



FEDERACIÓ CATALANA DE JUDO I D.A.

JIU-JITSU

NORMAS DE COMPETICIÓ



(Versión 1 / 16 de Octubre de 2015)

Incluye comentarios (No forman parte de las Reglas)

INDICE

I. Generalidades	3
Sección 1.... Ámbito de aplicación	3
Sección 2.... Equipamiento y requisitos personales.....	3
Sección 3.... Área de competición	4
Sección 4.... Material.....	4
Sección 5.... Entrenadores, competidores.....	5
II. Sistema Lucha de la JJIF	6
Sección 6.... Generalidades	6
Sección 7.... Material.....	6
Sección 8.... Categorías	7
Sección 9.... Árbitros	7
Sección 10... Mesa de anotadores	7
Sección 11... Desarrollo del combate	7
Sección 12... Aplicación de “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” y “Yoshi”	8
Sección 13... Puntuación.....	8
Sección 14... Sanciones.....	10
Sección 15... Desenlace del combate	11
Sección 16... Incomparecencia y abandono.....	12
Sección 17... Lesión, enfermedad o accidente	12
Sección 18... Competición por Equipos.....	13
Sección 19... Reservas en las Competiciones por Equipos	13
III. Sistema Dúo de la JJIF	14
Sección 20... Generalidades	14
Sección 21... Material.....	14
Sección 22... Categorías	14
Sección 23... Criterio de valoración	15
Sección 24... Desarrollo del encuentro.....	15
Sección 25... Sistema de puntuación	16
Sección 26... Jurado.....	16
Sección 27... Incomparecencia y abandono.....	16
Sección 28... Lesión, enfermedad o accidente	16
Sección 29... Competición por Equipos.....	16
IV. Sistema Ne-Waza de la JJIF	17
Sección 30... Generalidades	17
Sección 31... Material.....	17
Sección 32... Categorías	17
Sección 33... Árbitros	17
Sección 34... Mesa de anotadores	18
Sección 35... Desarrollo del combate	18
Sección 36... Aplicación de “Fight”, “Stop”	18
Sección 37... Puntuación.....	19
Sección 38... Sanciones.....	20

Sección 39... Desenlace del combate	21
Sección 40... Incomparecencia y abandono.....	22
Sección 41... Lesión, enfermedad o accidente	22
Sección 42...	22
V. Regulaciones finales	23
Sección 43... Situaciones no cubiertas por el reglamento	23
Sección 44... Entrada en vigor	23
Apéndice I Gestos de los Árbitros	24
Apéndice II Ataques en el Sistema Dúo	28
Serie A..... Ataques por Agarre	28
Serie B..... Ataques por Abrazo y Llave al Cuello	29
Serie C..... Ataques por Puñetazo y Patadas	30
Serie D..... Ataques por Arma	31
Apéndice III Categorías por pesos del Sistema de Lucha	32
Apéndice IV Categorías por pesos del Sistema Ne-Waza	33

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.

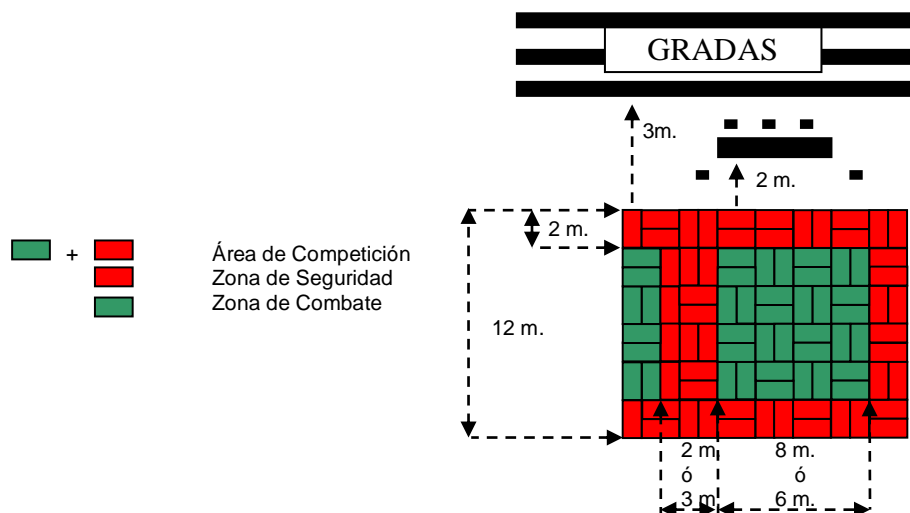
Sección 2. **Equipamiento y requisitos personales ⁽¹⁾.**

- 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 pabellón 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 segundos	Ippon (2 puntos)
4. Un control eficiente anunciado como "Osae-komi" durante 10 segundos	Waza-Ari (1 punto)

- 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.

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).

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”.
1. Aplicar cualquier acción con la intención de lesionar al oponente.
 2. Proyectar o intentar proyectar al oponente con cualquier luxación o estrangulación ⁽²⁴⁾.
 3. Hacer luxaciones al cuello o a la columna espinal.
 4. 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.

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.

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).

- 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.
 - 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.

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

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 4 series de 5 ataques cada una:
 1. Agarres.
 2. Abrazos y estrangulaciones al cuello.
 3. Puñetazos, golpes y patadas.
 4. 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 por 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 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.

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.

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 23. Criterios de valoración ⁽³¹⁾.

- a. El jurado considerará y valorará los siguientes aspectos:
- | | | |
|-------------------|-----------------|-------------|
| 1. Ataque Potente | 4. Efectividad. | 7. Variedad |
| 2. Realismo | 5. Actitud. | |
| 3. Control | 6. Velocidad | |
- 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.

Sección 24 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 se retira de la zona de combate y se dirige a la zona de seguridad.

C. ROJO: Serie 1.
C. AZUL: Serie 1. Serie 2.
C. ROJO: Serie 2. Serie 3.
C. AZUL: Serie 3. Serie 4.
C. ROJO: Serie 4.

31

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

- b. El encuentro comienza cuando el A.C. anuncia el primer ataque diciendo el número correspondiente y mostrando la respectiva señal con la mano ⁽³²⁾.
- c. 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...
- d. 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.
- e. 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.
- 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 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.

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.

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

IV. Sistema Ne-Waza de la JJIF.

Sección 30. Generalidades.

- a. En el sistema Ne-Waza dos competidores luchan uno contra el otro en una competición deportiva en suelo.
- b. El objetivo del combate es el abandono del oponente por luxación o estrangulación.
- c. El sistema de Ne-Waza de la Federación Internacional de Jiu Jitsu se compone de:
 1. Proyecciones, derribos, luxaciones y estrangulaciones en posición de pie.
 2. Técnicas de suelo, luxaciones y estrangulaciones en el suelo.
- d. El tiempo de combate por combate es de 6 minutos.
- e. Se permite un tiempo mínimo de recuperación de 6 minutos para un mismo competidor entre dos combates consecutivos.

Sección 31. Material.

- a. No se permite el uso de coquillas (material duro). Las competidoras no pueden llevar protección de pecho.
- b. El Hejab (pañuelo para cubrir el pelo de mujeres musulmanas) está permitido.

Sección 32. Categorías.

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

Femenino: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg
Masculino: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

El pesaje debe realizarse en la tarde o tarde-noche antes del día de competición.

El competidor deberá pesarse con ropa deportiva (al menos camiseta y pantalones cortos).

Sección 33. Árbitros ⁽³³⁾

- a. El A.C. está dentro de la zona de combate y conduce el combate. Decide sobre la puntuación y penalizaciones pero puede contar con el asesoramiento del A.L. y del A.M.
- b. El A.L. debe ayudar al A.C. y se encuentra fuera de la zona de seguridad, en una silla.
- c. Las finales serán arbitradas con dos A.L.s los cuales confirmarán las decisiones del A.C.
- d. El A.M. es responsable de la mesa de anotadores. Dicta los puntos y penalizaciones a la mesa de anotadores e informa al A.C. del tiempo de finalización del combate y del tiempo médico.

33 - Si es posible, los árbitros deberían ser de diferentes países.

Sección 34. 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 debe estar compuesta por 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 35. 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 "Fight" el combate comienza en la posición de pie.
- c. Tan pronto haya contacto entre los competidores por agarre del oponente, se permite ir al suelo inmediatamente.
- d. Se permite el salto de un competidor sobre el oponente para entrar directamente en guardia.
- e. Si ambos competidores tienen ambas rodillas en el suelo o uno de los competidores está sentado o tumbado en el suelo, el combate continúa en suelo.
- f. Los competidores pueden cambiar entre diferentes posiciones, pero deben ser activos.
- g. Al final del combate, el A.C. anuncia el ganador y ordena el saludo de pie entre los competidores, después éstos saludan al A.C. que se encuentra de pie en la zona de combate, en frente de la mesa de arbitraje.

Sección 36. Aplicación de "Fight" "Stop".

- a. El A.C. anuncia "Fight" para iniciar o reiniciar el combate después de "Stop".
- b. El A.C. anuncia "Fight" para informar al competidor de una pasividad marcada como tal (falta de combatividad, evasión del combate).
- c. El A.C. debe anunciar "Stop" para detener el combate temporalmente. Esta orden será anunciada tocando a ambos competidores. En este caso no se permite a los competidores realizar más movimientos:
 1. Si ambos competidores dejan 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
 2. Si ambos competidores dejan la zona de combate completamente en una posición no reconocible. El árbitro reiniciará el combate en el centro de la zona de combate en posición de pie.
 3. Si uno o ambos competidores se lesionan, quedan inconscientes o enferman.
 4. En caso de abandono (un competidor abandona, muestra otros signos o no puede abandonar por sí mismo durante una estrangulación o luxación).
 5. En cualquier otro caso que el A.C. lo estime necesario (p.e. para la colocación del Gi por los competidores, por la comunicación de una decisión o una supuesta herida).
 6. El combate ha terminado.

- d. Después de “Stop” los competidores continúan 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 37. Puntuación.

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

La puntuación será marcada por el A.C. de forma que muestre la cantidad de puntos con los dedos, indicando el color y los anuncie con la voz.

Las ventajas serán marcadas levantando el brazo correspondiente al competidor a la altura del hombro.

a. Derribos:

Un derribo con continuidad de control durante 3 segundos	2 puntos
Cuando un competidor logra un derribo pero el oponente no cae sobre su espalda o costado y vuelve a estar de pie en menos de 3 segundos	Ventaja
Cuando un competidor, en un intento de derribo, atrapa la pierna del oponente provocando que el mismo salga fuera del área de combate para evitar que le derriben y obliga al árbitro a parar el combate	

b. Técnicas de control (3 segundos): ⁽³⁴⁾

1. Rodilla sobre el abdomen.

Cuando el competidor que está encima del oponente, 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 sobre el suelo.	2 puntos
Si una rodilla está sobre el estómago pero la segunda está sobre el suelo.	Ventaja

2. Montada Frontal

Cuando el competidor está encima del oponente, en una posición clara fuera de la guardia, sentado y con las dos rodillas o un pie y una rodilla en el suelo, de frente al oponente y como mucho con un brazo atrapado bajo su pierna.	4 puntos
Con ambos brazos del oponente atrapados bajo sus piernas.	Ventaja

3. Montada de Espalda

Cuando el competidor controla la espalda del oponente, colocando sus tobillos entre las piernas del oponente en una posición tal que pueda atrapar uno de los brazos sin agarre del brazo por encima de la línea del hombro.	4 puntos
Cuando un competidor monta sobre la espalda del oponente y coloca sus tobillos entre los muslos del oponente atrapando sus dos brazos. Cuando un competidor monta sobre la espalda del oponente y cruza sus piernas realizando la figura de un cuatro (4) alrededor de su cintura, o coloca solo un tobillo entre los muslos del oponente.	Ventaja

34 - La puntuación debe ir en aumento (Si un competidor consiguió puntos por una montada frontal o de espalda, tiene que llegar a una posición neutral (media guardia o guardia) antes de que pueda conseguir puntos por apoyo de rodilla sobre el estómago otra vez. Cambiar desde montada frontal a una de espalda o viceversa puntúa una sola vez).

Si una técnica de control es anunciada pero no puede mantenerse el tiempo suficiente para obtener puntos, será recompensada con una ventaja.

c. Paso de guardia (media guardia):

Por pasar la guardia del oponente y continuar con una técnica de control durante 3 segundos	3 puntos
Por pasar la guardia del oponente sin continuidad de técnica de control o alcanzar media guardia con buen control	Ventaja

d. Volteos:

Cualquier giro desde posición de guardia seguida de un control de 3 segundos será marcado como volteo y recompensado con 2 puntos.

Cambiar de posición de guardia hacia la espalda del oponente (colocándose encima) con un control 3 segundos será recompensado como volteo también.

a. Luxaciones y estrangulaciones:

1. Todas las estrangulaciones están permitidas excepto aquellas realizadas con cinturón, las manos (abiertas) o con los dedos.
2. Todas las luxaciones al hombro, codo y muñecas están permitidas.
3. Las luxaciones a las piernas o pies están permitidas sólo cuando se ejecuten en flexión, extensión y compresión. Todo tipo de luxaciones en giro sobre las rodillas o pie están prohibidas. 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.
4. Una luxación o estrangulación que casi provoca el abandono del oponente será recompensada con una ventaja.

Sección 38. Sanciones.

Las sanciones serán marcadas en cuatro pasos:

1. Sanción: Aviso
2. Sanción: Ventaja para el oponente
3. Sanción: 2 puntos para el oponente
4. Sanción: Descalificación

a. “Actos leves prohibidos” Serán penalizados con sanción.

Las siguientes acciones contarán como actos leves prohibidos:

1. Pasividad / evasión del combate
 - a. La pasividad / huida del combate 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.
 - b. No hay pasividad cuando un competidor se defiende de los ataques del oponente de montadas, control de espalda, control de costado o posición norte-sur.
2. Agarrar y mantener las mangas o pantalones del oponente con los dedos dentro.
3. Colocar la mano sobre la cara del oponente.
4. Hacer luxaciones en los dedos de manos o pies.

5. Ir a suelo sin agarrar el Gi del oponente.
 6. Usar el cinturón para cualquier técnica cuando el cinturón no está atado.
 7. Escapar del combate en el suelo y levantarse sin contacto.
 8. Retrasar el combate por no estar preparado al ir a entrar en el tatami o perder tiempo al colocarse el Gi o el cinturón.
 9. Hablar o hacer comentarios.
- b. **“Actos graves prohibidos”** serán sancionados con “Descalificación”.
- Las siguientes acciones contarán como actos graves prohibidos:
1. ¡Aplicar cualquier acción con la intención de herir o dañar al oponente!
 2. Dejar el área de competición deliberadamente al existir riesgo de abandono (cuando no ha realizado un movimiento correcto para escapar).
 3. Hacer luxaciones a la columna (Las luxaciones al cuello con peligro a la columna son todos aquellos movimientos forzados hacia el lateral, hacia atrás o en giro o aquellos no controlados desde una posición inferior).
 4. Hacer luxaciones en giro o ataques lateralmente que afecten a la rodilla (ejemplo de ello es la técnica de tijera de Kani basami).
 5. Meter los dedos en los ojos del oponente.
 6. Golpear al oponente contra el tatami, mientras está en posición de guardia o en la espalda.
 7. Discutir las decisiones arbitrales.
 8. Aplicar puñetazos y patadas, morder al oponente o aplicar cualquier otra acción contraria a la ética y buen hacer deportivo.
 9. Llevar a cabo movimientos peligrosos para sí mismo dirigidos a la descalificación del oponente.
- c. La primera vez que un competidor realice un “Acto grave prohibido” será castigado con Hansoku-make. Perderá el combate con 0 puntos y el oponente conseguirá 99 puntos.
- d. La segunda vez que un competidor pierda por Descalificación en un Torneo, será expulsado del resto del mismo.
- e. 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 comuniquen oficialmente. Los competidores expulsados perderán todos los combates que hayan ganado, incluidas las medallas.

Sección 39. Desenlace del combate.

- a. 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. En este caso el competidor que pierde consigue 0 puntos y el competidor que gana consigue 99 puntos.
- 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 más 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. ⁽³⁵⁾

Sección 40. Incomparecencia y abandono.

- a. La decisión de “Fusen-gachi” (ganador por incomparecencia del oponente) será otorgada por el A.C. al competidor cuyo oponente no se presente al combate. El ganador consigue 99 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 otorgada 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 99 puntos.

Sección 41. Lesión, enfermedad o accidente.

- a. En cualquier caso, cuando un combate se para a causa de una 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.
- 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 99 puntos.
 - 2. Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor no lesionado, el competidor no lesionado perderá el combate con 0 puntos y el oponente conseguirá 99 puntos.
 - 3. Cuando sea imposible atribuir la causa de la lesión a ningún competidor, el competidor no lesionado ganará el combate con 99 puntos, y el competidor lesionado lo perderá 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 99 puntos.
- 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 pararse. Al competidor no se le permitirá continuar en la competición.

Sección 42.

Estas normas son válidas para los competidores mayores de 18 años.

Más allá de las restricciones, normas o reglas de peso, este Reglamento puede ser modificado para adaptarse a otras categorías de edad y diferentes niveles de capacidad de combate (kyus).

35 - Para determinar quién es el ganador, el A.C. debería tomar nota de qué competidor ha mostrado la mayor actividad ofensiva durante el combate y quién ha estado más cerca de conseguir puntos o abandono, así como posiciones puntuables.

V. Regulaciones finales.









Sección 43. 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 44. 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 2014.
Los anteriores Reglamentos serán reemplazados por este último.








Anexo I. Gestos del árbitro

	<p>Hajime (SL, NW) 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, NW) 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) Ventaja (NW) 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. El gesto debe mostrarse claro a la mesa de anotadores.</p>		<p>Cancelar o corregir una decisión (SL, SD, NW) 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,NW) 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..... SISTEMA LUCHA
NW SISTEMA NE-WAZA
SD SISTEMA DUO

 <p>Mubobe (SL) Acción confusa o riesgo para el competidor 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>Golpe directo a la cara (SL) El árbitro mueve su puño hacia su cabeza (derecho o izquierdo según el competidor).</p>
 <p>Contacto duro (SL) El árbitro muestra el golpe con el puño contra la palma (derecho o izquierdo según el competidor).</p>	 <p>Agarre y golpe (SL) El árbitro muestra con una mano un agarre de Gi y con la otra mano un puñetazo.</p>
 <p>Salir fuera de la zona de combate (SL) (Señal del A.L.) El A.L. indica la acción al A.C. para que éste pueda actuar en consecuencia.</p>	 <p>Empujar hacia fuera (SL) El árbitro indica con ambas manos el empujón desde la zona de combate a la zona de seguridad (fuera).</p>
 <p>Proyectar hacia afuera del área de competición (SL) 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>Llamadas, comentarios innecesarios (SL) El árbitro coloca su dedo índice extendido desde el puño cerrado delante de su boca.</p>

SL..... SISTEMA LUCHA
NW SISTEMA NE-WAZA
SD SISTEMA DUO

	<p>Osae-komi (SL, NW) 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>Toketa (SL, NW) 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>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>Sancción (SL, NW) (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>Señal No lo he visto (SL) El árbitro cubre por un momento sus ojos con las palmas de sus manos abiertas.</p>		<p>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>Full Ippon (SL) (Gesto del árbitro de mesa) El A.M. muestra al A.C. el gesto y el color del ganador.</p>		<p>Hantei (SD) (Gesto del Sistema Dúo) El árbitro levanta un brazo con la palma de su mano lateral por encima de su cabeza.</p>

SL..... SISTEMA LUCHA
NW SISTEMA NE-WAZA
SD SISTEMA DUO



Hikiwake
(SL, SD, NW)
(Empate)

El árbitro cruza los brazos delante de su pecho con las palmas estiradas. El árbitro debe anunciar "hikiwake"



Pausa
(SL, NW)
(En caso de
"Hikiwake" antes de
un combate adicional)

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.



Anuncio del ganador
(SL, SD, NW)

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".



Técnica prohibida
(SL)

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.



Perder tiempo
(SL)

El árbitro señala hacia su "reloj de pulsera" con el dedo índice extendido en su puño cerrado.



No seguir las instrucciones del (A.C.)
(SL)

El árbitro señala sus orejas con los dedos índices extendidos de sus puños cerrados.



Tiempo médico
(SL, SD, NW)

El árbitro forma una "T" con ambos brazos.



Sonomama: Anuncio para "congelar"
(SL,NW)

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".



Yoshi: Anuncio para "continuar"
(SL,NW)

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".

SL..... SISTEMA LUCHA
NW SISTEMA NE-WAZA
SD SISTEMA DUO

Anexo II. Ataques en el Sistema Dúo

CADA ATAQUE PODRÁ SER REALIZADO POR LA DERECHA O POR LA IZQUIERDA
CADA ATAQUE DEBERÁ SER PRECEDIDO DE UN PRE-ATAQUE

Serie A. Agarre:



Agarre: Uke agarra el brazo de Tori. Una mano toma la muñeca y la otra el antebrazo.

Intención:

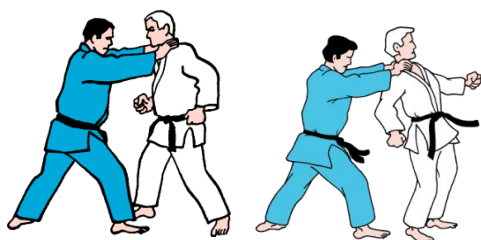
- Empujar o tirar.
 - Controlar la mano avanzada de Tori.
 - Inmovilizar al defensor.
-



Agarre: Uke agarra la solapa contraria del Gi de Tori con su mano.

Intención:

- Acercarse al oponente para realizar otra acción.
 - Tirar - empujar o sujetar al oponente, posiblemente para golpearlo/la después.
-



Agarre: Uke ataca el cuello de Tori de frente o de espaldas mediante una estrangulación.

Intención:

- Empujar a Tori hacia atrás
 - Sujetar a Tori.
-



Agarre: Uke ataca el cuello de Tori desde el costado mediante una estrangulación de manos y dedos.

Intención:

- Empujar o sujetar a Tori.
-



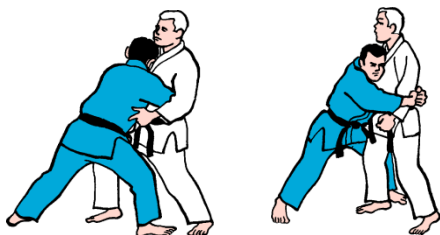
Agarre: Uke ataca el costado de Tori agarrando el Gi con la mano a la altura del hombro. El tipo de agarre es de libre elección.

Intención:

- Empujar, tirar o sujetar a Tori.
-

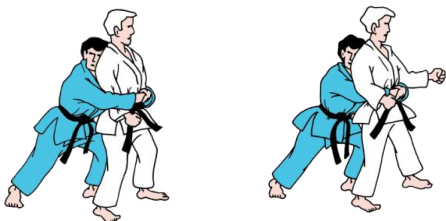
Comentario general: Manos y agarres deben estar cerrados.

Serie B. Abrazos y estrangulaciones al cuello.



Uke abraza a Tori de frente 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.



Uke abraza a Tori 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.



Uke abraza el cuello de Tori con su brazo desde el lateral.

Intención:

- Estrangular o aplicar una técnica de proyección.
-



Uke abraza el cuello de Tori con su brazo de frente.

Intención:

- Estrangular o aplicar una técnica de proyección.
-



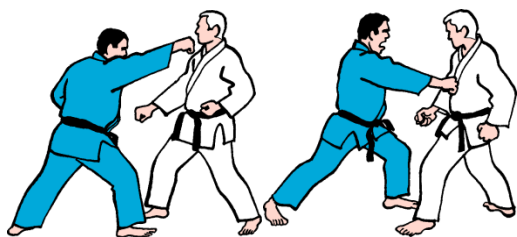
Uke aplica Hadaka Jime con su brazo.

Intención:

- Estrangular o romper el equilibrio.
-

Comentario general: Manos y agarres deben estar cerrados.

Serie C. Puñetazos, golpes y patadas



Jodan o Chudan Tsuki – golpe de puño frontal hacia la cabeza o el cuerpo.

Objetivo:

- Plexo solar, estómago o cara.



Age Tsuki (Upper cut) – golpe con el puño.

Objetivo:

- Barbilla.



Mawashi Tsuki (gancho) – golpe de puño semicircular.

Objetivo:

- Lateral de la cabeza de Tori.



Mae Geri – patada frontal.

Objetivo:

- Plexo solar, estómago.



Mawashi Geri – patada semicircular.

Objetivo:

- Plexo solar, estómago.

Se permite a Tori retroceder un paso y girar el cuerpo ligeramente.

Comentario general:

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

Serie D. Armas



Ataque de cuchillo vertical desde arriba.

Objetivo:

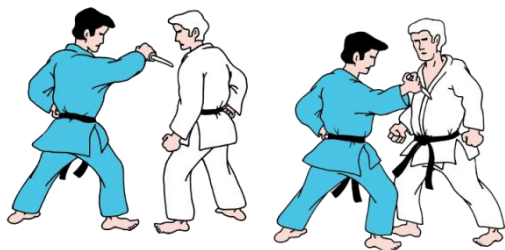
- Base del cuello en el lado derecho o izquierdo de Tori, justo detrás de la clavícula.
-



Ataque de cuchillo de frente.

Objetivo:

- Estómago.
-



Ataque de cuchillo semicircular aplicado desde el lateral o en diagonal hacia abajo.

Objetivo:

- Costado del cuerpo.
-



Ataque de bastón vertical desde arriba.

Objetivo:

- Corona de la cabeza.
-



Ataque circular de bastón aplicado desde el lateral o en diagonal hacia abajo.

Objetivo:

- Sien o lateral de la cabeza.
-

Comentario general:

- El ataque debe poder alcanzar a Tori si éste 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+	Junior 18-19-20	Aspirantes 15-16-17	Cadetes 12-13-14	Infantiles 10-11	Alevines 8-9
1 x 3 min.	1 x 3 min.	1 x 3 min.	1 x 2 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.	- 34 kg. - 37 kg. - 41 kg. - 45 kg. - 50 kg. - 55 kg. - 60 kg. - 66 kg. + 66 kg.	- 24 kg. - 27 kg. - 30 kg. - 34 kg. - 38 kg. - 42 kg. - 46 kg. - 50 kg. + 50 kg.	- 21 kg. - 24 kg. - 27 kg. - 30 kg. - 34 kg. - 38 kg. - 42 kg. + 42 kg.

Categorías femeninas

Sénior 21+	Junior 18-19-20	Aspirantes 15-16-17	Cadetes 12-13-14	Infantiles 10-11	Alevines 8-9
1 x 3 min.	1 x 3 min.	1 x 3 min.	1 x 2 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.	- 40 kg. - 44 kg. - 48 kg. - 52 kg. - 57 kg. - 63 kg. - 70 kg. + 70 kg.	- 32 kg. - 36 kg. - 40 kg. - 44 kg. - 48 kg. - 52 kg. - 57 kg. - 63 kg. + 63 kg.	- 22 kg. - 25 kg. - 28 kg. - 32 kg. - 36 kg. - 40 kg. - 44 kg. - 48 kg. + 48 kg.	- 20 kg. - 22 kg. - 25 kg. - 28 kg. - 32 kg. - 36 kg. - 40 kg. + 40 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	Aspirantes (U18)	Junior (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	Aspirantes (U18)	Junior(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 2014

Por: Henrik Sandberg Director del Comité Internacional de Arbitraje (IRC)
 Roel Van Ravens Director del Comité Europeo de Arbitraje (ERC)
 Ueli Zürcher Miembro del Comité Europeo de Arbitraje (ERC)
 Linus Bruhin Árbitro Mundial y abogado