

REGLAMENTO DE NE WAZA

DIRECTRICES DE COMPETICIÓN

FORMATO MANUAL TRADUCIDO AL ESPAÑOL

Por: **La Comisión Madrileña de Arbitraje de Jiu Jitsu (2016)**

(Nieves Molina – Jesús Hernández - Antonio Valero)



www.jjau.org

Este Reglamento se ha realizado con el apoyo de la Unión Asiática de Jiu Jitsu (JJAU - Ju-Jitsu Asian Union) y contiene las reglas para el sistema de competición Ne-Waza Jiu-Jitsu. Aprobado por la Federación Internacional de Jiu Jitsu (JJIF) en agosto de 2015.

Las reglas son idénticas a las normas Pro Jiu-Jitsu, sólo el formato de la competición, los reglamentos de los sistemas y categorías por edad podrían ser diferentes.

Los derechos de autor (especialmente de las fotografías) pertenecen a la Unión Asiática de Jiu Jitsu (JJAU - Ju-Jitsu Asian Union).

La versión original en inglés es el único Reglamento internacional válido.

Este Reglamento no podrá ser usado con fines lucrativos.

Reglas de Competición

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.

Además de las restricciones, normas, directrices, adaptaciones en la organización, formato y protocolo para los diferentes eventos, se incluyen los pesos especiales o categorías por edad y diferentes niveles de capacidad de combate (categorías por cinturón).

Todas las referencias en este documento sobre el termino "él" serán entendidas como "él o ella".

SECCIÓN 1 ÁREA DE COMPETICIÓN

La zona de combate debe establecerse siguiendo las normas adicionales contenidas en el documento adjunto.

- El área de competición deberá estar cubierta por tatamis de diferente color que dividan las áreas.
- La zona fuera de la zona de combate se denomina zona de seguridad.

- La "zona de combate" más la "zona de seguridad" se denomina "área de competición".
- La zona de seguridad adicional no es parte del "área de competición".

SECCIÓN 2 ENTRENADORES

Se permite, debido a este modelo de competición, un único entrenador.

- El entrenador estará en el límite del área de competición durante el combate, podrá asistir al competidor.
- Siendo conscientes de su papel, los entrenadores deberán tener un comportamiento acorde a las reglas éticas de nuestro arte marcial.
- 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.
- 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 reservada a los entrenadores mientras dure el combate.
- Si el mal comportamiento persiste, los árbitros del combate podrán decidir su expulsión del área oficial durante el resto del Torneo. El organizador / anfitrión se reserva el derecho de expulsión de personas inaceptables del pabellón.

SECCIÓN 3

VESTIMENTA DE COMPETICIÓN Y REQUISITOS PERSONALES

El competidor debe asegurarse seguir las normas de vestimenta de Competición y requisitos personales de acuerdo al documento adjunto.

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 dentro de un tiempo aceptable.

Generalidades:

- Los competidores deberán usar un Gi de buena calidad, limpio y en buen estado. Deberá ser de la talla acorde al competidor y el material del Gi debe permitir un agarre apropiado.
- Los competidores deberán usar ropa interior corta. En el caso de las mujeres, es obligatorio el uso de una camiseta elástica que se ajuste a su cuerpo debajo del Gi.
- Los competidores deberán llevar las uñas de manos y pies cortas.
- Los competidores no podrán usar nada que pueda herir o dañar a su oponente.
- El pelo largo debe estar atado por una banda elástica blanda. El Hejab (pañuelo musulmán para cubrir el pelo) está permitido.

SECCIÓN 4

CATEGORIAS Y TIEMPO

- Las categorías serán acordes con el código de la Organización.
- Una categoría "Open" puede ser incluida en la competición.
- El tiempo de combate será establecido de acuerdo a la categoría.
- 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 5

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:
 - i. El árbitro puede consultar al Director de Arbitraje del encuentro, pero la decisión final, sea o no para cambiar el resultado, corresponde al árbitro;
 - ii. 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 sillas 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 gesto 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 6

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 7 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 establezca 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.



Gestos del árbitro para dirigir el combate



El A.C. indica al competidor que se ajuste el Gi cruzando los brazos hacia abajo, a la altura de la cintura.



El A.C. indica al competidor que se ajuste el cinturón imitando el movimiento de apretar el nudo del mismo.



El A.C. avisa a los competidores que deben permanecer dentro de la zona de combate haciendo un movimiento circular con el dedo el cual apunta hacia arriba.



El A.C. indica al competidor que se ponga de pie.

El A.C. indica al competidor que vuelva al suelo (en la posición designada por el árbitro).





SECCIÓN 8

APLICACIÓN DE "FIGHT" Y "STOP"

- a. El A.C. anunciará "Fight" para iniciar y reiniciar el combate después de "Stop".
- b. El A.C. anunciará "Fight" para informar al competidor de una pasividad marcada como tal (falta de combatividad, evasión del combate).
- c. 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, comunicación de una decisión o visión de una supuesta herida).

- Si ambos competidores abandonan 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.

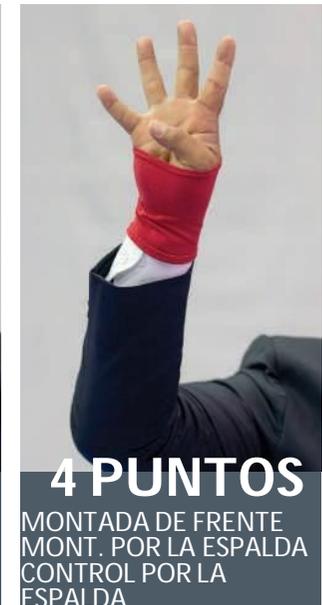
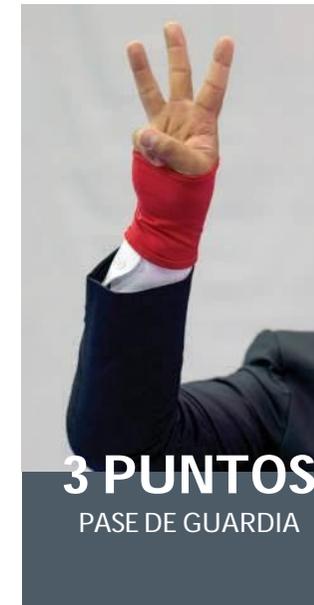
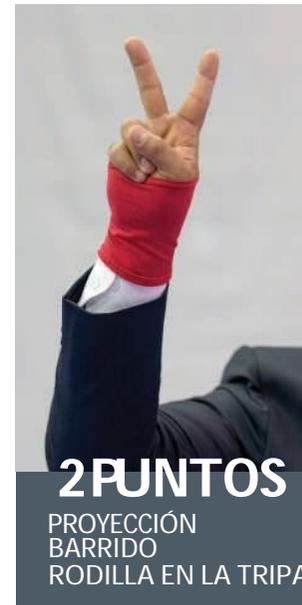
- En caso de abandono (un competidor abandona, muestra otros signos, grita o no puede abandonar por sí mismo durante una estrangulación o luxación).

- El combate ha terminado.

- d. 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 combate el A.C. debe anunciar "Fight".

SECCIÓN 9 PUNTUACIÓN

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



Puntos

Los puntos deben ser marcados 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.

Notas

VENTAJA



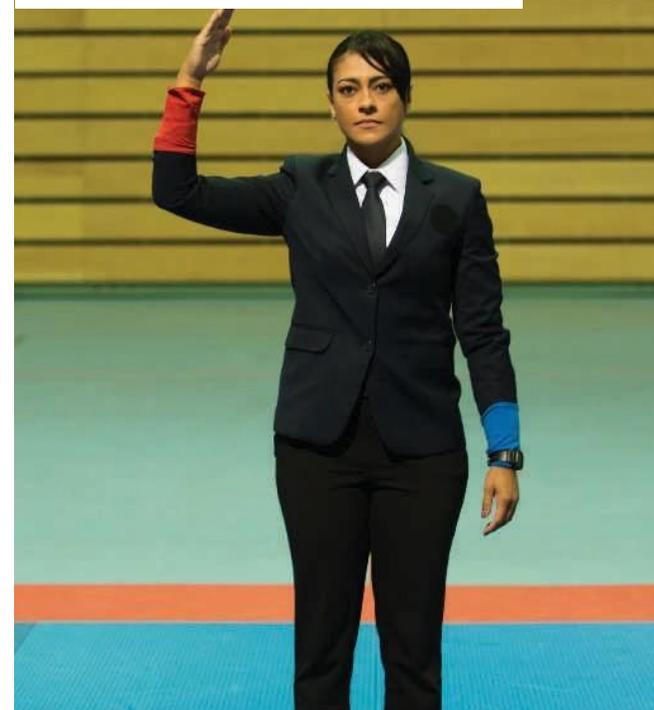
El A.C. levantará el brazo correspondiente al competidor que haya logrado una ventaja, a la altura del hombro.

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.

DEDUCCIÓN DE PUNTOS



El A.C. levantará el brazo correspondiente al competidor al que hay que deducir puntos a la altura del hombro con la palma de su mano abierta.

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.



- 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 a una pierna o a ambas, el oponente cae sentado y aplica con éxito una contra (otro derribo), sólo 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, aunque el competidor haya estabilizado su posición durante 3 segundos.



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

2 PUNTOS

Cuando un competidor alcanza 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 de su oponente y éste provoca la salida fuera del área de combate para evitar que le derriben y obliga al A.C. a parar el combate.

VENTAJA

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 establezca su posición durante 3 segundos.

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.

NO PUNTÚA



2PUNTOS



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 dos 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 bajos sus piernas.

NO PUNTÚA



NO PUNTÚA

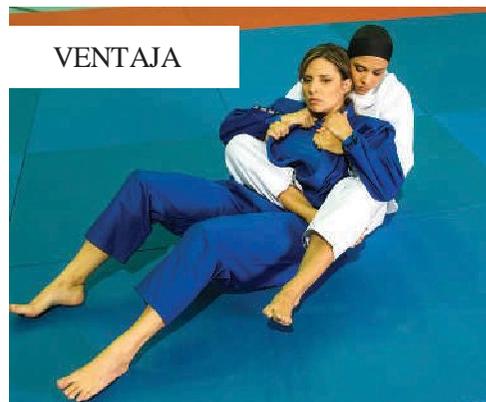
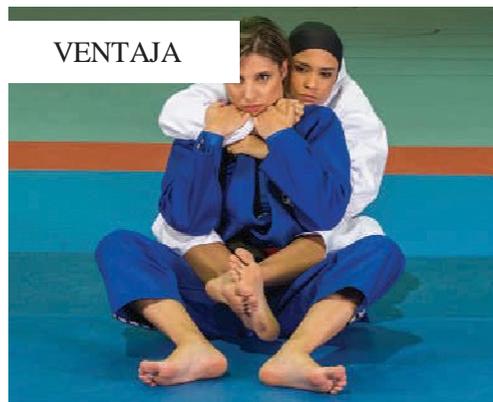
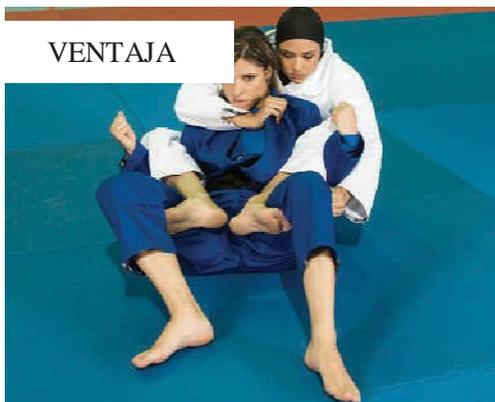


Cuando se realiza una transición de montada frontal a montada de espalda o viceversa (puesto que son posiciones distintas), los competidores conseguirán 4 puntos por la primera montada y otros 4 por la montada realizada a continuación, siempre y cuando se estabilicen cada una por un periodo de 3 segundos.

B.3 CONTROL DE ESPALDA



Quando 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.



Si una técnica de control no puede mantenerse suficientemente para conseguir puntos, será recompensada con una ventaja.

Quando un competidor monta a la espalda del oponente y coloca sus talones entre los muslos atrapando ambos brazos del oponente.

Quando un competidor monta a la espalda del oponente pero cruza sus piernas.

Quando un competidor fija una figura de 4 alrededor de la cintura o coloca sólo un talón entre los muslos del oponente.

C. POSICIÓN 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.

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



- 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 en posición cuadrupedal 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 cuadrupedal (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 salen 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 10

SANCIONES / ACTOS PROHIBIDOS

Este párrafo 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:

- Sanción.
- Sanción: ventaja al oponente.
- Sanción: 2 puntos para el oponente.
- Sanción: descalificación.

El A.C. anunciará “fight” y marcará el gesto: “levantando un puño apretado a la altura del hombro”.

10.1.- Faltas serias (actos leves prohibidos) serán penalizadas con sanción.



Las siguientes acciones contarán como actos leves prohibidos:

- Pasividad / evasión del combate.

En caso de evasión del combate el A.C. señalará al competidor anunciando “fight” y mostrará el signo de la sanción.



Si el competidor no puede ver al A.C., éste le tocará.



- 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.

- b. Dejar el tatami o empujar sin una técnica de ataque al oponente fuera del tatami.
- c. Cuando un competidor se mueve en el área de competición y no se implica en el combate.
- d. 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.
- e. Cuando un competidor rompe el agarre del oponente que está en guardia y no vuelve al combate.
- f. Cuando ambos competidores simultáneamente muestran falta de combatividad (o se detienen) en cualquier posición en el combate.
- g. Escapar del combate en el suelo, levantarse y no volver al combate.
- h. 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.

- i. No se considerará falta de combatividad cuando un competidor está en posición de montada o de espalda, siempre y cuando se respeten las características de la posición técnica.
- 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.



- Colocar la mano sobre la cara del oponente.
- Ir al suelo sin un agarre.
- Usar el cinturón para cualquier técnica cuando el cinturón no está atado.
- 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).

- Para el Jiu Jitsu No-Gi, cuando un competidor utiliza cualquier tipo de agarre sobre su uniforme o el del oponente.
- 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.

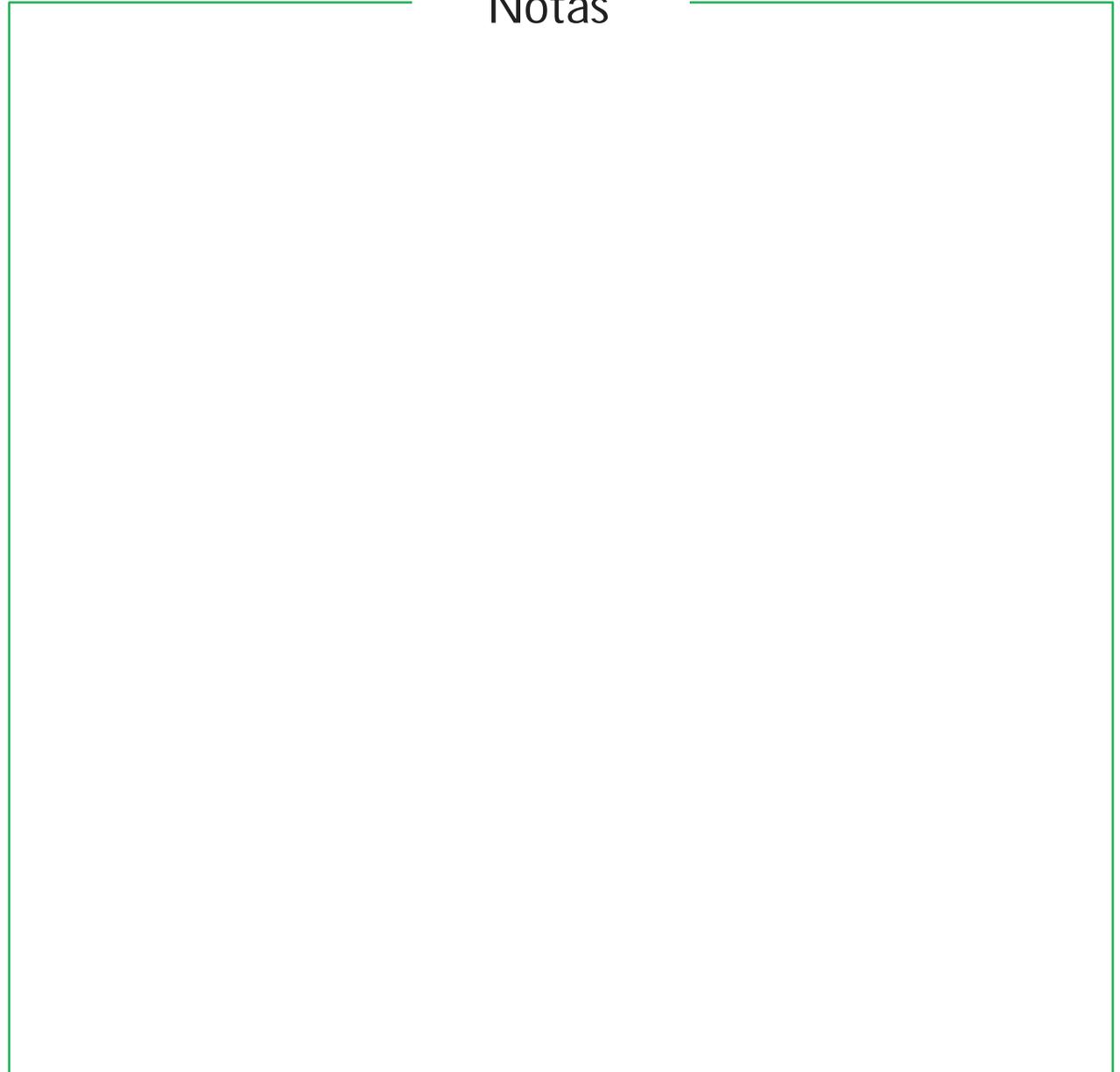


- Colocar el pie deliberadamente en el cinturón.
- Colocar el pie deliberadamente dentro de la solapa sin agarre en el mismo sitio.



- Hablar o hacer comentarios (sin una razón médica o de seguridad).
- Desobedecer las indicaciones de los árbitros.
- Salir fuera del área de competición para evitar que el oponente complete un volteo o un derribo (el volteo y el derribo serán puntuados).
- 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).

Notas



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

La primera vez que un competidor hace una “falta grave” será sancionado con “Descalificación”.



- Aplicar cualquier acción con la intención de herir o dañar al oponente.
- Dejar el área de competición deliberadamente al existir riesgo de abandono (cuando no ha realizado un movimiento correcto para escapar).
- Hacer cualquier luxación a la columna sin estrangulamiento (tirar desde la posición inferior no se considera luxación de cuello).
- Tirar al oponente contra el tatami si éste está en posición de guardia o tiene controlada su espalda.
- Realizar técnicas de proyección o derribo que hagan golpear el cuello o cabeza del oponente contra el suelo.
- 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 equipo arbitral del tatami o el comité de apelación por unanimidad deciden si el competidor debe ser expulsado del 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.
- Hacer luxaciones en dedos de manos o pies.
- Realizar luxaciones en giro a la pierna como cualquier gancho de tobillo o el giro del pie hacia el exterior.
- Los ataques laterales graves que afecten a la rodilla (cruzando la pierna desde fuera en una posición de luxación o con fuerte presión).
- Meter los dedos en los ojos del oponente.
- 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.
- Cuando un competidor intencionadamente intenta conseguir que su oponente sea descalificado reaccionando de un modo que coloque a ese oponente en una posición ilegal.
- Usar cualquier tipo de sustancia resbaladiza o cremas (medicamentos) que puedan perjudicar al oponente.
- Cuando un competidor no es capaz de cambiar el Gi por uno nuevo dentro de un periodo de tiempo estimado por el A.C.





	4 - 12 años de edad	13 - 15 años de edad	U18 / U21 / Seniors	
1	■			Sumisión por estirar las piernas abiertas
2	■	■		Luxación a la columna vertebral
3	■	■		Luxación estirando el pie
4	■	■		Estrangulación utilizando las mangas
5	■	■		Estrangulación frontal en guillotina
6	■	■		Omoplato
7	■	■		Tirar de la cabeza en Sankaku
8	■	■		Sankaku con los brazos
9	■	■		Saltar dentro de la guardia
10	■	■		Presionar riñones en guardia cerrada
11	■	■		Luxar muñecas
12	■	■		Derribo agarrando una pierna con la cabeza del atacante fuera el cuerpo del oponente
13	■	■		Presión al biceps
14	■	■		Presión a la pantorrilla
15	■	■		Luxación de rodilla
16	■	■		Presión o luxación a los dedos de los pies
17	■	■	■	Proyectar contra el suelo desde guardia
18	■	■	■	Bloqueo cervical (sin estrangulación)
19	■	■	■	Gancho al talón
20	■	■	■	Luxaciones girando rodillas
21	■	■	■	Luxar el pie girándolo hacia adentro
22	■	■	■	Presión lateral de la rodilla (por cruzamiento)
23	■	■	■	Agarrar los dedos de los pies girándolos afuera
24	■	■	■	Kanibasami
25	■	■	■	Luxación de dedos
26	■	■	■	Derribo forzando la cabeza o el cuello (Suplex,...)





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.

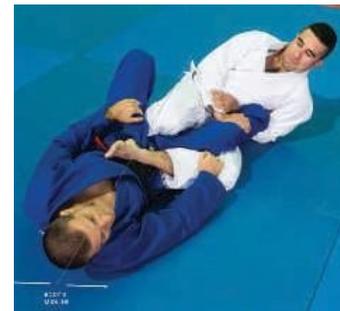
FALTA SEVERA - ACTO GRAVE PROHIBIDO (Sancionado con "descalificación"):

Ataques laterales severos a la rodilla (cruzar la pierna desde el exterior en situación de luxación o con fuerte presión).

- 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.



NO HAY FALTA EN LAS SIGUIENTES POSICIONES:



Pie libre

Cruzar el pie debajo de la rodilla

Notas

SECCIÓN 11 DESENLACE DEL COMBATE

a. 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.

- 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 mayor número de ventajas gana el combate.
- d. Si la puntuación es igual en total de puntos y en número de ventajas, las sanciones deciden quién es el ganador.
- e. 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.
- f. 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 12 INCOMPARECENCIA Y ABANDONO

- a. 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.
- b. 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 13 LESIÓN, ENFERMEDAD O ACCIDENTE

- En cualquier caso, cuando un combate se pare a causa de lesión de alguno de los competidores o ambos, el A.C. debe permitir un tiempo máximo de 2 minutos de tiempo médico. El tiempo médico máximo por combate y competidor será de 2 minutos.
 - 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.
- a. 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.

2. Cuando sea imposible atribuir la causa de la lesión a ningún competidor, el competidor lesionado perderá el combate.
 3. Cuando la lesión sea causada por una acción ilegal realizada por el competidor no lesionado, este último será descalificado y perderá el combate.
- b. Cuando uno de los competidores se encuentre enfermo durante el combate y no sea capaz de continuar, perderá el combate.
 - c. El médico oficial decide si el competidor lesionado puede o no continuar.
 - d. Si un competidor pierde la conciencia o si es noqueado, el combate debe pararse y el competidor expulsado del resto del día del Torneo.
 - e. Cuando uno de los competidores manifiesta sufrir calambres, el oponente será declarado ganador del combate.
 - f. 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 14 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.

