oponente puede ser proyectado a la zona de seguridad siempre que la proyección no presente riesgo de lesión para el oponente.
- h. Al final del combate, el A.C. anuncia el ganador y ordena el saludo de pie entre los competidores, después a los árbitros que se sitúan de pie en línea dentro de la zona de combate frente al A.M.

Sección 12. Aplicación de “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” y “Yoshi”

- a. El A.C. anuncia “Hajime” para iniciar o reiniciar el combate después de “Matte”.
- b. El A.C. anuncia “Matte” para detener el combate temporalmente en los siguientes casos:
 - 1. Si uno o ambos competidores salen de la zona de combate completamente en la Parte 1 o Parte 2 ⁽¹³⁾.
 - 2. Si ambos competidores salen de la zona de combate por completo en la Parte 3 ⁽¹⁴⁾.
 - 3. Para sancionar a uno o ambos competidores en Parte 1.
 - 4. Si uno o ambos competidores se lesionan o se encuentran enfermos.
 - 5. Si uno de los competidores no puede abandonar por sí mismo durante una estrangulación o luxación.
 - 6. Cuando el tiempo de Osae-komi ha finalizado.
 - 7. Si el contacto en Parte 2 y Parte 3 se ha perdido y los competidores no continúan en Parte 1 espontáneamente.
 - 8. En cualquier otra situación que el A.C. lo considere necesario (p.e. para ajustarse el Gi o comunicar una decisión).
 - 9. En cualquier otra situación cuando uno de los A.Ls. lo considere necesario y palmee sus manos ⁽¹⁵⁾.
 - 10. Cuando el combate ha finalizado.
- c. “Sonomama” lo utilizará el A.C. para detener temporalmente a los competidores. En este caso no se les permitirá moverse. Será anunciado:
 - 1. Para dar una advertencia a uno o ambos competidores en Parte 2 o Parte 3.
 - 2. Para sancionar a uno o ambos competidores en Parte 2 o Parte 3.
 - 3. En cualquier otro momento que el A.C. lo considere necesario.
- d. Después de “Sonomama” los competidores continuarán exactamente en la misma posición que estaban cuando se dio la orden. Para reiniciar el combate el A.C. anuncia “Yoshi”.

Sección 13. Puntuación.

Las puntuaciones deben ser otorgadas por la mayoría de los árbitros, es decir al menos por dos de ellos. Si los árbitros marcan diferente puntuación prevalece la puntuación intermedia. Si uno de los árbitros no ve una acción, la puntuación más baja de las dos restantes prevalece.

13 - Si uno de los competidores abandona con ambos pies la zona de combate durante un corto espacio de tiempo y vuelve inmediatamente, el árbitro no parará el combate.

14 - Si un A.L. palmea sus manos, el A.C. tiene que parar el combate.

15 - El A.C. junto con los A.Ls. deberán decidir, después de consultar con el A.M., si la última acción ocurrió antes o después del final del tiempo de combate.

- a. Podrán darse los siguientes puntos en la Parte 1:
(Puñetazos, golpes y patadas deben realizarse con Hikite / Hikiashi, buen equilibrio y control ⁽¹⁶⁾).

1. Un puñetazo, golpe o patada no bloqueada	Ippon (2 puntos)
2. Un puñetazo, golpe o patada parcialmente bloqueada	Waza-Ari (1 punto)

- b. Podrán darse los siguientes puntos en la Parte 2:
(Proyecciones, barridos, luxaciones y estrangulaciones)

1. Estrangulaciones y luxaciones en caso de que el competidor no pueda abandonar por sí mismo y el A.C. deba parar el combate anunciando "Matte"	Ippon (2 puntos)
2. Estrangulaciones y luxaciones con abandono	Ippon (2 puntos)
3. Una proyección o barrido perfecto ⁽¹⁷⁾	Ippon (2 puntos)
4. Una proyección o barrido no perfecto	Waza-Ari (1 punto)

- c. Podrán darse los siguientes puntos en la Parte 3:
(Técnicas de suelo, luxaciones y estrangulaciones)

1. Estrangulaciones y luxaciones en caso de que el competidor no pueda abandonar por sí mismo y el A.C. deba parar el combate anunciando "Matte"	Ippon (3 puntos)
2. Osae-komi ⁽¹⁸⁾ , estrangulaciones y luxaciones con abandono	Ippon (3 puntos)
3. Un control eficiente anunciado como "Osae-komi" durante 15 seg.	Ippon (2 puntos)
4. Un control eficiente anunciado como "Osae-komi" durante 10 seg.	Waza-Ari (1 punto)

16 - Una patada que haya sido agarrada por el oponente nunca podrá ser marcada como Ippon.

17 - Una proyección perfecta en la que el oponente cae sobre su estómago será marcada como Ippon.

18 - Osae-komi solo se podrá marcar cuando se den las siguientes condiciones a la vez:

1. La persona controlada está tumbada sobre el suelo.
2. Las piernas de Tori están libres.
3. Uke está bien controlado y no puede moverse libremente. Tori tiene un buen control sobre Uke.

El tiempo de Osae-komi continúa incluso si:

1. La persona controlada es capaz de atrapar la pierna del Tori.
2. La persona controlada puede girar de costado o de espaldas.

Si ambos cuerpos están completamente fuera de la zona de combate, el tiempo de Osae-komi será parado con "Toketa".

Sankaku-jime debe ser aplicado con un brazo dentro de las piernas cruzadas.

Sankaku-jime y Juji-gatame cuentan como Osae-komi siempre y cuando haya un completo control de la parte superior del cuerpo del Uke.

Las luxaciones rectas a las piernas con control de la parte superior del cuerpo del Uke deben ser consideradas como Osae-komi. Si Uke es capaz de girar su cuerpo, se marcará "Toketa".

No podrán acumularse puntuaciones diferentes por técnicas de control simultáneas (p.e. un Osae-komi realizado durante 10 segundos con un brazo luxado no puntúa como Waza-Ari e Ippon. Esto solo es posible si el A.C. para antes el Osae-komi anunciando Toketa).

- d. Una inmovilización eficaz comenzada dentro del tiempo de combate podrá continuar hasta su finalización (incluso cuando el tiempo de todo el combate haya finalizado). Si el control se rompe antes de los 15 segundos el A.C. anuncia Toketa.

Sección 14. Sanciones.

- a. Las sanciones deben ser decididas por la mayoría de los árbitros ⁽¹⁹⁾.
- b. “Actos leves prohibidos” penalizados con “Shido”; el oponente conseguirá un Waza-Ari (1 punto). Las siguientes acciones contarán como actos leves prohibidos:
1. Si uno o ambos competidores muestran pasividad o infracciones técnicas menores ⁽²⁰⁾.
 2. “Mubobe”.
 3. Salir deliberadamente fuera de la zona de combate con ambos pies ⁽²¹⁾.
 4. Empujar intencionadamente al oponente fuera del área de combate.
 5. Dar patadas o puñetazos intencionadamente después de iniciarse la Parte 2.
 6. Hacer cualquier acción después de que haya sido anunciado “Matte” o “Sonomama”.
 7. Deliberadamente golpear, dar patadas o puñetazos a las piernas.
 8. Deliberadamente golpear, dar patadas o puñetazos al oponente si éste está tumbado.
 9. Hacer luxaciones a los dedos de manos y pies.
 10. Hacer luxaciones con las piernas cruzadas alrededor de los riñones y estirar las piernas.
 11. Hacer una estrangulación con las manos vacías / dedos.
 12. Si un competidor llega al tatami sin estar preparado y retrasa el combate ⁽²²⁾.
 13. Si un competidor pierde tiempo a propósito (arreglándose el Gi, anudándose el cinturón, colocándose las protecciones...).

19 - Los errores cometidos por la puntuación y las sanciones deben ser corregidos por los tres árbitros y el A.M. responsable.

20 - Pasividad Parte 1:

- Uno o ambos competidores no muestran ninguna acción con la intención de conseguir puntos.
- Si uno o ambos competidores van directamente a luchar en Parte 2 o Parte 3.
- Si uno o ambos competidores no muestran una combinación antes de comenzar la siguiente parte.

Pasividad Parte 2:

- Si uno o ambos competidores no muestran ninguna acción con la intención de conseguir puntos.
- Si uno o ambos competidores solo bloquean los ataques o el movimiento del oponente o ambos competidores van al suelo a propósito.
- Si los competidores rechazan ir a Parte 2 pero son activos en Parte 1.
- Cuando un competidor hace un falso ataque lanzándose sobre el suelo intencionadamente sin una técnica que rompa el contacto.

Pasividad Parte 3:

- Si uno o ambos competidores no muestran ninguna acción con la intención de conseguir puntos.
- Si un competidor persevera en su pasividad después de las sanciones, puede ser penalizado con Chui (desobedecer las instrucciones del A.C.).

21 - Si uno de los competidores deja la zona de combate durante un corto lapso de tiempo y vuelve a la misma, el combate no debe pararse.

22 - La sanción será dada después del saludo de pie y antes de que el combate comience con la orden “Hajime”.

- c. “Actos prohibidos” serán sancionados con “Chui” y el oponente conseguirá 2 Waza-Ari (2 puntos):
1. Realizar ataques como dar patadas y puñetazos, empujar, golpear el cuerpo del oponente de forma dura ⁽²³⁾.
 2. Proyectar al oponente desde la zona de combate fuera de la zona de seguridad.
 3. Desobedecer las instrucciones del A.C.
 4. Hacer llamadas, comentarios o gestos hacia el oponente, árbitros, mesa de anotadores o cualquier otra persona.
 5. Hacer una acción incontrolada como puñetazos y patadas circulares que no son paradas incluso cuando no golpeen al oponente, y tras una proyección que impida al oponente poder continuar inmediatamente.
 6. Dar puñetazos o patadas directas hacia la cabeza.
- d. En caso de dos “Actos Prohibidos” el combate se perderá por “Hansoku-make”.
- e. “Actos graves prohibidos”: Las siguientes acciones contarán como “Hansoku-Make”.
- i. Aplicar cualquier acción con la intención de lesionar al oponente.
 - ii. Proyectar o intentar proyectar al oponente con cualquier luxación o estrangulación ⁽²⁴⁾.
 - iii. Hacer luxaciones al cuello o a la columna espinal.
 - iv. Hacer cualquier luxación en giro a la rodilla o al pie.
- f. La primera vez que un competidor haga un acto grave prohibido será sancionado con “Hansoku- make”. Pierde el combate con 0 puntos y el oponente consigue 14 puntos o el resultado marcado si fuera superior a 14.
- g. La segunda vez que el competidor pierda por Hansoku-make en un Torneo, será expulsado del resto del Torneo.
- h. Si ambos competidores fueran sancionados por Hansoku-make, el combate volverá a repetirse.

23 - Ejemplos de c.1.: Una técnica se considerará contacto duro si es parada por el cuerpo o la cabeza del oponente en vez de por el propio atacante. También se considerará contacto duro si la técnica hace que la cabeza del oponente se mueva debido al contacto.

Las técnicas que provocan sangrado (no por causa de la existencia previa de una herida) deben ser evaluadas por el A.C. y los A.Ls. para determinar si la sanción corresponde a un ejemplo de c.1. (acto prohibido) o e.1. (acto grave prohibido) según la situación.

Las técnicas (excluidas las técnicas directas) a la cabeza que simplemente tocan o están a una distancia de 10 cm son técnicas válidas y puntuables. El contacto en el cuerpo se considera contacto de “toque de piel”. Si no, debe ser interpretado como contacto duro (e.1.).

Otro criterio para considerar el contacto duro descrito en c.1.es analizar si el oponente se mueve hacia la técnica. En este caso no hay intención por el atacante de provocar contacto duro y podría haber incluso sanción de Mubobe para el oponente si hay fallo de protección hacia sí mismo o un comportamiento imprudente.

24 - Una técnica de proyección en combinación con una luxación o estrangulamiento no se permite (p.e. Kote-Gaeshi cuenta como técnica de derribo).

Sección 15. Desenlace del combate.

- a. Un competidor puede ganar el combate antes de la finalización del tiempo, si consigue al menos un Ippon en cada una de las 3 partes. Se denomina Full Ippon. En este caso el competidor que pierde consigue 0 puntos y el competidor que gana consigue 50 puntos o el resultado marcado si fuera superior a 50.
- b. Cuando el tiempo de combate ha terminado, el competidor que tiene más puntos al final del combate será el ganador.
- c. Si los competidores tienen igual puntuación al final del combate, el competidor que haya conseguido uno o más Ippones en el mayor número de partes gana el combate.
- d. Si la puntuación es igual en total de puntos y en número de diferentes partes en las cuales se hubiera alcanzado Ippon, el competidor que hubiera obtenido el mayor número de Ippones gana el combate.
- e. Si la puntuación es igual para ambos en total de puntos, en número de diferentes partes con Ippon y en número de Ippones, habrá un combate extra de 2 minutos hasta que el combate se decida. Hay un tiempo de descanso entre los combates de 1 minuto ⁽²⁵⁾. El procedimiento puede repetirse. La puntuación, Ippones y sanciones del combate inicial se trasladan al combate extra.

Sección 16. Incomparecencia y abandono.

- a. La decisión de "Fusen-gachi" (ganador por no presentación del oponente) será dada por el A.C. al competidor cuyo oponente no se presente al combate. El ganador consigue 14 puntos tras haber sido su oponente llamado 3 veces en un tiempo de 3 minutos.
- b. La decisión de "Kiken-gachi" (ganador por abandono del oponente) será dada por el A.C. al competidor cuyo oponente abandone la competición durante el combate. En este caso, el competidor que abandona consigue 0 puntos y el ganador 14 puntos o la puntuación alcanzada si fuera mayor de 14.

Sección 17. Lesión, enfermedad o accidente.

- a. En cualquier caso, cuando un combate se para a causa de la lesión de uno de los competidores o ambos, el A.C. debe permitir un tiempo máximo de 2 minutos al competidor para su recuperación. El tiempo máximo de recuperación por competidor en cada combate será de 2 minutos.
- b. El tiempo médico comienza a la señal del A.C.
- c. Si uno de los competidores no fuera capaz de continuar, el A.C. tomará la decisión de acuerdo a las siguientes cláusulas:
 1. Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor lesionado, el competidor lesionado perderá el combate con 0 puntos y el oponente conseguirá 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14.
 2. Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor no lesionado, éste perderá el combate con 0 puntos y el oponente conseguirá 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14.

25 - Los competidores mantienen la puntuación y penalizaciones que hayan alcanzado.

3. Cuando sea imposible atribuir la causa de la lesión a ningún competidor, el competidor no lesionado gana el combate con 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14, y el competidor herido perderá el combate con 0 puntos.
- d. Cuando uno de los competidores se encuentre enfermo durante el combate y no sea capaz de continuar, perderá el combate con 0 puntos y el oponente conseguirá 14 puntos o la puntuación obtenida si fuera mayor de 14.
- e. El médico oficial decide si el competidor lesionado puede o no continuar.
- f. Si un competidor pierde la conciencia o si es noqueado, el combate debe ser parado y al competidor no se le permitirá continuar en la competición.

Sección 18. Competición por Equipos.

Las competiciones por equipos son posibles y las normas son las mismas que en las competiciones individuales.

Sección 19. Reservas en las Competiciones por Equipos.

- a. Los reservas deben reemplazar a los competidores lesionados o enfermos.
- b. Los reservas deben estar en la misma categoría de peso o en un peso menor que los competidores reemplazados.
- c. Los reservas no pueden reemplazar a competidores descalificados.
- d. Los reservas deben ser anunciados y pesados a la misma vez que el resto de competidores.

III. Sistema de Dúo de la JJIF.

Sección 20. Generalidades.

- a. El Sistema de Dúo de la JJIF consiste en la presentación de la defensa de un competidor contra un número de ataques predeterminados que realiza otro competidor del mismo equipo. Los ataques se dividen en 3 series de 4 ataques cada una:
 - A. Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello.
 - B. Puñetazos, golpes y patadas.
 - C. Armas ⁽²⁶⁾.
- b. Cada ataque debe ir precedido por un pre-ataque, por ejemplo un empujón, un Atemi o un tirón ⁽²⁷⁾.
- c. Cada ataque puede ser realizado por el lado derecho o el izquierdo, a libre elección del equipo.
- d. La defensa es completamente libre a elección del defensor, también los respectivos papeles o cambio de papeles como atacante y defensor, así como la respectiva posición de los pies ⁽²⁸⁾.
- e. El A.C. elige tres ataques de cada serie. La segunda pareja realizará los mismos ataques que la primera (o uno de los ataques incluidos en el grupo designado de cada serie, cuando sea opcional) pero en un orden diferente señalado por el A.C.
- f. En relación al primer ataque de cada serie, Tori (defensor) tendrá el Jurado a su derecha; después el ataque puede venir de cualquier lado.
- g. La puntuación de la presentación se dará después de cada serie por el Jurado. Cuando el A.C. ordene "Hantei", los miembros del Jurado levantarán su respectivo tablero de puntuación sobre su cabeza ⁽²⁹⁾.
- h. Si es necesario el A.C. indicará los ataques incorrectos con la correspondiente señal y dirá el número del ataque erróneo ⁽³⁰⁾.
- i. Cuando la misma pareja deba aparecer en encuentros consecutivos, se permitirá un tiempo máximo de 5 minutos entre ambos encuentros.

Sección 21. Material.

- a. La mesa de anotadores estará compuesta por un mínimo de 2 personas.
- b. Los competidores podrán usar un bastón blando y un cuchillo de goma. El bastón tendrá una longitud entre 50 y 70 cm.

26 - En la serie D el atacante puede comenzar con ambas armas en sus manos.

27 - El pre-ataque y el ataque deberán ser efectuados por el atacante.

28 - El cambio de papel entre atacante y defensor también puede efectuarse durante una serie.

29 - El A.C. lee primero todas las puntuaciones. Cuando compruebe que todas las puntuaciones se anotan en la pantalla, indicará que se bajen.

30 - El signo "ataque erróneo" se realiza por el A.C. si el atacante hace otro ataque al indicado por el A.C.

Sección 22. Categorías.

- a. Una pareja puede estar formada sin ningún tipo de restricción de peso o grado.
- b. Se distinguen las siguientes categorías: masculino, femenino y mixto.

Sección 23. Criterios de valoración ⁽³¹⁾.

- a. El jurado considerará y valorará los siguientes aspectos:
 - 1. Ataque Potente
 - 2. Realismo
 - 3. Control
 - 4. Efectividad.
 - 5. Actitud.
 - 6. Velocidad
 - 7. Variedad
- b. La puntuación total debería dar más importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.
- c. Los Atemis deben ser potentes, con buen control y aplicados de una manera natural, considerando la posible continuación.
- d. Las proyecciones y barridos deberán romper el equilibrio del oponente y ser eficaces.
- e. Las luxaciones y estrangulaciones deben mostrarse al Jurado de una manera clara y correcta con abandono del Uke.
- f. Ambos, ataque y defensa, deben ser realizados de una manera técnica y realista.

31 La disminución de puntos será acorde a:

Ataque	Deducción
Ataque incorrecto (se muestra el ataque con el nº incorrecto).....	2 puntos
Agarres no cerrados	0,5 punto
Falta de combinación lógica de pre-ataque y ataque.....	0,5 punto
Falta de equilibrio	0,5 punto
Ataque débil	0,5 punto
Pérdida del objetivo (Tori) al atacar.....	0,5 punto
Defensa y derribo al suelo	
Defensa insuficiente.....	0,5 punto
No se rompe el equilibrio de Uke	0,5 punto
Acciones aplicadas con demasiada velocidad	0,5 punto
Uke salta	0,5 punto
Falta de demostración de la técnica.....	0,5 punto
Falta de conexión entre acciones	0,5 punto
Gritos innecesarios.....	0,5 punto
Control en el suelo	
Falta de control del arma	0,5 punto
Insuficiente control sobre Uke (luxaciones, estrangulaciones)	0,5 punto
Atemis perdidos	0,5 punto

Sección 24. Desarrollo del encuentro.

- a. El encuentro comienza cuando el A.C. anuncia el primer ataque diciendo el número correspondiente y mostrando la respectiva señal con la mano ⁽³²⁾.
- b. Después de finalizar la serie A, los competidores de la Pareja 1 se arrodillan y reciben su puntuación. Luego, se retiran de la zona de combate y se dirigen a la zona de seguridad. La Pareja 2 también realiza la serie A y recibe su puntuación. La Pareja 2 realiza la serie B y recibe su puntuación, después la Pareja 1 continúa con la serie B y recibe su puntuación. La Pareja 1 comienza la serie C..., y la Pareja 2 inicia la serie D...
- c. El encuentro finaliza con la demostración de la última serie por la última pareja. Las dos parejas se sitúan en la misma posición como al inicio del encuentro a petición del A.C. El A.C. consulta a la mesa de anotadores quién es la pareja ganadora y muestra el resultado levantando la mano y diciendo el respectivo color del cinturón.
- d. Si la puntuación de las dos parejas es igual ("Hikiwake"), el encuentro continuará serie a serie hasta que haya un ganador. La pareja con el cinturón azul comienza la serie A.
- e. Después de que el A.C. haya anunciado la pareja ganadora, dirige los saludos de las parejas, primero entre ellas y luego al A.C.

Sección 25. Sistema de puntuación.

- a. Los puntos se dan de 0 a 10 (con intervalos de 0,5 puntos).
- b. El valor más alto y el más bajo se anulan.

Sección 26. Jurado.

El Jurado estará compuesto por 5 árbitros colegiados, cada uno de un país diferente.

Sección 27. Incomparecencia y abandono.

- a. La decisión de "Fusen-gachi" (ganador por incomparecencia del oponente) será dada por el A.C. a la pareja competidora cuya pareja oponente no se presente al combate una vez haya sido llamada al menos 3 veces en un tiempo de 3 minutos. La pareja ganadora consigue 12 puntos, la pareja que no se ha presentado 0 puntos.
- b. La decisión de "Kiken-gachi" (ganador por abandono del oponente) será dada por el A.C. a la pareja competidora cuya pareja oponente abandone la competición durante el encuentro. En este caso, la pareja que abandona obtiene 0 puntos y la pareja ganadora 12 puntos.

32 - El A.C. muestra el número del ataque primero a los competidores y luego al Jurado.

Sección 28. Lesión, enfermedad o accidente

- a. La pareja que sufre una lesión, enfermedad o accidente tiene derecho a un máximo de 2 minutos de tiempo médico antes de continuar (el tiempo médico total de cada encuentro será como máximo de 2 minutos por pareja).
- b. Si una pareja no puede continuar tras sufrir una lesión, se dará "Kiken-gachi" a la otra pareja.

Sección 29. Competiciones por equipos.

Las competiciones por equipos son posibles y las normas son las mismas que en las competiciones individuales.

IV. Sistema Dúo Show:

Sección 30. Generalidades.

- a. El Sistema de Dúo Show de la JJIF consiste en la presentación de una coreografía de técnicas de defensa de un competidor contra los ataques de otro, ambos del mismo equipo.
- b. Los ataques pueden ser elegidos de los 20 ataques del Sistema de Dúo de la JJIF¹, los cuales se dividen en 4 series de 5 ataques cada uno:
 1. Agarres.
 2. Abrazos y estrangulaciones al cuello.
 3. Puñetazos, golpes y patadas.
 4. Armas².
- c. El equipo es libre de elegir 10 ataques, ¡mínimo 2 de cada serie!
- d. Se permite una coreografía y técnicas adicionales y los ataques pueden ser realizados con pre-ataque como puñetazos, golpes, empujones.
- e. Cada ataque puede ser realizado por el lado derecho o por el izquierdo, a libre elección del equipo así como la posición de los pies.
- f. La defensa es completamente libre a elección del defensor, también los respectivos papeles como atacante y defensor³.
- g. Cuando la misma pareja deba aparecer en encuentros consecutivos, se permitirá un tiempo máximo de 5 minutos entre ambos encuentros.
- h. Se permite el uso de un arma adicional de defensa durante la presentación en un máximo de 2 ataques⁴.
- i. Cada presentación tendrá un tiempo máximo de 3 minutos.

Sección 31. Categorías.

- a. Una pareja puede estar formada sin ningún tipo de restricción, como peso o grado. Las categorías por edad deben ser respetadas según el anexo.
- b. Se distinguen las siguientes categorías: masculino, femenino y mixto.

¹Sistema Dúo clásico que estuvo en vigor hasta el 1 de enero de 2018.

² Se permite al atacante el uso de un palo blando y un cuchillo de goma. El palo será de entre 50 cm y 70 cm de largo.

³ El papel del atacante y defensor puede cambiarse durante la presentación.

⁴ ¡Colocados dentro o alrededor del tatami! Ejemplos: cinturón, bufanda (pañuelo), bastón...

Sección 32. Desarrollo del encuentro.

- a. Las parejas están de pie, una frente a la otra, en el medio de la zona de combate a dos metros de distancia aproximadamente. La primera pareja del sorteo (Pareja 1) lleva cinturones rojos y está a la derecha del A.C. La segunda pareja (Pareja 2) lleva cinturones azules. A la señal del A.C. las parejas saludarán con una inclinación primero al A.C. y luego entre ellos. La Pareja 2 deja la zona de combate.
- b. La demostración comienza cuando el A.C. anuncia “Hajime”.
- c. La puntuación se dará por el Jurado una vez finalizada la presentación. Tras la orden del A.C. “Puntuación Técnica – Hantei” o “Puntuación artística – Hantei”, el Jurado levantará sus respectivas puntuaciones por encima de sus cabezas.
- d. Después de las dos demostraciones, el combate termina. Las dos parejas se sitúan en la misma posición que al inicio del encuentro a petición del A.C. El A.C. consulta a la mesa de anotadores qué pareja es la ganadora y lo anuncia levantando la mano y diciendo el respectivo color del cinturón.
- e. Si la puntuación de las dos parejas es igual (“Hikiwake”), el equipo con la puntuación técnica más alta gana el encuentro. Si la puntuación técnica es igual en ambos, deberá puntuarse una nueva demostración de 3 ataques. La pareja con el cinturón azul comienza.
- f. Después de que el A.C. haya anunciado la pareja ganadora, dirige los saludos de las parejas, primero entre ellas y luego al A.C.

Sección 33. Sistema de puntuación y juicio.

- a. Los puntos se entregan de 0 a 10 (con intervalos de 0,5 puntos).
- b. Hay una puntuación técnica y una puntuación artística.
- c. Ambos, ataque y defensa, deben ser ejecutados de una manera técnica clara. Aunque se permiten las técnicas espectaculares, su ejecución debe seguir los principios de nuestro arte marcial, con una continuación y una biomecánica lógicas.
- d. La puntuación técnica se tendrá en cuenta en función de la presentación de técnicas de Jiu-Jitsu en la defensa sobre atemis (puñetazos, golpes y patadas), proyecciones y derribos, luxaciones, estrangulaciones y técnicas de suelo.
 1. Potencia en los ataques: Mayor importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.
 2. Realismo: Las proyecciones y barridos deberán romper el equilibrio del oponente y ser eficaces.
 3. Control: Las luxaciones y estrangulaciones deben mostrarse al Jurado de un modo muy obvio y correcto, con abandono del Uke.
 4. Efectividad: Los Atemis deben ser potentes, con buen control y aplicados de una manera natural, considerando la posible continuación.

La puntuación artística tendrá en cuenta:

1. La actitud.
2. La velocidad.
3. La variedad.
4. La presentación atractiva del arte marcial.
5. La coreografía.
6. La limitación de tiempo.

Sección 34. Jurado.

El Jurado estará compuesto por 3 árbitros colegiados en el sistema Dúo de la JJIF, cada uno de un país diferente y no del país de un competidor (si es posible), bien experimentado en las Artes Marciales.

Sección 35. Incomparecencia y abandono.

- a. La decisión de “Fusen-gachi” (ganador por incomparecencia del oponente) será dada por el A.C. a la pareja competidora cuya pareja oponente no se presente al encuentro una vez haya sido llamada al menos 3 veces en un tiempo de 3 minutos. La pareja ganadora consigue 12 puntos, la pareja que no se ha presentado 0 puntos.
- b. La decisión de “Kiken-gachi” (ganador por abandono del oponente) será dada por el A.C. a la pareja competidora cuya pareja oponente abandone la competición durante el encuentro. En este caso, la pareja que abandona obtiene 0 puntos y la pareja ganadora 12 puntos.

Sección 36. Lesión, enfermedad o accidente.

- a. La pareja que sufre una lesión, enfermedad o accidente tiene derecho a un máximo de 2 minutos de tiempo médico antes de continuar (el tiempo médico total de cada encuentro será como máximo de 2 minutos por pareja).
- b. Si una pareja no puede continuar tras sufrir una lesión, se dará “Kiken-gachi” a la otra pareja.

V. Sistema Ne-Waza de la JJIF.

Dos competidores luchan uno contra otro en una competición deportiva.

El objetivo del combate es ganar por abandono a través de luxaciones y estrangulaciones o ganar por puntos.

La competición se compone de: proyecciones, derribos, luxaciones y estrangulaciones en posición, de pie, técnicas de suelo, controles, mejora de posiciones (pase de guardia, volteos...), luxaciones y estrangulaciones en el suelo.

Sección 37. Categorías y tiempo

- Las categorías serán acordes con el código de la Organización.
- En general, en las competiciones dentro de la IJF se propondrán las siguientes categorías:
 - Femenino: - 49 kg, - 55 kg, - 62 kg, - 70 kg, + 70 kg.
 - Masculino: - 56 kg, - 62 kg, - 69 kg, - 77 kg, - 85 kg, - 94 kg, + 94 kg.
- Una categoría “Open” puede ser incluida en la competición.
- El tiempo de combate será establecido de acuerdo a la categoría. En general, el tiempo de combate en categorías absolutas será de 6 minutos. Este tiempo podrá ser modificado por la organización del torneo en función de las necesidades que se presenten.
- Entre dos combates se permite un tiempo de recuperación igual al “tiempo de combate” estipulado. En las finales los competidores pueden solicitar un tiempo de recuperación del doble de tiempo de combate.

Sección 38. Árbitros

- El árbitro es la máxima autoridad en el combate.
- Las decisiones del árbitro en el resultado de cada combate son incuestionables.
- La decisión en el resultado de un combate solo puede ser modificada bajo las siguientes circunstancias:
 - a. Si la puntuación en el tablero se ha leído erróneamente.
 - b. Si el competidor declarado ganador por abandono del oponente usa una técnica no permitida previa que no advirtiera el árbitro.
 - c. Si el competidor usa una técnica permitida y ha sido descalificado erróneamente:
 - En el caso de que el combate fuera interrumpido y el oponente no hubiera abandonado, el combate se restablecerá en el centro del área de combate y el competidor que realizó la técnica conseguirá 2 puntos.
 - En el caso de que el oponente hubiera abandonado antes de la interrupción y descalificación, el competidor que realizó la técnica será declarado ganador.

- d. Si el árbitro comete un error en la aplicación de las normas desarrolladas en adelante por este Reglamento. Un error en la normativa no incluye interpretaciones subjetivas que puedan hacer los árbitros al conceder puntos, ventajas o sanciones. Para cambiar los resultados de un combate se deben observar las siguientes condiciones:
- El árbitro puede consultar al Director de Arbitraje del encuentro, pero la decisión final, sea o no para cambiar el resultado, corresponde al árbitro;
 - El Director de Arbitraje debe consultar a la mesa central del evento y observar cómo el gráfico de la competición oficial ha progresado, autorizando solo el cambio de resultado si se valora que no hay progreso.
- Las interpretaciones subjetivas del árbitro al conceder puntos, ventajas o sanciones serán definitivas y no sujetas a cambio.
 - El árbitro debe intervenir en un combate cuando lo considere necesario.
 - El árbitro debe asegurar que los competidores cumplan sus obligaciones dentro del área de competición.
 - El árbitro debe supervisar, en los combates de la categoría de menos de 12 años, la posición de los competidores para proteger la columna vertebral de ambos cuando el niño levante al oponente del suelo, así como en los casos de posición de triángulo o guardia cerrada.
 - El A.C. que está dentro del área de combate dirigirá el encuentro. Así mismo decidirá acerca de la puntuación y las sanciones, pero puede ser aconsejado por el Árbitro Lateral (A.L.).
 - Un A.L. puede asistir al a.C. y se situará fuera del área de seguridad en una silla. El uso de cámaras e intercomunicadores es posible.
 - El equipo de árbitros puede formarse con dos A.L. los cuales pueden anular las decisiones del A.C. Las finales serán arbitradas con dos A.L.
 - a. En caso de haber consenso entre el A.C. y los A.L., éstos permanecerán sentados en sus silla en la esquina del área de combate.
 - b. En caso de conflicto de opiniones con el A.C., los A.L. deben levantarse y conceder puntos, ventajas o sanciones, o suprimir los entregados, usando gestos predefinidos en este Reglamento.
 - c. En caso de discrepancia entre los 3 árbitros al conceder puntos para una misma técnica, se contabilizará la decisión intermedia (p.e., cuando un árbitro puntúa un pase de guardia, el segundo da una ventaja y el tercero dice que deben retirarse los puntos entregados, la ventaja se hará constar en el marcador).
 - d. Si el A.C. decide descalificar a un competidor debido a la acumulación de 4 sanciones (falta grave o falta de combatividad), el A.C. hará el gesto de sanción grave antes de parar el combate. Si al menos uno de los A.L. repite el gesto, la decisión del A.C. se confirma y se le permite detener el combate.
 - e. Si el A.C. decide descalificar a un competidor debido a que comete una falta grave, el A.C. deberá hacer el gesto antes de parar el combate. Si al menos uno de los A.L. repite el gesto, la decisión del A.C. se confirma y se le permite detener el combate.
 - f. Cuando un combate finaliza con un empate de puntuación, ventajas y sanciones, el A.C. colocará a los competidores en su posición inicial (uno a su lado izquierdo, el otro a su lado derecho). El A.C.

retrocede dos pasos y hace el resto a los A.L. para que se levanten. Una vez éstos estén de pie, el A.C. se adelantará con su pierna derecha. En este momento los 3 árbitros levantarán su brazo derecho o izquierdo, que indicará el competidor que a juicio de cada uno de ellos es el ganador. El A.C. indicará el ganador elegido por la mayoría de los árbitros.

Sección 39. Mesa de Anotadores

- La mesa de anotadores se sitúa enfrente de la posición del A.C. al inicio del combate.
- La mesa de anotadores se compone de un anotador que controla el marcador electrónico.

Sección 40. Desarrollo del combate

- El árbitro llama a los competidores dentro del tatami.
- Los competidores comienzan uno frente al otro en medio de la zona de competición, separados aproximadamente por una distancia de 2 metros. El competidor con el cinturón rojo se encuentra en el lado derecho del A.C. A la señal del A.C. los competidores harán un saludo de pie, primero a los árbitros, luego entre ellos.
- Al principio, el combate comienza en la posición de pie una vez el A.C. anuncie "Fight".
- Tan pronto haya contacto entre los competidores por agarre del oponente, se permite ir al suelo o entrar en guardia inmediatamente.
- Los competidores pueden cambiar entre diferentes posiciones, pero deben ser activos.
- Cualquier movimiento realizado hacia afuera de la zona de combate debe interrumpirse. Los competidores deberán volver al centro de la zona de combate en posición de pie.
- Cuando un competidor lleva a su oponente a la zona de seguridad intentando estabilizar una posición en la que se obtienen puntos, el A.C. debe esperar, siempre que sea posible, para que el competidor estabilice su posición durante 3 segundos antes de detener el combate. Si esto ocurre, el árbitro entregará los puntos y reiniciará el combate en el centro del área de combate en la misma posición.
- Cuando las 2/3 de los cuerpos de ambos competidores están fuera del área de combate en posición de pie o en una posición no estabilizada en el suelo, el A.C. debe detener el combate y reiniciarlo con los dos competidores en posición de pie en el centro del área de combate.
- Al final del combate, el A.C. anuncia el ganador y ordena el saludo de pie entre los competidores; después éstos saluda al A.C. que se encuentra de pie en la zona de combate opuesta a la mesa de anotaciones.

Sección 41. Aplicación de "Fight" y "Stop"

- El A.C. anunciará "Fight" para iniciar y reiniciar el combate después de "Stop".
- El A.C. anunciará "Fight" para informar al competidor de una pasividad marcada como tal (falta de combatividad, evasión del combate).
- El A.C. anunciará "Stop" para detener el combate temporal o definitivamente. En este caso no se permite a los competidores realizar más movimientos.

- Si ambos competidores abandonan la zona de combate por completo y en una posición fácilmente reconocible para devolverles al centro de la zona de combate y reiniciarlo en la misma posición.
- En cualquier momento que el A.C. lo considere necesario (p.e. colocación del Gi o comunicación de una decisión o visión de una supuesta herida).
- Si ambos competidores abandonaron la zona de combate completamente en una posición no reconocible. El A.C. reiniciará el combate en el centro de la zona de combate en posición de pie.
- Si uno o ambos competidores se lesionan, caen inconscientes o enferman.
- En caso de abandono (un competidor abandona, muestra otros signos, grita o no puede abandonar por sí mismo durante una estrangulación o luxación).
- El combate ha terminado.
 - a. Después de "Stop" el A.C. puede ordenar a los competidores que continúen exactamente en la misma posición en la que se encontraban cuando la orden fue anunciada. Para empezar de nuevo el combate el A.C. debe anunciar "Fight".

Sección 42. Puntuación

Las técnicas que progresan hacia un posible abandono serán recompensadas con puntos. Las acciones defensivas no pueden ser puntuables.

Los puntos deben ser marcadas por el A.C. del combate una vez el competidor haya estabilizado su posición durante 3 segundos. Los puntos serán marcados por el A.C. de forma que muestre la cantidad de puntos con los dedos indicando el color.

Cuando un competidor abandona deliberadamente el área de competición para evitar que el oponente complete un volteo o un derribo, el A.C. debe recompensar con 2 puntos al oponente y sancionar al competidor que salió fuera del área de competición.

Los competidores podrán ser recompensados acumulando puntos a través de una serie de posiciones puntuables, siempre y cuando la posición de control que obtenga la puntuación final sea una continuación de las posiciones de control puntuables sucedidas anteriormente. En este caso el A.C. deberá contar solo 3 segundos de control al final de la secuencia antes de asignar los puntos conseguidos (p.e. un pase de guardia seguido de una montada contará como 7 puntos).

El competidor que llega a una posición puntuable mientras está cogido en una técnica de abandono solo será recompensado con puntos una vez que se libere del ataque y haya podido estabilizar su posición durante 3 segundos.

Cuando un competidor, de una inmovilización puntuable pasa a una de abandono pero no puede mantenerla por salir el oponente de la misma, no recibe ventaja por la inmovilización.

Un competidor que alcanza una o varias posiciones puntuables pero sufre una técnica de abandono, podrá ser recompensado con una única ventaja en caso de finalizar el combate sin escapar de esa técnica.

Ventaja:

Una ventaja se contabiliza cuando un competidor alcanza una posición puntuable, pero no es capaz de mantenerla durante los 3 segundos preceptivos. Una ventaja se contabiliza cuando una técnica puntuable no

se completa. El A.C. debe evaluar si el oponente estuvo en un peligro real y si el competidor estuvo realmente cerca de alcanzar la posición puntuable.

Se puede otorgar una ventaja por el A.C. después de que el combate haya finalizado, pero siempre antes de anunciar el resultado. El A.C. puede otorgar una ventaja solo si ya no hay posibilidad para el competidor de alcanzar una posición puntuable.

A. DERRIBOS

Cuando un competidor derriba a su oponente sobre la espalda, sobre uno de los costados o sentado sobre el suelo, tras estar sobre sus dos pies en algún momento durante el movimiento.

2 puntos: Cada derribo con continuidad de control en posición superior durante 3 segundos.

Ventaja: Cuando un competidor consigue un derribo pero el oponente no cae de espaldas o costado sobre el suelo y vuelve a levantarse en 3 segundos; cuando un competidor, en un intento de derribo, atrapa la pierna del oponente y éste provoca la salida del área de combate para evitar que le derriben y obliga al A.C. a parar el combate.

- Cuando un competidor derriba al oponente a cuatro patas o boca abajo, los puntos se entregarán una vez que el competidor al hacer el derribo haya realizado un control de la espalda del oponente – los ganchos del talón no son necesarios, pero al menos una de las rodillas del oponente debe mantenerse sobre el suelo.
- Los competidores que comienzan la técnica de derribo antes de que el oponente se coloque en guardia serán recompensados con 2 puntos o una ventaja por el movimiento, siguiendo las reglas de derribos.
- Cuando un competidor agarra a su oponente los pantalones y el oponente se coloca en guardia abierta, el competidor que agarró los pantalones será recompensado con 2 puntos por el derribo si estabiliza la posición superior en el suelo durante 3 segundos.
- Si el oponente se coloca en guardia cerrada y permanece suspendido en el aire, el competidor tendrá que colocar la espalda del oponente sobre el suelo en 3 segundos y estabilizar la posición superior durante 3 segundos para conseguir los puntos por derribo.
- Los competidores que inician un derribo después de que el oponente haya llegado a guardia no serán recompensados con 2 puntos o ventaja por su movimiento.
- Si un competidor lleva a su oponente al suelo en la línea del área de seguridad, el competidor que haya realizado el derribo debe tener ambos pies dentro del área de combate cuando la técnica se inicia. En este caso solo si los competidores llegan al suelo en una posición de control, el A.C. parará el combate tras los 3 segundos preceptivos. Después el árbitro puntuará y se reiniciará el combate en el centro del área de competición. Los competidores se colocarán en la misma posición en la que ellos estaban cuando se paró el combate.
- Cuando el oponente tiene una o dos rodillas en el suelo, el competidor que realizó el derribo sólo obtendrá puntos si está de pie en el momento en que el derribo se realizó.
- Cuando un competidor lleva a su oponente al suelo usando un derribo o una o las dos piernas, el oponente cae sentado y aplica con éxito una contra (otro derribo), solo el competidor que realizó la contra conseguirá puntos.

- No puntúa en los derribos:
 - a. Los competidores que, defendiendo un volteo, giren a su oponente sobre su espalda o costado en el suelo, no conseguirán la puntuación por derribo.
 - b. Los competidores que defienden un control de espalda en pie, donde el oponente tiene uno o dos ganchos de talón y no tiene un pie en el tatami, no conseguirán 2 puntos o ventaja por derribo, incluso cuando el competidor haya estabilizado su posición durante 3 segundos.

B. TÉCNICAS DE CONTROL (3 SEGUNDOS)

Los combates deben desarrollarse como una progresión de posiciones de control técnico que finalicen en una técnica de abandono. Por lo tanto, los competidores que voluntariamente desistan de una posición, para conseguir puntos desde la misma posición por segunda vez, no serán recompensados de nuevo.

- Los puntos serán entregados por el A.C. de un combate siempre que el competidor estabilice su posición durante 3 segundos.

B.1 RODILLA SOBRE EL VIENTRE

2 puntos: Cuando el competidor que está encima apoya su rodilla sobre el abdomen, pecho o costillas del oponente que está tumbado sobre su espalda o costado, y la otra pierna está extendida con el pie apoyado en el suelo, con ambas caras enfrentadas.

Ventaja: Si una de las rodillas está colocada en el abdomen del oponente pero la segunda está apoyada en el suelo.

B.2 MONTADA FRONTAL Y DE ESPALDA

4 puntos: Cuando el competidor está encima del oponente, fuera de guardia o media guardia, sentado sobre el torso del oponente y con las rodillas o un pie y una rodilla apoyada en el suelo, de frente al oponente y como mucho con un brazo atrapado bajo su pierna.

El control del torso solo se considerará cuando las rodillas estén bajo la línea de los hombros.

Ventaja: con ambos brazos del oponente atrapados bajo las piernas.

B.3 CONTROL DE ESPALDA

4 puntos: cuando el competidor controla la espalda del oponente, colocando sus talones entre las piernas del mismo en una posición en la que pueda atrapar uno de los brazos del oponente sin agarre del brazo por encima de la línea del hombro.

Ventaja:

- Cuando un competidor monta a la espalda del oponente y coloca sus talones entre los muslos atrapando ambos brazos del oponente.
- Cuando un competidor monta a la espalda del oponente pero cruza sus piernas.
- Cuando un competidor fija una figura de 4 alrededor de la cintura o coloca sólo un talón entre los muslos del oponente.

C. POSICION DE GUARDIA Y PASE DE GUARDIA

Cuando el competidor en posición de pie consigue sobrepasar las piernas del oponente en posición inferior (pase de guardia o media guardia) manteniendo el control de costado o en una posición norte-sur sobre dicho oponente durante 3 segundos.

La guardia se define como el uso por el competidor que está tumbado en el suelo de una o ambas piernas para bloquear la realización de un control de costado o posición norte-sur por el oponente que está sobre él.

3 puntos: Pasar la guardia del oponente y continuar con una técnica de control durante 3 segundos.

Ventaja:

- Pasar la guardia del oponente sin continuidad de técnica de control o alcanzar media guardia con buen control (cara a cara).
- Cuando el competidor intenta un pase de guardia y hace que su oponente gire colocándose a 4 patas para prevenir ese pase de guardia.

D. VOLTEOS

Cualquier giro desde la posición de guardia a una posición superior seguida por un control de 3 segundos será reconocido como volteo y recompensado con 2 puntos.

No se recompensan con ventaja aquellos volteos que comienzan y terminan en una guardia al 50/50.

Cambiar la posición de guardia hacia la espalda del oponente (colocándose encima) con un control de 3 segundos y manteniendo al oponente en posición de cuatro patas (con al menos una rodilla en el suelo) será recompensado como volteo también.

E. ABANDONO – LUXACIONES Y ESTRANGULACIONES

- Estas normas se aplican respetando la edad y categorías (según cinturón) de los competidores:
 - a. Todas las estrangulaciones están permitidas, excepto aquellas realizadas con las manos (abiertas) o con los dedos.
 - b. Todas las luxaciones al hombro, codo y muñecas están permitidas.
 - c. Las luxaciones a las piernas o pies están permitidas cuando se ejecuten en flexión, extensión y compresión. Cualquier tipo de luxación en giro a la pierna está prohibida. Si un competidor aplica una luxación correcta sobre la pierna y el oponente intenta escapar girando su cuerpo y abandona por el daño causado, perderá el combate por abandono.
- Durante la técnica de abandono:
 - a. Cuando un competidor golpea dos veces con sus manos al oponente, al suelo o sobre sí mismo de una manera clara y evidente.
 - b. Cuando un competidor golpea el suelo dos veces con su pie al tener sus brazos atrapados por el oponente.
 - c. Cuando un competidor abandona verbalmente, pidiendo que el combate pare.

- d. Cuando un competidor grita o emite sonidos expresando dolor mientras está atrapado por una técnica de abandono.
 - e. El competidor perderá el combate cuando pierda la consciencia debido a un control legal aplicado por el oponente o debido a un accidente no provocado por una maniobra ilegal del oponente.
- El combate se detendrá y el competidor que realiza la técnica de abandono será declarado ganador.
 - El A.C. levanta el brazo correspondiente sobre su cabeza con la palma hacia adelante.
 - El competidor será recompensado con ventaja cuando intente una técnica de abandono en la que el oponente esté en peligro real de abandono y escape. De nuevo es deber del A.C. valorar si la técnica de abandono estaba próxima al fin que persigue.
 - Cuando un competidor realiza una técnica de abandono en el área de seguridad el A.C. no deberá interrumpir el combate.
 - Cuando al realizar una técnica defensiva apropiada para escapar de una técnica de abandono se sale del área de competición, el A.C. recompensará con 2 puntos al competidor que estaba aplicando la técnica de abandono (Sin un movimiento defensivo apropiado sería descalificación).
 - Cuando los competidores salgan fuera del área de combate debido a un movimiento del competidor que realiza la técnica de abandono, el A.C. no marcará 2 puntos después de parar el combate. En su lugar, el A.C. marcará una ventaja dependiendo del estadio de proximidad al abandono, respetando las normas de ventajas.
 - El A.C. deberá parar el combate y reiniciarlo en el centro del área de competición con los competidores en posición de pie.

Sección 43. Sanciones/Actos prohibidos

Esta sección solo contiene “actos prohibidos” y restricciones aplicables a la categoría máxima y a competidores sénior. Es fundamental observar las correspondientes pautas.

Las sanciones serán marcadas en 4 pasos:

- Primera sanción.
- Segunda sanción: ventaja al oponente.
- Tercera sanción: 2 puntos para el oponente.
- Cuarta sanción: descalificación.

1. Faltas serias (actos leves prohibidos):

Serán penalizados con sanción.

- a. Pasividad / evasión del combate (falta de combatividad) se define cuando un competidor claramente no persigue una progresión en el combate, y también cuando un competidor impide que su oponente lleve a cabo dicha progresión.

El A.C. contará 20 segundos seguidos y realizará el gesto de falta de combatividad seguido de la orden verbal "¡FIGHT!" y el gesto para sancionar.

- Dejar el tatami o empujar sin una técnica de ataque al oponente fuera del tatami.
 - Cuando un competidor se mueve en el área de competición y no se implica en el combate.
 - Cuando ambos competidores se colocan en guardia al mismo tiempo, el A.C. contará 20 segundos. Si al final de estos 20 segundos, incluso si los competidores se están moviendo, uno de los competidores no alcanza la posición encima del oponente, no se consigue una técnica de abandono o es evidente que no se completa una técnica para conseguir puntos, el A.C. parará el combate y sancionará a ambos competidores. En esta situación, el A.C. reiniciará el combate en posición de pie.
 - Cuando un competidor rompe el agarre del oponente que está en guardia y no vuelve al combate.
 - Cuando ambos competidores simultáneamente muestran falta de combatividad (o se detienen) en cualquier posición en el combate.
 - Escapar del combate en el suelo, levantarse y no volver al combate.
 - No se considera pasividad cuando un competidor está defendiéndose de los ataques del oponente desde montada, control de espalda, control de costado o posición norte-sur. Igualmente, no se considera falta de combatividad cuando un competidor permanece en posición de montada o de espalda, siempre y cuando se respeten las características de la posición técnica.
- b. Cuando un competidor agarra el interior de la chaqueta o del pantalón del Gi, cuando introduce el pie en la chaqueta y cuando un competidor pasa una mano dentro del Gi del oponente para agarrar la parte externa del Gi.
- c. Colocar la mano sobre la cara del oponente.
- d. Ir al suelo sin un agarre.
- e. Usar el cinturón para cualquier técnica cuando el cinturón no está atado.
- f. Retrasar el combate por no estar preparado para combatir cuando se acerque al tatami o perder tiempo al colocarse el Gi o el cinturón (kimono incorrecto, llevar artículos no permitidos, colocarse el cinturón, abrirse el Gi, cuando un competidor tarda más de 20 segundos en atarse su cinturón durante una parada al detenerse el combate).
- g. Para el Jiu Jitsu No-Gi, cuando un competidor utiliza cualquier tipo de agarre sobre su uniforme o el del oponente.
- h. En la categoría de cinturón blanco, se le prohíbe al competidor saltar para entrar en guardia cerrada mientras su oponente está de pie. Cuando ocurra, el A.C. parará el combate y lo reiniciará con ambos competidores en posición de pie en el centro del tatami.
- i. Colocar el pie deliberadamente en el cinturón.
- j. Colocar el pie deliberadamente dentro de la solapa sin agarre en el mismo sitio.
- k. Hablar o hacer comentarios (sin una razón médica o de seguridad).
- l. Desobedecer las indicaciones de los árbitros.

- m. Salir fuera del área de competición para evitar que el oponente complete un volteo o un derribo (el volteo y el derribo serán puntuados).
- n. Salir del área de competición durante el combate antes de anunciar el ganador (en este caso se añadirá una sanción y como mínimo se dará ventaja al oponente).

2. Las siguientes acciones contarán como “faltas graves” (actos graves prohibidos) y se penalizarán con “Descalificación”:

- a. La primera vez que un competidor hace una “falta grave” será sancionado con “Descalificación.
- b. Aplicar cualquier acción con la intención de herir o dañar al oponente.
- c. Dejar el área de competición deliberadamente al existir riesgo de abandono (cuando no ha realizado un movimiento correcto para escapar).
- d. Hacer cualquier luxación a la columna sin estrangulamiento (tirar desde la posición inferior no se considera luxación de cuello).
- e. Tirar al oponente contra el tatami si éste está en posición de guardia o tiene controlada su espalda.
- f. Realizar técnicas de proyección o derribo que hagan golpear el cuello o cabeza del oponente contra el suelo.
- g. Aplicar puñetazos o patadas, morder al oponente o aplicar cualquier acción contraria a la ética y normativa, o si un competidor muestra un comportamiento temerario o antideportivo (en cualquier momento del Torneo), el quipo arbitral del tatami o el comité de apelación por unanimidad deciden si el competidor debe ser expulsado el resto del Torneo. Informarán al responsable de árbitros de su decisión y pedirán al responsable del Torneo que lo comunique oficialmente. Los competidores expulsados perderán todos los combates ganados, incluyendo las medallas. Además se podrán aplicar acciones legales contra el competidor a través de la Federación correspondiente.
- h. Hacer luxaciones en dedos de manos o pies.
- i. i. Realizar luxaciones en giro a la pierna como cualquier gancho de tobillo o el giro del pie hacia el exterior.
- j. Los ataques laterales graves que afecten a la rodilla (cruzando la pierna desde fuera en una posición de luxación o con fuerte presión).
- k. Meter los dedos en los ojos del oponente.
- l. Cuando un competidor estrangula a su oponente con sus manos abiertas (sin uso del Gi y con una o ambas manos alrededor del cuello del oponente o aplica presión sobre la tráquea con el pulgar) o bloquea el paso de aire usando sus manos sobre la nariz o boca del oponente.
- m. Cuando un competidor intencionadamente intenta conseguir que su oponente sea descalificado reaccionando de un modo que coloque a ese oponente en una posición ilegal.
- n. Usar cualquier tipo de sustancia resbaladiza o cremas (medicamentos) que puedan perjudicar al oponente.
- o. Cuando un competidor no es capaz de cambiar el Gi por uno nuevo dentro de un periodo de tiempo estimado por el A.C.

p. ATAQUES LATERALES A LA RODILLA (DESGARRO DE LA RODILLA).

El desgarro de la rodilla se caracteriza por la colocación de un muslo de un competidor detrás de la pierna del oponente y de su pantorrilla sobre el cuerpo del mismo por encima de la rodilla, superando con el pie la línea media del cuerpo del oponente y por la aplicación de presión sobre la rodilla desde el exterior hacia el interior, mientras se mantiene el pie de la pierna en riesgo atrapado entre la cadera y la axila del atacante.

No es necesario sujetar el pie del oponente para que éste se considere sujeto o atrapado.

En lo concerniente a esta regla, cuando un competidor está de pie y mantiene su peso sobre el pie de la pierna en riesgo, el pie se considerará sujeto o atrapado.

Se considerará asimismo falta grave sancionado con “Descalificación” en los siguientes casos:

- Cuando el competidor ejecuta el movimiento con las características arriba mencionadas, mientras el pie cruza la línea media del cuerpo del oponente.
- Cuando cualquiera de los competidores mantiene una sujeción de luxación, se considerará una falta severa aquél que cruce su pie tal y como se mencionó arriba.

Sección 44. Desenlace del combate.

- Abandono:

Un competidor puede ganar el combate antes de la finalización del tiempo de combate si uno de los competidores aplica una luxación o estrangulación que haga que el oponente abandone. A esta acción se la llama abandono.

- Cuando el tiempo de combate ha terminado, el competidor que tiene más puntos al final del combate será el ganador.
- Si los competidores tienen igual puntuación al final del combate, el competidor que haya conseguido mayor número de ventajas gana el combate.
- Si la puntuación es igual en total de puntos y en número de ventajas, las sanciones deciden quién es el ganador.
- Si la puntuación es igual para ambos en total de puntos y en número de ventajas y sanciones, será responsabilidad de todos los árbitros del tatami declarar un ganador.
- En un combate semifinal o final, si ambos competidores sufren una lesión accidental, la puntuación está igualada en el momento del accidente y ningún competidor puede continuar, el resultado se determinará al azar.

Sección 45. Incomparecencia y abandono.

- La decisión de “ganador por incomparecencia del oponente” será otorgada por el A.C. al competidor cuyo oponente no se presente al combate tras haber sido llamado 3 veces en un tiempo de 3 minutos.
- La decisión de “ganador por abandono del oponente” será otorgada por el A.C. al competidor cuyo oponente abandone la competición durante el combate.

Sección 46. Lesión, enfermedad o accidente.

- En cualquier caso, cuando un combate se pare a causa de lesión del alguno de los competidores, el A.C. debe permitir un tiempo máximo de 2 minutos de tiempo médico por competidor.
- El tiempo médico comienza a la señal del A.C.
- Cuando un competidor presenta sangrado que no puede detenerse después de ser tratado por el médico dos veces, cada competidor tiene derecho por cada herida de ser asistido a petición del A.C.
- Si uno de los competidores no fuera capaz de continuar, el A.C. tomará la decisión de acuerdo a las siguientes cláusulas:
 - a. Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor lesionado, el competidor lesionado perderá el combate.
 - b. Cuando sea imposible atribuir la causa de la lesión a ningún competidor, el competidor lesionado perderá el combate.
 - c. Cuando la lesión sea causada por una acción ilegal realizada por el competidor no lesionado, este último será descalificado y perderá el combate.
- Cuando uno de los competidores se encuentre enfermo durante el combate y no sea capaz de continuar, perderá el combate.
- El médico oficial decide si el competidor lesionado puede o no continuar.
- Si un competidor pierde la conciencia o si es noqueado, el combate debe pararse y el competidor expulsado del resto del día del Torneo.
- Cuando uno de los competidores manifiesta sufrir calambres, el oponente será declarado ganador del combate.
- Cuando un competidor vomite o pierda el control de sus funciones corporales básicas (incontinencia urinaria o de deposiciones), el oponente será declarado ganador del combate.

Sección 47. Higiene.

- Las uñas deben estar recortadas y cortas.
- El pelo largo debe estar atado.
- En el caso de que el competidor presente alguna lesión, erupción cutánea o enfermedad en la piel, el médico debe estar informado y decide si el competidor puede o no participar en la competición.
- Fuera de la zona de competición los competidores deben usar calzado.
- El Gi debe estar limpio y seco, sin olores.

VI. Regulaciones finales.

Sección 48. Situaciones no cubiertas por el Reglamento.

- a. Los árbitros del combate deben tomar juntos una decisión y resolver cualquier situación no cubierta por este Reglamento.
- b. El A.M. no tiene voto, solo asiste.

Sección 49. Entrada en vigor.

Este Reglamento está autorizado por la Asamblea General de la Federación Internacional de Jiu Jitsu y tendrá su entrada en vigor desde el 1 de enero del 2018.

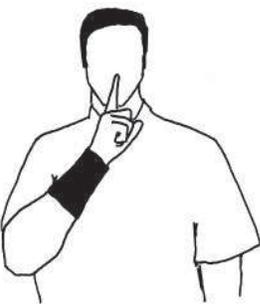
Los anteriores Reglamentos serán reemplazados por este último.

Anexo I. Gestos del árbitro

Sistemas lucha y dúo.

 <p>Hajime (SL) Comienzo del combate El árbitro está de pie entre los competidores y con ambas manos anuncia "Hajime". La voz debe ser firme y con autoridad.</p>	 <p>Matte (SL) Se detiene el combate El árbitro levanta una de sus manos a la altura del hombro con el brazo aprox. paralelo al tatami y muestra la palma de su mano (dedos hacia arriba) a la mesa de anotadores. Voz firme y con autoridad.</p>
 <p>Ippon 2 puntos (SL) El árbitro levanta el brazo izq. o dcho. (dependiendo de si la puntuación es para el competidor rojo o azul), por encima de la cabeza, con la palma de la mano hacia adelante.</p>	 <p>Ippon 3 puntos (SL) El árbitro levanta el brazo izq. o dcho. (dependiendo de si la puntuación es para el competidor rojo o azul), por encima de la cabeza, mostrando claramente los tres dedos.</p>
 <p>Wazaari 1 punto (SL) El árbitro levanta el brazo izq. o dcho. a la altura del hombro (dependiendo de si la puntuación es para el competidor rojo o azul), con la palma de la mano hacia abajo.</p> <p>El gesto debe mostrarse claro a la mesa de anotadores.</p>	 <p>Cancelar o corregir una decisión (SL, SD) El árbitro mueve su mano dcha. varias veces sobre su cabeza después de mostrar la decisión que debe ser corregida. El gesto debe ser cortante, firme y claro para el A.M.</p>
 <p>Pasividad (SL) El árbitro gira los antebrazos de manera horizontal uno alrededor del otro, frente al cuerpo.</p>	 <p>Técnica sin control (SL) El árbitro levanta el brazo dcho. o izdo. horizontalmente, con el brazo doblado frente al cuerpo y la mano en puño (la descripción de la acción debe seguir al gesto antes de que la sanción sea asignada).</p>

SL.....SISTEMALUCHA
SD..... SISTEMA DÚO

 <p style="text-align: center;">Mubobe (SL) Acción confusa o riesgo para el competidor</p> <p>El árbitro estira los brazos con manos en puños varias veces, horizontalmente frente al cuerpo. Después del gesto el A.C. debe anunciar con voz clara "Mubobe".</p>	 <p style="text-align: center;">Golpe directo a la cara (SL)</p> <p>El árbitro mueve su puño hacia su cabeza (derecho o izquierdo según el competidor).</p>
 <p style="text-align: center;">Contacto duro (SL)</p> <p>El árbitro muestra el golpe con el puño contra la palma (derecho o izquierdo según el competidor).</p>	 <p style="text-align: center;">Agarre y golpe (SL)</p> <p>El árbitro muestra con una mano un agarre de Gi y con la otra mano un puñetazo.</p>
 <p style="text-align: center;">Salir fuera de la zona de combate (SL) (Señal del A.L.)</p> <p>El A.L. indica la acción al A.C. para que éste pueda actuar en consecuencia.</p>	 <p style="text-align: center;">Empujar hacia fuera (SL)</p> <p>El árbitro indica con ambas manos el empujón desde la zona de combate a la zona de seguridad (fuera).</p>
 <p style="text-align: center;">Proyectar hacia afuera del área de competición (SL)</p> <p>El árbitro indica con la mano dcha. o izq. (dependiendo si la acción fue realizada por el competidor rojo o azul) el movimiento desde la zona de combate hacia fuera de la zona de seguridad.</p>	 <p style="text-align: center;">Llamadas, comentarios innecesarios (SL)</p> <p>El árbitro coloca su dedo índice extendido desde el puño cerrado delante de su boca.</p>

SL.....SISTEMALUCHA
SD..... SISTEMA DÚO

 <p style="text-align: center;">Osae-komi (SL) Control sobre el suelo El árbitro señala con la mano y palma dcha. o izda. dirigida al competidor y anuncia con voz clara "Osae-komi". El gesto debe hacerse durante todo el tiempo de duración del Osae-komi.</p>	 <p style="text-align: center;">Toketa (SL) Finalización del control en suelo El árbitro mueve su mano varias veces a dcha. e izda. (la cual ha mantenido en posición de Osae-komi) sobre los competidores y anuncia "Toketa". La palma está posicionada verticalmente. El gesto debe ser cortante, firme y claro.</p>
 <p style="text-align: center;">Ai-Uchi (SL) Acción simultánea El árbitro dobla sus brazos en posición horizontal frente a su cuerpo, con los puños en contacto entre sí.</p>	 <p style="text-align: center;">Sancción (SL) (Shido, Chui, Hansoku-make) El árbitro señala al competidor que es penalizado, con el dedo índice extendido de su puño cerrado y anuncia la respectiva sanción.</p>
 <p style="text-align: center;">Señal No lo he visto (SL) El árbitro cubre por un momento sus ojos con las palmas de sus manos abiertas.</p>	 <p style="text-align: center;">Ajustarse el Gi (SL) El árbitro cruza las manos frente al cuerpo, con las palmas estiradas, y señala al competidor que debe ajustarse el Gi.</p>
 <p style="text-align: center;">Full Ippon (SL) (Gesto del árbitro de mesa) El A.M. muestra al A.C. el gesto y el color del ganador.</p>	 <p style="text-align: center;">Hantei (SD) El árbitro levanta un brazo con la palma de su mano lateral por encima de su cabeza.</p>

SL.....SISTEMALUCHA
SD..... SISTEMA DÚO

 <p>Hikiwake (SL, SD) (Empate)</p> <p>El árbitro cruza los brazos delante de su pecho con las palmas estiradas. El árbitro debe anunciar "hikiwake"</p>	 <p>Pausa (SL) (En caso de "Hikiwake" antes de un combate adicional)</p> <p>El árbitro muestra la señal de "OK" con el dedo pulgar hacia arriba a la mesa de anotadores y dirige a los competidores a la zona de seguridad.</p>	
 <p>Anuncio del ganador (SL, SD)</p> <p>El árbitro señala al ganador levantando en un ángulo de 45 grados su brazo (el respectivo al competidor y color que ha ganado), con la mano extendida y la palma abierta, y anuncia con voz clara "ganador".</p>	 <p>Técnica prohibida (SL)</p> <p>Técnicas sancionadas con Shido (luxar dedos de manos o pies; cruzar las piernas alrededor de los riñones; puñetazos, golpes y patadas al oponente cuando éste está tumbado; patadas a las piernas). El árbitro golpea con su mano abierta su antebrazo contrario.</p>	
 <p>Perder tiempo (SL)</p> <p>El árbitro señala hacia su "reloj de pulsera" con el dedo índice extendido en su puño cerrado.</p>	 <p>No seguir las instrucciones del A.C. (SL)</p> <p>El árbitro señala sus orejas con los dedos índices extendidos de sus puños cerrados.</p>	 <p>Tiempo médico (SL, SD)</p> <p>El árbitro forma una "T" con ambos brazos.</p>
 <p>Sonomama: Anuncio para "congelar" (SL)</p> <p>El A.C. golpea enérgicamente (un golpe sería suficiente) con ambas manos la espalda de los competidores cuando están luchando, y anuncia claramente y con voz firme "Sonomama".</p>		 <p>Yoshi: Anuncio para "continuar" (SL)</p> <p>Cuando el motivo por el que se haya parado temporalmente la acción ("congelación") se cumpla, el A.C. debe golpear una vez y con ambas manos la espalda de los competidores y con voz clara y firme anuncia "Yoshi".</p>

SL.....SISTEMA LUCHA
SD..... SISTEMA DÚO

Sistema Ne-waza.



El A.C. llama a los competidores dentro del tatami



Saludo al A.C.



Saludo entre los competidores



Fight (comienzo del combate)



Anuncio del ganador



Ajuste del Gi



Ajuste del cinturón



Los competidores deben permanecer en la zona de combate.
(El A.C. realiza un movimiento circular con el dedo hacia arriba).



Indica al competidor que se ponga de pie.



Indica al competidor que se ponga en el suelo en la posición designada por el A.C.



Stop
(parada temporal o finalización del combate)

Ventaja

Abandono
(del oponente al señalado)



Deducción de puntos



Fight (amonestación)



Descalificación



Señalización de puntuación



2 PUNTOS

PROYECCION
BARRIDO
RODILLA EN LA
TRIPA



3 PUNTOS

PASE DE GUARDIA



4 PUNTOS

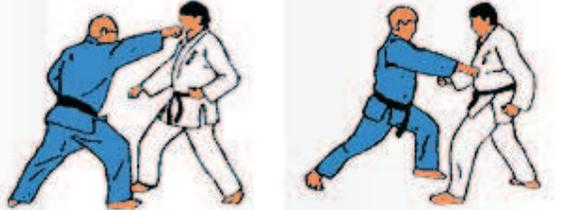
MONTADA DE
FRENTE, TATE,
O CONTROL POR
LA ESPALDA

I
Anexo II. Ataques en el Sistema Dúo
Serie A. Agarres, abrazos y estrangulaciones al cuello:

1		
	<p>Uke agarra el brazo de Tori. Una mano toma la muñeca y la otra el antebrazo.</p> <p>Intención: Empujar o tirar, controlar la mano avanzada de Tori, inmovilizar al defensor.</p>	<p>Uke agarra la solapa contraria del Gi de Tori con su mano.</p> <p>Intención: acercarse al oponente para realizar otra acción, tirar, empujar o sujetar al oponente, posiblemente para golpearlo/la después.</p>
2		
	<p>Uke ataca el cuello de Tori de frente o de espaldas mediante una estrangulación.</p>	<p>Uke ataca el cuello de Tori desde el costado mediante una estrangulación de manos y dedos.</p>
Intención: Empujar a Tori hacia atrás, sujetar a Tori.		
3		
	<p>Uke abraza a Tori de frente o de espaldas apresando o no los brazos de Tori. Uke apoya la cabeza en el hombro de Tori. Antes del ataque, Tori mantiene sus brazos en una posición natural.</p>	<p>Uke aplica Hadaka Jime (estrangulación al cuello por detrás) con su brazo.</p> <p>Intención: Estrangular o romper el equilibrio.</p>
4		
	<p>Uke abraza el cuello de Tori con su brazo desde el lateral.</p>	<p>Uke abraza el cuello de Tori con su brazo de frente.</p>
Intención: estrangular o aplicar una técnica de proyección.		

Comentario general de la Serie A: Manos y agarres deben estar cerrados.

Serie B: Puñetazos, golpes y patadas.

1		
<p>Jodan o Chudan Tsuki – golpe de puño frontal hacia la cabeza o el cuerpo. Objetivo: Plexo solar, estómago o cara.</p>		
2		
<p>Age Tsuki (Upper cut) – golpe con el puño. Objetivo: Barbilla.</p>		<p>Mawashi Tsuki (gancho) – golpe de puño semicircular. Objetivo: Lateral de la cabeza de Tori.</p>
3		
<p>Mae Geri – patada frontal. Objetivo: Plexo solar, estómago.</p>		
4		
<p>Mawashi Geri – patada semicircular. Objetivo: Plexo solar, estómago. Se permite que Tori retroceda un paso y gire su cuerpo ligeramente.</p>		

Comentarios generales de la Serie B:

- El taque debe poder alcanzar a Tori si este no se mueve.
- No se le permite moverse antes de que el ataque se realice.
- Tori debe reaccionar al ataque.

Serie C: Armas.

1		
	Ataque de cuchillo vertical desde arriba. Objetivo: base del cuello en el lado derecho o izquierdo de Tori, justo detrás de la clavícula.	Ataque de cuchillo semicircular aplicado desde el lateral o en diagonal hacia abajo. Objetivo: costado del cuerpo.
2		
	Ataque de cuchillo de frente.	Objetivo: estómago.
3		
	Ataque de bastón vertical desde arriba.	Objetivo: Corona de la cabeza.
4		
	Ataque circular de bastón aplicado desde el lateral o en diagonal hacia abajo. Objetivo: sien o lateral de la cabeza.	

Comentarios generales de la Serie C:

- El ataque debe poder alcanzar a Tori si este no se mueve.
- Tori deberá tener pleno control del arma durante y después de la defensa.

Anexo III. Categorías por peso del Sistema de Lucha

Categorías masculinas

Sénior 21+	Júnior (U21) 18-19-20	Cadete (U18) 15-16-17	Infantil (U15) 13-14	Alevín 11-12	Benjamín 9-10
1 x 3 min.	1 x 3 min.	1 x 3 min.	1 x 3 min.	1 x 2 min.	1 x 2 min.
- 56 kg. - 62 kg. - 69 kg. - 77 kg. - 85 kg. - 94 kg. + 94 kg.	- 56 kg. - 62 kg. - 69 kg. - 77 kg. - 85 kg. - 94 kg. + 94 kg.	- 46 kg. - 50 kg. - 55 kg. - 60 kg. - 66 kg. - 73 kg. - 81 kg. + 81 kg.	- 42 kg. - 46 kg. - 50 kg. - 55 kg. - 60 kg. - 66 kg. + 66 kg.	- 35 kg. - 40 kg. - 45 kg. - 50 kg. - 55 kg. + 55 kg.	- 25 kg. - 30 kg. - 35 kg. - 40 kg. - 45 kg. - 50 kg. + 55 kg.

Categorías femeninas

Sénior 21+	Júnior (U21) 18-19-20	Cadete (U18) 15-16-17	Infantil (U15) 13-14	Alevín 11-12	Benjamín 9-10
1 x 3 min.	1 x 3 min.	1 x 3 min.	1 x 3 min.	1 x 2 min.	1 x 2 min.
- 49 kg. - 55 kg. - 62 kg. - 70 kg. + 70 kg.	- 49 kg. - 55 kg. - 62 kg. - 70 kg. + 70 kg.	- 44 kg. - 48 kg. - 52 kg. - 57 kg. - 63 kg. - 70 kg. + 70 kg.	- 40 kg. - 44 kg. - 48 kg. - 52 kg. - 57 kg. + 57 kg.	- 35 kg. - 40 kg. - 45 kg. - 50 kg. - 55 kg. + 55 kg.	- 25 kg. - 30 kg. - 35 kg. - 40 kg. - 45 kg. - 50 kg. + 55 kg.

Requisitos de participación: Los competidores, miembros de la FIJJ, tendrán que cumplir la edad en el presente año (desde el 1 de enero al 31 de diciembre).

Anexo IV. Categorías por peso del Sistema Ne-Waza

Categorías masculinas

Categorías	Cadetes (U18)	Júnior (U21)	Absoluta	Sénior (+36)
Duración	4 min	6 min	6 min	5 min
Pesos	- 46 kg - 50kg - 55 kg - 60 kg - 66 kg - 73 kg - 81 kg + 81 kg	- 62 kg - 69 kg - 77 kg - 85 kg - 94 kg + 94 kg	- 62 kg - 69 kg - 77 kg - 85 kg - 94 kg + 94 kg	- 62 kg - 69 kg - 77 kg - 85 kg - 94 kg + 94 kg
Luxaciones a las piernas	No permitidas	No permitidas		No permitidas
Posición inicial	De pie	De pie	De pie	De rodillas

Categorías femeninas

Categorías	Cadetes (U18)	Júnior (U21)	Absoluta	Sénior (+36)
Duración	4 min	6 min	6 min	5 min
Pesos	- 40 kg - 44 kg - 48 kg - 52 kg - 57 kg - 63 kg - 70 kg + 70 kg	- 55 kg - 62 kg - 70 kg + 70 kg	- 55 kg - 62 kg - 70 kg + 70 kg	- 62kg - 69kg - 77 kg - 85 kg - 94 kg + 94 kg
Luxaciones a las piernas	No permitidas	No permitidas		No permitidas
Posición inicial	De pie	De pie	De pie	De rodillas

Requisitos de participación: Los competidores, miembros de la FIJJ, tendrán que cumplir la edad en el presente año (desde el 1 de enero al 31 de diciembre).

Versión 2018

Por: Henrik Sandberg Director del Comité Internacional de Arbitraje (IRC)
 Ueli Zürcher Director del Comité Europeo de Arbitraje (ERC)
 Thomas Meyer Director del Comité Europeo de Arbitraje (ERC)
 Linus Bruhin Árbitro Mundial y Abogado

