

CONTACT JU-JITSU COMPETITION RULES



Version 3.0

Valid from 01.06.2020





Historia de este documento

Responsable:

Correo electrónico de la sede de JJIF

en Abu Dabi: mail@jjif.org

apartado de correos 110006

Abu Dhabi

Emiratos Árabes Unidos

Versión	Cambios	Válido desde
1.0	Inicialización	1 de septiembre ,2015
2.0	Cambios por el congreso 2018 Trabajo en Progreso	1 de mayo, 2019
3.0	Adaptación del comité de Contact Ju-Jitsu Medidas de seguridad - Trabajo en progreso	1 de junio 2020



Tabla de contenido

Historia de este documento	1
1. Generalidades.....	3
2. Categorías	4 Código de
3. vestimenta de la competencia	4
1.1 Equipo de protección y seguridad obligatorio	5
4. UNIFORME DE ÁRBITRO	6
5. Duración de un combate	6
6. Número permitido de combates	7
7. En peso.....	7
8. Rituales del torneo	8
9. Reglas de combate	8
1.2 Posiciones de los participantes	8
1.3 Desarrollo de los Combates	8
1.4 Técnicas de lanzamiento y barrido	9
1.5 Técnicas de estrangulación y sumisión dolorosa.	9
1.6 Golpes y golpes simulados (de imitación)	9
1.7 Resultado y Evaluación de un Combate	10
1.7.1 Pura Victoria	10
1.7.2 Victoria por la Primera Técnica Efectiva o Activa.	12 Victoria por decisión
1.7.3 de los árbitros.	12 Victoria por Retiro, Eliminación o
1.7.4 Descalificación.....	13 Victoria por Evasión Intencional de una pelea por
1.7.5 parte del oponente.	14 Evaluación de Competidores que combaten cerca del
1.8 Límite del Área de Competición.	14
10. Técnicas prohibidas / prohibidas	15
11. Reprimendas y advertencias	dieciséis
12. Anuncio de los resultados de un combate	17
13. Desafíos y apelaciones	17



1. Generalidades

El concurso de Ju-Jitsu es una competencia entre dos atletas o equipos de atletas con la intención de la victoria de uno sobre el otro, de acuerdo con las normas y reglamentos vigentes establecidos por la Comisión Técnica de JJIF Contact Ju-Jitsu.

Contact Ju-Jitsu es una combinación dinámica e innovadora de técnicas básicas de Ju-Jitsu como las que se utilizan predominantemente en Fighting System, Jiu Jitsu/Ne-Waza System y algunas de las técnicas utilizadas en Duo System, lo que permite una combinación de contacto completo y sin parar. de técnicas para asegurar una victoria sobre un oponente dentro de un límite de tiempo definido, con especial atención para garantizar la seguridad de cada atleta y el juego limpio.

Los atletas pueden usar todas las técnicas permisibles de Contact Ju-jitsu, así como técnicas sin contacto (simuladas o imitadas), para asegurar la victoria sobre un oponente. Se permiten técnicas de Ju-Jitsu que incorporen manos, codos, rodillas, piernas, espinillas y pies.

Se permiten puñetazos, patadas, golpes de codo, golpes de rodilla, lanzamientos, barridos, bloqueos, pines, maniobras de agarre, derribos, estrangulamientos y sumisiones.

Todas las técnicas anteriores pueden estar permitidas, según las regulaciones vigentes de JJIF Contact Ju Jitsu de 2019, sujeto a que los combatientes tomen el cuidado adecuado para evitar infligir cualquier tipo de lesión intencional entre sí, ya sea en una posición de pie vertical o cuando en la posición horizontal del suelo. De acuerdo con las reglas actuales, el uso de todas las técnicas del sistema Jiu Jitsu/Ne-Waza, técnicas del sistema de lucha y algunas técnicas utilizadas en el sistema Duo, incluidos todos los puñetazos, golpes, patadas y lanzamientos permitidos y todos los agarres, tirones o torsiones permitidos del objetivo designado. Las áreas del cuerpo del oponente o su Ju-Jitsu Gi están permitidas en los eventos de Contact Ju-Jitsu.

Se pueden usar técnicas de puntos de presión, estrangulamientos y estrangulamientos, bloqueos, pines y técnicas de sumisión siempre que no apunten a áreas prohibidas y no provoquen lesiones graves intencionales al oponente y se usen solo como un medio para contrarrestar una técnica o por inducir la sumisión.

Las áreas objetivo designadas y permitidas en un evento de Contact Ju Jitsu son la cabeza (excluyendo la parte posterior de la cabeza), el cuello (solo para llaves de estrangulamiento), brazos, hombros, área de la espalda (excluyendo el área de la columna vertebral y el área de los riñones), brazo y las articulaciones de las piernas, el abdomen, el tórax y el área de la caja torácica. Se prohíben los golpes de codo en la zona desprotegida de la cara (sin protección del casco).

Se permiten patadas y puñetazos de contacto completo y golpes en la cabeza y el torso mientras ambos competidores están de pie únicamente.

Golpes, patadas y otras formas deliberadas de ataques o lanzamientos dirigidos al cuello (que no sea para ejecutar llaves de estrangulamiento), parte posterior de la cabeza, garganta, columna vertebral, riñones, ingle, genitales, región anal, rodillas, articulaciones del codo, articulaciones del tobillo, Los dedos de manos y pies, y todos los órganos vitales están prohibidos.



2. Categorías

Se aplicarán las categorías definidas en el Código de Organización y Deporte de la JJIF 1.3.2.1.

3. Código de vestimenta de la competencia

Todos los competidores de Contact Ju Jitsu deberán estar vestidos con un Ju-Jitsu Gi homologado por JJIF en color blanco o en color azul como se indica a continuación, el cual debe estar limpio y en buenas condiciones como se describe en el código de organización y deporte en la Sección 1.4.

Además, los competidores también deberán usar cascos (protectores de cabeza) rojos o azules aprobados por JJIF junto con guantes rojos o azules de JJIF aprobados por JJIF y espinilleras y protectores de empeine rojos o azules aprobados por JJIF como se detalla a continuación.

Está prohibido cubrir la piel con cualquier tipo de sustancia o vendar la mano y la muñeca, o el uso de gasas o vendajes o cualquier tipo de material de protección sin la autorización del Médico del Torneo.

Los Árbitros de Control Uniforme deben asegurarse de que todos los competidores estén vestidos con el uniforme y el equipo de protección requeridos según los estándares JJIF aprobados ANTES de su entrada al área de competencia.

1.1 Equipo de protección y seguridad obligatorio

Todos los atletas de Contact Ju Jitsu deben garantizar su seguridad personal y protegerse en todos los combates usando equipo de protección de Contact Ju-Jitsu homologado por JJIF como se indica a continuación:

Protector bucal (Gum Shields) para proteger los dientes:



Protectores de ingle (suspensorio) Tipo de copa suave (Para competidores MASCULINO)



Protectores de pecho como ropa interior (Para Competidoras FEMENINAS OPCIONAL)



Protectores de cabeza en rojo y azul para Combina el cinturón



Guantes de contacto JJIF: en color rojo y azul según el cinturón (guantes tipo agarre de palma abierta de un peso mínimo de 6 a 8 onzas con correas elásticas SIN vendaje envuelto en las manos).



JJIF Espinilleras y protectores de empeine (Slip On Tipo) en Rojo o Azul según Cinturón.





4. UNIFORME DE ÁRBITRO

1. Todos los árbitros deben estar vestidos con el uniforme de árbitro de JJIF y deben llevar el uniforme oficial Identificación de Acreditación de Árbitro y una copia de las Reglas del torneo.
2. El uniforme de árbitro de JJIF consiste en una chaqueta americana negra, una camisa blanca, una corbata de JJIF, un pantalón formal negro y zapatos de lona negros o calcetines negros.
El Árbitro Principal tiene la autoridad de eximir al Árbitro de Colchoneta y a los Árbitros Laterales de usar chaquetas mientras offician en el Área de Competición. También se pueden permitir camisas de manga corta.
3. El Árbitro de Colchoneta y los Árbitros Laterales también llevarán una muñequera roja visible en sus muñeca derecha y una muñequera azul en la muñeca izquierda.
4. Se recomienda que el Árbitro de Colchoneta y los Árbitros Laterales también usen látex delgado guantes (guantes quirúrgicos desechables) de color piel o color negro, mientras se oficia en el área de competencia como protección cuando esté en contacto con los atletas.

5. Duración de un combate

La duración de un combate de contacto para atletas adultos oscilará entre dos (2) minutos y un tiempo máximo de combate de cinco (5) minutos, como se indica a continuación:

- **Combates Preliminares:** Dos (2) minutos y un (1) "Minuto de Oro" adicional (Si así lo determina la decisión del árbitro de colchón)
- **Combates Semifinales y Finales:** Los (3) minutos + (Máximo dos (2) Combates Adicionales del Minuto de Oro. El 1er Minuto de Oro según lo determine la decisión mayoritaria del Árbitro de Colchoneta y los árbitros laterales. El 2º Minuto de Oro se otorga en consenso con el Jefe / Árbitro Jefe Adjunto.

Es esencial que entre dos eventos de peleas sucesivas, se dé a los contendientes en cuestión un tiempo mínimo de recuperación de 20 minutos.

El tiempo/reloj del combate comienza inmediatamente después del primer anuncio del Árbitro de Colchoneta instruyendo a los competidores para que comiencen el combate usando su comando de voz "Pelea".

El tiempo de combate se detiene cada vez que el Árbitro de Tarima hace un gesto y anuncia Alto, y dichas detenciones no están incluidas en el tiempo establecido de ningún combate.

Los competidores no tienen derecho a abandonar el área de combate durante un combate, sin permiso específico del árbitro de colchón. Si es necesario, un competidor puede abandonar el área de combate solo según las instrucciones del árbitro de colchón.

En cualquier evento de combate preliminar, si el Árbitro de colchón determina que no hay puntaje o que hay un empate de puntos después del final del tiempo establecido, entonces el Árbitro de colchón tiene la autoridad para otorgar un tiempo de combate adicional de UN Minuto de oro para estos competidores, para permitir que cualquiera de ellos marque una técnica efectiva u obtenga una puntuación u obtenga una ventaja de puntos de penalización



Si aún no se ejecuta una técnica efectiva o ninguno de los competidores obtiene una ventaja, incluso en el minuto de oro, el ganador se determina por decisión simultánea unánime del Árbitro de Colchoneta y los Árbitros de Dos Lados o por decisión mayoritaria de los árbitros (anunciando SCORE), basado en o ha sido más activo o más superior en el minuto de oro únicamente.

Si cualquier combate de contacto semifinal o final resulta en un empate a puntos o sin puntos al final del tiempo establecido, el árbitro de colchón en la debida consulta con ambos árbitros laterales, (decisión de la mayoría), puede otorgar un tiempo adicional de 1 minuto de oro y, en caso de que aún no se haya anotado ningún punto durante el primer minuto de oro, se puede otorgar un SEGUNDO minuto de oro sujeto a la aprobación del árbitro principal o adjunto.

En el caso de que el resultado siga siendo un empate incluso después de otorgar el segundo Minuto de oro, la victoria se otorgará sobre la base del competidor que se determine que aplicó la primera técnica efectiva u obtuvo una puntuación ganadora o obtuvo una ventaja de puntos de penalización en el último Minuto de Oro del combate.

Si ningún competidor gana una técnica efectiva o una ventaja de punto o punto de penalización, incluso en el segundo Minuto de Oro del combate semifinal o final, el ganador se determina por decisión unánime del Árbitro de Colchoneta y los Dos Árbitros laterales (anunciando el PUNTUACIÓN) o por decisión mayoritaria de estos árbitros sujeto al consenso del Jefe o del Árbitro Jefe Adjunto, en base a su decisión sobre el competidor que se haya determinado que ha sido más activo o más superior en el minuto de oro final. .

Un atleta tiene derecho a una atención médica máxima por combate de 3 minutos únicamente. En el caso de que un atleta necesite más tiempo de atención médica que el asignado, el Árbitro de Colchoneta lo considerará descalificado del combate debido a problemas médicos.
razones

6. Número permitido de combates

Si un torneo de Contact Ju-Jitsu tiene una duración de 8 horas en un día, el número de combates por competidor no puede ser más de 8 combates en ese día.

Si el torneo dura más de un día, el número máximo de combates por uno el concursante no puede exceder los 5 combates por día.

El tiempo de descanso entre combates sucesivos para cualquier competidor individual no debe ser inferior a 20 minutos en cada ocasión.

7. pesaje

El pesaje de todos los competidores se realizará de acuerdo con la organización y el código deportivo Sección 3.5



8. rituales de torneo

El Árbitro de Colchoneta y los dos Árbitros Laterales deben alinearse en el borde del Área de Torneo [FOP] y realizar una reverencia general el uno al otro antes de tomar sus posiciones.

El Árbitro de Colchoneta estará situado en el Centro del área de combate y los árbitros laterales a su derecha e izquierda de la colchoneta.

Cuando el árbitro de colchón anuncie una evaluación de resultados, una reprimenda, una sanción o una descalificación, el competidor sujeto se inclinará en señal de aceptación hacia el árbitro.

3 En el caso de que un competidor tenga que salir del área de combate para obtener atención médica (para asistencia médica y control), el competidor restante se mueve al centro de la arena y se sienta sobre sus rodillas de espaldas al otro competidor que recibe tratamiento médico.

Al final del combate y después del anuncio del ganador, ambos competidores se saludarán entre sí y luego se inclinarán ante el Árbitro de Colchoneta y saldrán del área siguiendo el mismo ruta a medida que entran.

9. Reglas de combate

1.2 Cargos de los participantes

- "De pie": la posición de un competidor se define como cuando toca el área de combate solo con los pies (se para sobre los pies).
- "Acostado" o "Suelo": la posición de un competidor se define como cuando toca el área de combate con cualquier parte de su cuerpo que no sea con los pies.

1.3 Curso de los Combates

Los contendientes comienzan el combate enfrentándose entre sí en el medio del área de combate, aproximadamente a dos metros de distancia. El competidor con Casco Rojo, Guantes Rojos y Cinturón Rojo permanece en el lado derecho de los Árbitros de Colchoneta (MR). A la señal del MR, los competidores harán una reverencia de pie primero a los árbitros y luego entre ellos.

Una vez que el Árbitro de Colchoneta anuncie la orden "Pelea", el combate comenzará de pie. El reloj del combate se detiene cada vez que el MR anuncia STOP.

Los concursantes pueden controlar y cambiar entre diferentes posiciones, pero cada uno debe estar activo.



1.4 Técnicas de lanzamiento y barrido

Un barrido y un derribo se definen como una técnica aplicada por un competidor que hace que su oponente pierda el equilibrio y caiga sobre el área de combate, tocándolo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, es decir, se encuentra "tumbado" o "en una posición de tierra".

Un lanzamiento también se define como una acción en la que un competidor defensor intercepta y contrarresta una iniciativa del oponente y lanza a su oponente cambiando el carácter y el flujo de la caída de los oponentes.

Está prohibido cualquier lanzamiento o barrido que pueda causar lesiones en la cabeza, el cuello o la columna vertebral, las articulaciones del brazo o la pierna y la rodilla del oponente.

1.5 Técnicas de estrangulación y sumisión dolorosa.

Una técnica de sumisión dolorosa es sujetar o bloquear una pierna, el brazo, el tobillo o la mano del oponente, lo que le permite al atacante realizar una flexión dolorosa (palanca) como una barra de brazo o una barra de pierna, o la rotación de una articulación. (nudo) llave de pierna, llave de brazo, llave de tobillo o pellizco de tendones o músculos (ataque de punto de presión) y obligar al oponente a someterse golpeando o gritando

Las técnicas de estrangulamiento o estrangulamiento se definen como la restricción aplicada mecánicamente de la respiración y el sistema de circulación sanguínea por medio de tensar o apretar el cuello y los vasos sanguíneos del oponente, lo que resulta en una sumisión por golpeo o señal de rendición o por pérdida del conocimiento.

1.6 Huelgas

Los golpes son técnicas realizadas con la pierna, el pie, la rodilla, la mano o el codo en las áreas objetivo permitidas del cuerpo.

Solo las técnicas de golpe precisas (con aplicación dinámica y torque adecuado, debidamente ejecutadas a la distancia adecuada) que causan la pérdida de equilibrio en el tiempo extra o que causan la incapacidad de un competidor para continuar el combate por más de 3 segundos, se cuentan como técnicas efectivas. .

1.7 Resultado y Evaluación de un Combate

El resultado de un combate puede ser la victoria de uno de los contendientes y la derrota del otro, así como la derrota/descalificación de ambos participantes.

Para un combate ordinario de Contacto (sin Minuto de Oro), el Árbitro de Colchoneta no otorga ningún punto por golpes, patadas, derribos o pines efectivos, a menos que dichas técnicas den como resultado una sumisión, un derribo o un nocaut.

La victoria en un combate se puede clasificar como bajo

- Pura victoria sobre el oponente
- Victoria por Penalización o Inhabilitación Médica
- Victoria por retiro de cualquiera de los contendientes
- Victoria por Decisión de los Árbitros.



1.7.1 Victoria pura

Pure Victory se otorga a un concursante de la siguiente manera:

- Por ejecutar con éxito una Sumisión o un Choke Hold o un Knock Out;
- En caso de predominio evidente de uno de los participantes;
- En caso de retiro o descalificación de un competidor;
- En caso de que un combate no pueda continuar ¹

Los Estrangulamientos se cuentan como Pura Victoria si el competidor que está siendo estrangulado da una señal de rendición (golpea) o pierde el conocimiento.

Una Técnica de Sumisión se cuenta como Victoria Pura, en caso de que uno de los competidores que está siendo sometido a un agarre de sumisión, como una barra de brazo o una llave de pierna, dé una señal de rendición (tap out), indicando su incapacidad para continuar con la técnica. combate.

Una señal de rendición o Tap Out se da mediante un doble toque con la mano o el pie en el área de combate o en el cuerpo del oponente o en el propio cuerpo. Se considera cualquier grito de un competidor al ser sometido a una técnica de sumisión dolorosa o al ser asfixiado.

como señal de rendición. Un Knock Out (KO) se cuenta como una Victoria Pura en el caso de que uno de los participantes sea derribado o desorientado y no se levante de la lona o sea incapaz de continuar con el combate después de cinco 5 segundos de haber sido derribado o desorientado debido a un golpe efectivo, patada, lanzamiento o cualquier otra técnica permitida.

~~Cualquier Deportista que sufra un nocaut~~ y no pueda continuar con un combate después del mandatorio. 5 segundos, NO serán elegibles para competir en ningún otro Combate del Torneo y estarán sujetos a una estrecha observación médica continua.

Un primer Knock Down (KD) es una técnica efectiva y ocurre cuando el oponente cae al suelo o está desorientado debido a un golpe o lanzamiento o cualquier otra técnica permitida, PERO luego puede levantarse o puede continuar con el combate. dentro de los 5 segundos contar. Sin embargo, el segundo derribo en el mismo combate se cuenta como Pura Victoria, si uno de los participantes como resultado de un golpe, lanzamiento o cualquier técnica permitida cae o se desorienta por segunda vez y no puede continuar levantándose o continuar con el combate dentro de un conteo de 3 segundos.

Cualquier Atleta que sufra un segundo derribo y no pueda continuar con un combate después de la cuenta obligatoria de 3 segundos, NO PUEDE ser elegible para competir en ningún otro Combate del Torneo y estará sujeto a una estrecha observación médica continua.

Cualquier golpe que inadvertidamente resulte en una herida abierta o abierta en el oponente se considerará automáticamente como un Knock Out Técnico (TKO). Cualquier intento intencional de causar tales heridas resultará en la descalificación inmediata del atacante.

Cualquier atleta que sufra una herida abierta y el Árbitro considere que no puede continuar con el combate, NO PODRÁ ser elegible para competir en ningún otro Combate del Torneo y estará sujeto a observación médica continua.

1 Un combate no puede continuar: debido a la negativa, la no comparecencia de un competidor o la retirada de un competidor por parte del Médico del Torneo o del representante de los Atletas; o por que un atleta exceda los 3 minutos de tiempo de atención médica



Una clara superioridad o predominio de un competidor sobre el otro, se considera como Victoria Pura - Si durante el transcurso del combate uno de los competidores demuestra una pérdida de deseo de continuar con la pelea o no se defiende del ataque del oponente o no lo hace. no responde o resiste el agarre doloroso durante más de cinco segundos, el Árbitro de Colchoneta detendrá la pelea y otorgará a su oponente una Victoria Pura debido al predominio evidente.

Cualquier acusado que sea derribado por un oponente fuera del área de combate o que sea forzado a salir del área de combate por los lanzamientos o golpes de los oponentes será sancionado con una sanción. Empujar al oponente fuera del área de combate con ambas manos no se considera un golpe y el atacante puede ser sancionado con una penalización.

1.7.2 Victoria por la Primera Técnica Efectiva o Activa.

La victoria se puede otorgar al final del tiempo de combate establecido (en caso de que no haya una victoria pura) sobre la base de técnicas efectivas ejecutadas durante el Minuto de Oro adicional, inmediatamente después de la ejecución de la primera Técnica Efectiva.

Una Técnica Activa o Efectiva se define como:

- Un golpe que desequilibre o desestabilice al oponente;
- Un lanzamiento de amplitud sobre la espalda, con una separación de dos pies sobre la colchoneta del agresor.
- Un lanzamiento que hace que el acusado caiga de espaldas sobre la colchoneta durante más de 3 segundos
- No responder o no resistir o contrarrestar un ataque de larga duración;
- Expulsar o empujar al oponente fuera del área mediante una serie de golpes o pases;

NOTA: Cualquier golpe que haga contacto con la columna vertebral o cualquier área prohibida o cualquier golpe con las rodillas o el codo en la cabeza o la cara en el suelo o cualquier los golpes que hacen contacto con la cabeza o la cara mientras están inmovilizados, resultarán en descalificación inmediata del participante.

1.7.3 Victoria por decisión de los árbitros.

En caso de que no se determine al ganador después del final del tiempo de combate e incluso después del final del tiempo adicional, cada árbitro determinará individual y simultáneamente al ganador del combate mediante su evaluación general del combate, en función de la actividad de cada participante. , su preparación física y por la calidad de las técnicas de ataque y defensa ejecutadas. Se requiere el consenso del Árbitro Jefe/Árbitro Jefe Adjunto para declarar el resultado de cualquier Combate Final basado en la Decisión de la mayoría de los Árbitros.

1.7.4 Victoria por Retiro, Eliminación o Descalificación.

Un competidor puede ser retirado, removido o descalificado de un combate por decisión de Árbitro Jefe / Árbitro Jefe Adjunto y al mismo tiempo otorgar Pure Victory al otro competidor en casos como los siguientes:



- En caso de que un participante vaya deliberada o repetidamente más allá del área de competencia o por ejecutar cualquier acción prohibida por las Reglas.
- en caso de que un competidor no pueda continuar con el combate debido al médico del Torneo conclusión debido a cualquier lesión que pueda haber ocurrido en el curso de un combate
- En caso de que el tiempo de atención médica exceda el tiempo acumulativo permitido de 3 minutos por combate
- por no presentarse en el área de combate dentro de los 2 min. después de la primera citación;
- por falta de preparación para el combate en 2 min. después de la primera citación (ausencia del uniforme o equipo de protección necesarios);
- después de recibir dos penalizaciones y es susceptible de recibir la tercera penalización/descalificación, sujeto a la decisión unánime del Árbitro de Colchoneta y los Árbitros de Ambos Lados o si la decisión mayoritaria de los Árbitros es apoyada por el Árbitro Principal.

El participante debe ser retirado del torneo por decisión del árbitro principal, si no puede continuar participando en el torneo por recomendación del médico debido a una enfermedad, lesión o herida abierta en el transcurso de un combate.

Un competidor puede ser eliminado/retirado o descalificado de un torneo por decisión del Jefe/Subjefe de Árbitros en los casos siguientes:

- por comportamiento grosero y poco ético hacia un atleta rival, o cualquier otro participante, o hacia cualquier árbitro o miembro de la audiencia,
- por negarse a realizar rituales de torneo, saludar a un rival o ejecución incorrecta de un saludo;
- por ejecutar repetidamente cualquier técnica prohibida, o que resulte en una acción opuesta lesión de los atletas que hace imposible que ese oponente continúe participando en el torneo (por decisión de un médico);
- por no comparecer a un combate;
- por mentir a los árbitros o tratar de engañar a cualquier oficial

Si AMBOS competidores infringen simultáneamente las Reglas de la competencia y están sujetos a la descalificación, el Árbitro del colchón los considerará perdedores.

1.7.5 Victoria por Evasión Intencional de una pelea por parte del oponente.

La evasión de una pelea se define como cuando:

- Un competidor sale intencionalmente de los límites del área de combate durante el combate, ya sea de pie o tumbado, para evadir un ataque;
- Dirigirse falsamente al médico del Torneo en busca de ayuda médica con el objetivo engañoso de descansar, recuperar, etc.;
- Uso de empuñaduras solo para defender, sin ningún intento real de ataque;



- “Alargar el tiempo” intencionalmente: desordenar el uniforme o el equipo de protección de participante, pérdida de tiempo en el ajuste de uniforme o equipo, etc.

Los contendientes que sean eliminados de cualquier Combate final por evadir la pelea, serán privados de medallas.

1.8 Evaluación de Competidores que combaten cerca del límite del Área de Competición.

Se considera que un concursante se encuentra en la posición "Fuera del área del Concurso" de la siguiente manera:

- Cuando uno de los competidores en posición “de pie” ha sobrepasado el límite de la área de competencia con ambos pies;
- Cuando el cuerpo de uno de los participantes en posición tumbada (suelo) se desplace sobre el límite del área de combate.
- En el transcurso de un combate, la posición “fuera del área” es determinada por el Tapete. árbitro, y si en algún momento discutible - es por decisión mayoritaria de los árbitros laterales y los árbitros de colchón

Si se encuentra que algún competidor se encuentra en la posición "fuera del área de competencia", entonces se le movieron de regreso al medio del área de combate por orden del árbitro de Mat y ellos luego se les ordena reanudar el combate desde la posición de pie. Los concursantes NO deben parar el combate en cualquier momento sin la orden específica del Árbitro de Colchoneta, incluso si son en el borde límite del Área de Competición

Cualquier técnica que haya comenzado en una posición “fuera del área” no contará como una técnica válida.

Un lanzamiento que comenzó en el área de competencia se cuenta en caso de que termine “fuera del área”.

Se permite ejecutar agarres de sumisión, candados, golpes de imitación y estrangulamientos que comenzaron en el área de combate y se consideran válidos incluso si concluyen fuera del área, siempre que uno de los competidores todavía esté tocando la superficie del área de combate.
con cualquier parte de su cuerpo.

10. Técnicas prohibidas / Prohibidas

En un concurso de Contact Ju-Jitsu, está totalmente prohibido que cualquier competidor ejecute cualquiera de las siguientes técnicas prohibidas e ilegales:

- Lanzar a un oponente sobre su cabeza; pile drive o clavar la cabeza o un lanzamiento de suplex o ejecutar un lanzamiento agarrando la cabeza con ambas manos (sin agarrar una mano o uniforme del atleta atacado);



- Realice cualquier lanzamiento peligroso como el Kani Basami (lanzamiento de tijera voladora)
- sostener o suprimir intencionalmente los ojos de un oponente o sostener la boca o la nariz
- arañar, morder, pellizcar, calibrar, anzuelo cualquier parte del cuerpo;
- torcer o doblar el cuello o la columna hacia atrás;
- presione la cabeza, el cuerpo y la garganta con los codos y las rodillas;
- agarrar, presionar o poner los brazos y los pies contra la ingle y la cara (entre las cejas y la boca)

- Agarrar o torcer los dedos, cabello, orejas;
- realizar "palanca" sobre la rodilla o el tobillo o doblar la pierna contra el ángulo de su curva natural;
- realizar movimientos dolorosos o sofocantes con un movimiento brusco;
- enrolle el extremo del cinturón alrededor de cualquier parte del cuerpo de un rival
- alejarse intencionalmente para salir del área de competencia o empujar a un rival;
- Golpee los genitales, la ingle y la región anal, la columna vertebral, los órganos vitales, el área parietal (parte posterior de la cabeza) y las articulaciones contra la curvatura natural;
- realizar empujones y golpes con los dedos, palma, borde de la palma, guante abierto, cabeza tope en la cara o los ojos;
- Golpear la cabeza con la rodilla, el codo o el pie desde la posición en el suelo "acostado";
- patear a un oponente mientras está en la posición de suelo "tumbado".
- Golpear la cabeza del oponente contra el tapete
- Un golpe al cuerpo alto y fuerte intencional
- Golpear la cara abierta del oponente con golpes de codo
- Asfixiar el cuello de un oponente con las manos desnudas, los dedos o usando solo el antebrazo
- Golpear a un oponente cuando su equipo de protección se ha quitado o se ha desprendido

En caso de que los árbitros no noten la ejecución de cualquier técnica prohibida por parte de uno de los competidores, el oponente puede dar una señal con la voz o un gesto de que se le está aplicando dicha técnica prohibida. Las alarmas falsas o engañosas por parte de cualquier atleta están prohibidas y son sancionadas como una acción prohibida.

Las siguientes acciones también se consideran acciones prohibidas:

- Negarse a cumplir con las órdenes o mandatos de los Árbitros de Colchón
- Agarrarse al borde del tapete mientras se está en el límite del área de combate;
- Desordenar intencionalmente el uniforme, quitarse o tirar cualquier parte del equipo de protección o uniforme, o atarse el cinturón o tratar de poner el uniforme en orden, sin el permiso específico del Árbitro de Colchoneta;
- Charlando entre los competidores o con el entrenador u otros durante el combate



11. Reprimendas y advertencias

Dependiendo del grado de seriedad de la violación de las Reglas de la Competencia, el Árbitro de Colchoneta emitirá secuencialmente al infractor la primera amonestación (reprimenda oral), la primera sanción, la segunda sanción y luego la descalificación sujeta a consenso. Es obligatorio que el atleta sancionado o reprendido se incline ante el árbitro de Mat al recibir cada reprimenda o sanción o incluso descalificación.

El Árbitro de Tarima tiene el derecho de emitir una “advertencia o amonestación oral” a un competidor por ejecutar cualquier acción o técnica que pueda conducir al incumplimiento de las reglas.

El número de reprimendas orales no es fijo y no afecta el resultado de un combate.

El Árbitro de Colchoneta sancionará a un competidor por cualquier infracción considerable de las Reglamentos de Competición o por infracción reiterada tras recibir la “reprimenda oral”.

- La violación de las Reglas, que amerite una amonestación oral, o una sanción o que pueda resultar en la descalificación/remoción de un participante de un combate o del torneo, son las siguientes:

- Tardanza en presentarse en el área del Concurso después de la convocatoria;
- Todo tipo de evasiones de pelea (según estas Reglas) y otras acciones prohibidas
- Cualquier incumplimiento de la disciplina o del código de conducta;
- Charlar con el otro competidor o un entrenador durante el combate;
- Gritar consejos, acompañados de un comportamiento poco ético de cualquier representante, entrenador u otros participantes del equipo, situados cerca del área,
- Negativa a cumplir con las órdenes de los árbitros del tapete
- Comportamiento poco ético

Por tardanza en presentarse en el área de competencia por más de 30 seg. después de la primera convocatoria, un participante recibe una reprimenda durante más de 1 min. tarde – 1ra Penalización.

Por llegar tarde más de 1 minuto se sanciona la 2ª Penalización. Por llegar tarde más de 2 minutos, el competidor es Descalificado del combate por consenso del Árbitro de Colchoneta y los Árbitros Laterales.

En caso de que el participante, que está siendo sometido a una sumisión, estrangulamiento o pin, se deslice intencionalmente fuera de los límites del área de combate, será sancionado inmediatamente por salir intencionalmente fuera de los límites del área de combate con una primera, segunda penalización o retiro de un combate.

12. Anuncio de los resultados de un combate

El anuncio del resultado de un combate ganando por nocaut, sumisión, estrangulamiento o en términos de evidente predominio se anuncia de la siguiente manera: En este combate, el ganador es el púgil con cinturón rojo o azul (apellido y nación del ganador).



En caso de retiro, descalificación, rechazo o ausencia de un oponente, el resultado del combate se anuncia de la siguiente manera: En este combate, el ganador prematuro es un luchador con cinturón rojo o azul (apellido y nación del ganador).

En caso de ganar por decisión de los árbitros: En este combate el ganador por decisión de los árbitros es luchador con cinturón rojo o azul (Apellido y Nación del ganador).

13. Desafíos y apelaciones

El procedimiento de protesta y arbitraje se ajustará al Código Deportivo JJIF de 2019.
