



# REGLAMENTO DE JIU-JITSU (NE-WAZA)

Directrices generales de  
competición y manual del  
formato de competición

Aprobado por:



Versión 2.7

[www.jjau.org](http://www.jjau.org)

Traducción: José C. Noblejas



Este manual fue elaborado con el amable apoyo de la Unión Asiática de Jiu-Jitsu (JJAU).

Contiene las reglas oficiales de la disciplina de Jiu-Jitsu (Ne-Waza) y fue aprobado por la Federación Internacional de Jiu-Jitsu (JJIF) en agosto de 2015 y revisado por completo en 2024.

Los derechos de autor de todos los textos e imágenes aquí contenidos pertenecen a la JJAU.

[www.jjif.sport](http://www.jjif.sport)

[www.jjau.org](http://www.jjau.org)

Sección 1	Área de competición	5	Sección 9	Movimientos y posiciones puntuables	35
Sección 2	Entrenadores	7		Derribo	36
Sección 3	Vestimenta y requerimientos personales	9		Raspado	38
	Guía de uniformidad del Gi	12		Pase de guardia	40
	Reglas de colocación de parches	13		Rodilla sobre el vientre	42
	Guía de vestimenta para JJ No Gi	14		Montada completa y de espalda	43
				Control de espalda	45
Sección 4	Edades, tiempo de los combates y categorías	15	Sección 10	Sumisiones	46
	Tiempo de los combates por grupos de edad	16	Sección 11	Faltas y actos prohibidos	49
	Categorías de peso a partir de Sub16	17		Orden de las sanciones	50
	Categorías de peso hasta Sub14	18		Faltas leves	51
Sección 5	Árbitros	19		Faltas graves disciplinarias	54
	Autoridad Arbitral	20		Faltas graves técnicas	55
	Árbitro Central y Video Árbitros	21		Siega de rodilla: Descalificación	56
	Sistema Challenge de revisión	22		Siega de rodilla: Falta	57
Sección 6	Secretariado	23		Siega de rodilla: Permitida	58
Sección 7	Gestos y conducción del combate	25		Tabla de actos prohibidos: categoría Open	59
	Conducción el combate	26		Tabla de actos prohibidos: por cinturón	60
	Uso de "Fight" y "Stop"	28		Ejemplos visuales de actos prohibidos	61
	Sanciones y descalificaciones	29	Sección 12	Resolución del combate	66
	Otros gestos	30	Sección 13	Incomparecencia y abandono	68
Sección 8	Sistema de puntuación, puntos y ventajas	31	Sección 14	Lesiones, enfermedades y accidentes	70
	Sistema de puntuación	32	Sección 15	Categorías por cinturón o experiencia	72
	Puntos	33	Sección 16	Determinación de los medallistas	74
	Ventajas	34	Apéndice	Definiciones clave	77



# REGLAS DE COMPETICIÓN DE JIU-JITSU

Enfatizando en el combate en el suelo (ne-waza), el objetivo más alto en el combate de jiu-jitsu es ganar a través de la sumisión, definida como conseguir el abandono del oponente usando una estrangulación o luxación permitida.

Dos competidores tienen el objetivo de superar al otro de manera deportiva en un combate compuesto de lanzamientos, derribos, avances de posición, técnicas de control y sumisiones desde la posición de pie o en el suelo.

La vestimenta de competición puede ser el kimono tradicional (Gi) o un juego de rashguards y pantalones cortos oficialmente aprobados (No Gi).

Para determinar al ganador de los combates que no terminan en sumisión, se aplica un sistema de puntuación oficial que premia la aplicación técnica del jiu-jitsu para avanzar a través de una progresión de puntos y posiciones de control.

Este reglamento establece las reglas y estándares que deben seguirse en las competiciones oficiales de jiu-jitsu afiliadas a la JJIF.

Para consultas o comentarios sobre las reglas y el procedimiento de la competición, puede enviar un correo electrónico a [jiu-/ef@jjif.o/g](mailto:jiu-/ef@jjif.o/g).



# **SECCIÓN 1**

**ÁREA DE COMPETICIÓN**



# SECCIÓN 1

## ÁREA DE COMPETICIÓN

**1.1** Todo el área de competición debe estar compuesto por colchonetas protectoras que sean seguras para que los competidores compitan, con dos colores diferentes para distinguir el área de combate y el área de seguridad que lo rodea.

**1.2** El área de combate deberá estar formado por un solo color sólido y tener un tamaño de al menos 8 metros por 8 metros.

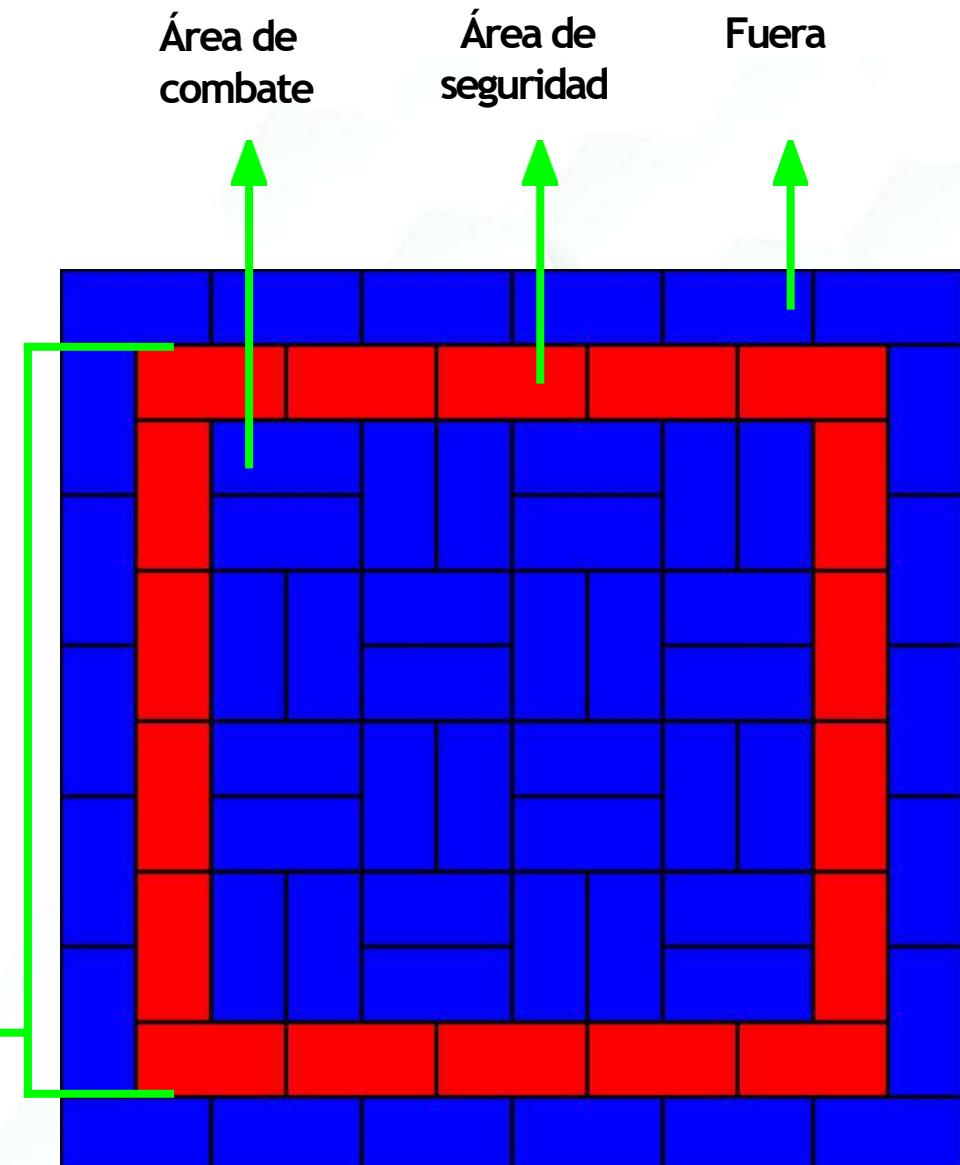
**1.3** El área de seguridad debe estar formada por una capa exterior de colchonetas de un color diferente que rodee el área de combate y debe tener una extensión de un metro cuadrado hacia afuera en todas las direcciones desde el área de combate.

**1.4** El área total de competición se compone del área de combate más el área de seguridad. El área total de competición debe tener al menos 10 por 10 metros.

**1.5** Cualquier colchoneta adicional colocada fuera del área de seguridad no se considera parte del área de combate. Por lo tanto, los movimientos fuera del área de seguridad no cuentan como parte del combate.

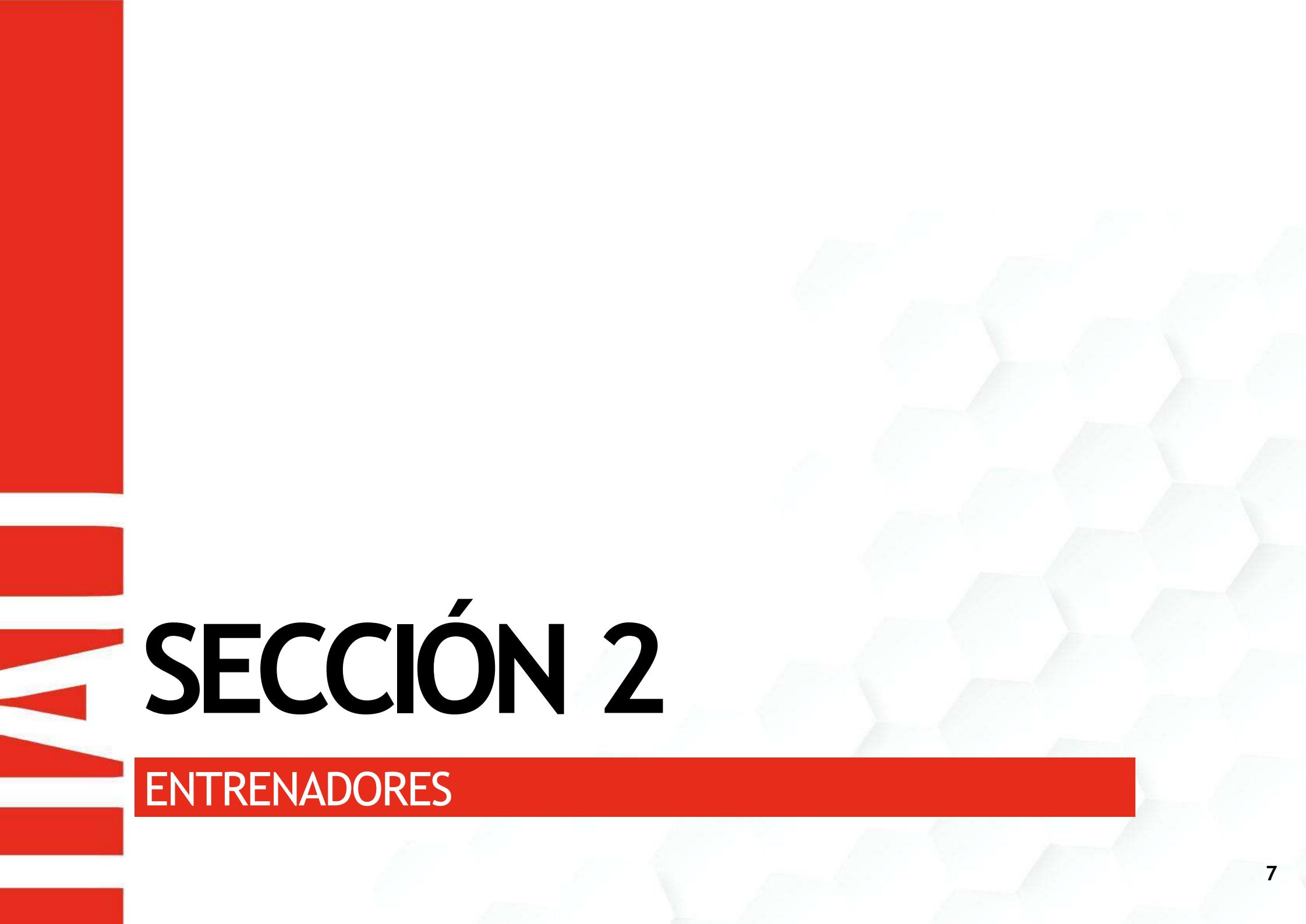
-Se recomienda a los organizadores que incluyan estas colchonetas exteriores adicionales para mayor claridad en la interpretación del combate y proteger a los competidores.

**Área de competición = área de combate +  
área de seguridad  
(sin incluir colchonetas exteriores)**





# **SECCIÓN 2**



**ENTRENADORES**

# SECCIÓN 2

## ENTRENADORES

**2.1** Sólo se permite que un entrenador acompañe e instruya verbalmente a cada competidor desde el límite del área de competición.

- El entrenador deberá permanecer sentado en una silla o cabina designada, a menos que solicite la revisión de una acción a través del video (challenge).
- Los entrenadores no podrán usar teléfonos móviles, tomar fotos o videos ni usar ningún dispositivo electrónico mientras estén en el área de competición.
- Los competidores no podrán comunicarse con su entrenador durante el combate y serán sancionados por hacerlo.

**2.2** Los entrenadores son modelos a seguir y, como tales, su comportamiento debe reflejar el código de las artes marciales y la buena integridad personal.

- Para obtener más información, consulte el Código de Ética de JJIF y los documentos del Código Deportivo.

**2.3** El entrenador deberá estar vestido adecuadamente, ya sea con uniforme deportivo oficial o con vestimenta elegante.

- Durante la fase eliminatoria, se permite el uso del chándal del equipo.
- Para las finales, el entrenador deberá vestir de forma elegante.
- No se permitirá el uso de gorras.
- En ciertos eventos, los organizadores podrán establecer un código de vestimenta especial.
- A los entrenadores que no cumplan con el código de vestimenta se les podrá impedir acompañar a sus competidores o se les podrá pedir que abandonen el área de competición.



Entrenador con chándal del equipo



Entrenador con vestimenta elegante (finales)

**2.4** Si un entrenador muestra un comportamiento ofensivo o disruptivo hacia los competidores, el árbitro, el personal del evento, la grada o cualquier otra persona, el árbitro puede decidir expulsar al entrenador del área de competición por el resto de la duración del combate.

- Si el comportamiento inaceptable continúa, el organizador puede expulsar al entrenador del recinto oficial del campeonato.

**2.5** El árbitro y los organizadores se reservan el derecho de expulsar del lugar a cualquier persona que se considere problemática.



# **SECCIÓN 3**

**VESTIMENTA Y REQUERIMIENTOS PERSONALES**

# SECCIÓN 3

## VESTIMENTA Y REQUERIMIENTOS PERSONALES

### 3.1 Vestimenta oficial para eventos con Gi:

- Gi de jiu-jitsu de algodón blanco limpio y de buena calidad.
- Se permite el uso de material anti desgarro en los pantalones, pero no en la chaqueta.
- El Gi debe ajustarse bien al competidor y el material debe permitir un agarre adecuado.
- Se requiere un cinturón rojo y otro azul, de longitud y material adecuados.
- Las competidoras deben usar un rashguard, mayormente blanco o mayormente negro, debajo de la chaqueta del Gi; esto es opcional en las categorías masculinas.
- Diagrama y detalles del Gi en la página 12.

### 3.2 Vestimenta oficial para eventos de formato No Gi:

- Un rashguard ajustado, principalmente rojo, y otro principalmente azul.
- Los rashguards pueden ser de manga corta o larga, pero no pueden ser sin mangas.
- Los rashguards no pueden ser una mezcla de azul y rojo.
- Pantalones cortos deportivos (negros o del mismo color que el rashguard) que lleguen al menos hasta la mitad del muslo, pero sin sobrepasar la rodilla.
- No deben tener cremalleras, botones ni otros materiales duros, y los bolsillos deben estar cosidos.
- No se incluye el diagrama ni las especificaciones del gi en la página 14.

### 3.3 El cabello largo debe estar atado con una goma de pelo blanda.

### 3.4 Los competidores deben usar ropa interior elástica.

- Se permiten mallas de compresión negras lisas con las siguientes consideraciones:
- En competiciones con gi, no deben ser visiblemente más largas que los pantalones desde la posición de pie.
- En competiciones No Gi, no deben ser más bajas que el tobillo ni cubrir ninguna parte del pie.

### 3.5 Se permiten los siguientes:

- Soportes elásticos suaves (rodilleras, tobilleras, hombreras, coderas...) que no dificulten excesivamente el agarre o control del competidor (ni del Gi).
- Hiyab elástico blanco o negro de calidad deportiva para categorías femeninas.
- Vendaje deportivo o tape aplicado directamente sobre la piel del competidor sin proporcionar ninguna ventaja injusta

### 3.6 Los siguientes no están permitidos y deben eliminarse:

- Cualquier tipo de joyería, collar, piercings, reloj de pulsera o cualquier otro accesorio.
- Cualquier tipo de casco, máscara o gafas.
- Cualquier soporte deportivo con piezas metálicas o de cualquier material que pueda dañar a los competidores.
- Cualquier objeto que se lleve encima o dentro de la ropa (por ejemplo, teléfonos móviles, carteras, etc.).
- Cualquier objeto afilado, incluyendo alfileres de sastrería de material duro en el uniforme.
- Cualquier otra cosa que el árbitro o el organizador consideren peligrosa para los competidores.
- El árbitro tiene la última palabra sobre si algo que lleva un competidor se considera inapropiado.



**3.7** Cualquier competidor que durante el combate sea descubierto sin ropa interior apropiada o usando algo que ponga en peligro al oponente será descalificado.

**3.8** La competición debe incluir una inspección de vestimenta para cada competidor antes de competir.

- La vestimenta del competidor debe cumplir con los estándares oficiales y pasar la revisión de vestimenta antes de ser admitido en la competición.
- El árbitro es el último en verificar la inspección de la vestimenta.
- Una vez que un competidor sea notificado de que su vestimenta no cumple con los requisitos especificados, tendrá la oportunidad de cambiarse dentro de un plazo predefinido.
- No cambiarse la vestimenta del campeonato por una aceptable dará lugar a la victoria por retirada del oponente.
- Si la re-inspección obliga al competidor a cambiar parte de su vestimenta, recibirá una sanción por retrasar el combate.
- Si el árbitro le pide a un competidor que retire un objeto no permitido o que retrasa el combate de cualquier otra manera, recibirá una sanción.

**3.9** Cada competidor tendrá la oportunidad de subirse a la báscula hasta el final del tiempo de pesaje designado en cada evento.

**3.10** A los competidores se les permite pesarse sin soportes ni aparatos ortopédicos para la rodilla, el codo u otras articulaciones, pero deben usarlos en el momento de la inspección del uniforme.

**3.11** Los competidores que no cumplan con los requisitos y especificaciones oficiales no podrán continuar con sus combates. El árbitro podrá imponer sanciones por demorar el combate o el campeonato.

**3.12** Los parches solo se pueden colocar en las regiones autorizadas del Gi, como se muestra en las ilustraciones de la página 13.

- Los parches deben ser de algodón y estar correctamente cosidos.
- Los inspectores de uniformes retirarán todos los parches sin costura o en zonas no autorizadas del Gi.
- Se puede colocar una etiqueta de patrocinador/marca en la parte inferior delantera del pantalón del gi (según la ilustración). La etiqueta debe ser de tela fina, sin bordar, y con una superficie máxima de 36 centímetros cuadrados.

**3.13** Los competidores deben tener una higiene adecuada:

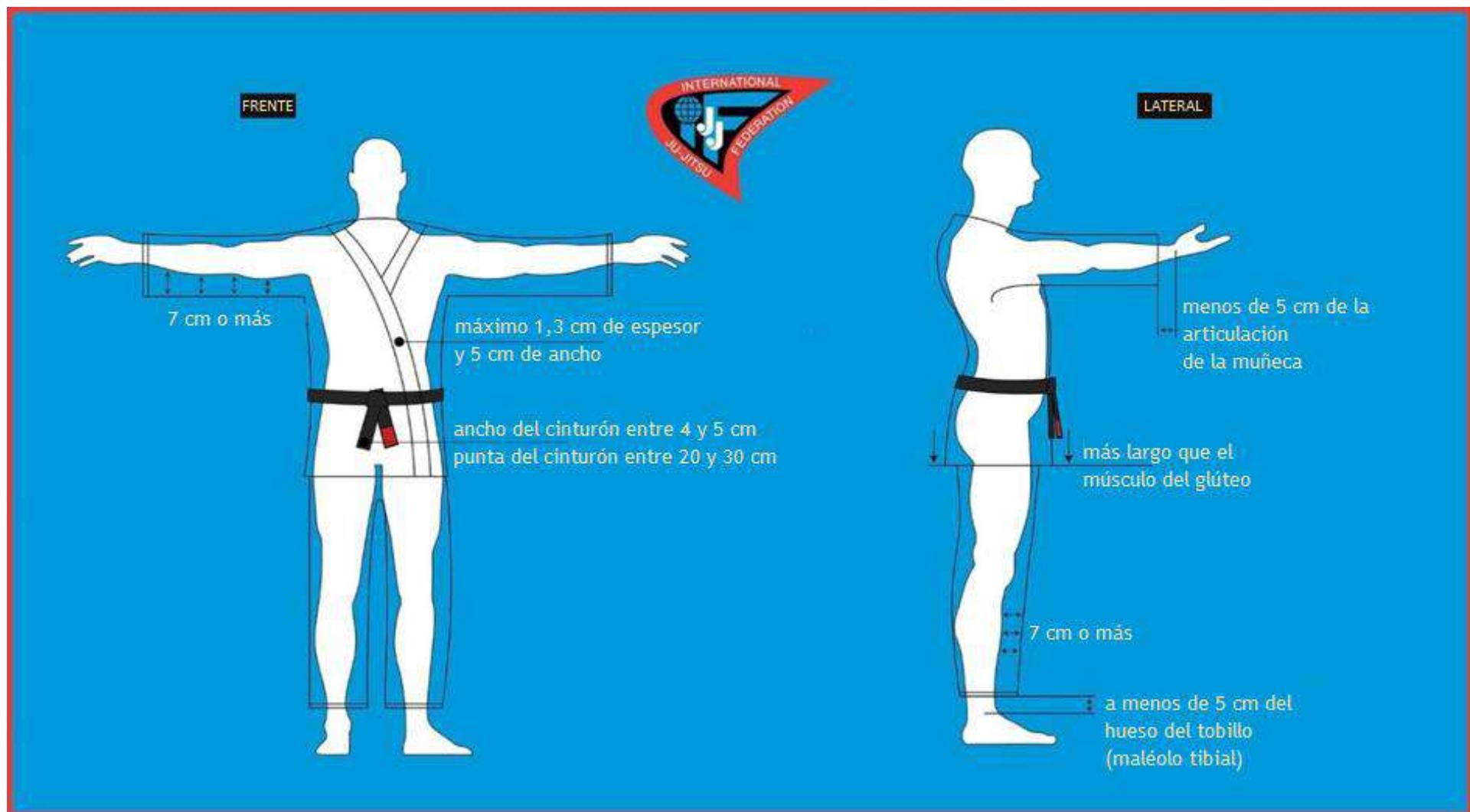
- Las uñas deben estar cortas.
- Los competidores deben estar limpios y recién duchados antes de la competición.
- En caso de lesión cutánea visible, sarpullido, infección u otra enfermedad, se debe informar al médico, quien tendrá la última palabra sobre si el competidor puede participar en la competición.
- Fuera del área de competición, los competidores deben usar calzado.
- La ropa de competición debe estar limpia y seca al inicio del evento y sin mal olor.

**3.14** Es responsabilidad de cada competidor:

- Cumplir con el peso oficial de su categoría a la hora indicada.
- Tener una higiene y un aseo adecuados.
- Usar ropa de competición limpia y presentable que cumpla con los estándares oficiales, con el color correcto de cinturón o rashguard para cada combate.
- Comprender las reglas aplicables según su edad o rango de cinturón.
- Estar presente y listo para competir cuando se le llame para un combate.
- Escuchar y seguir las instrucciones del árbitro.

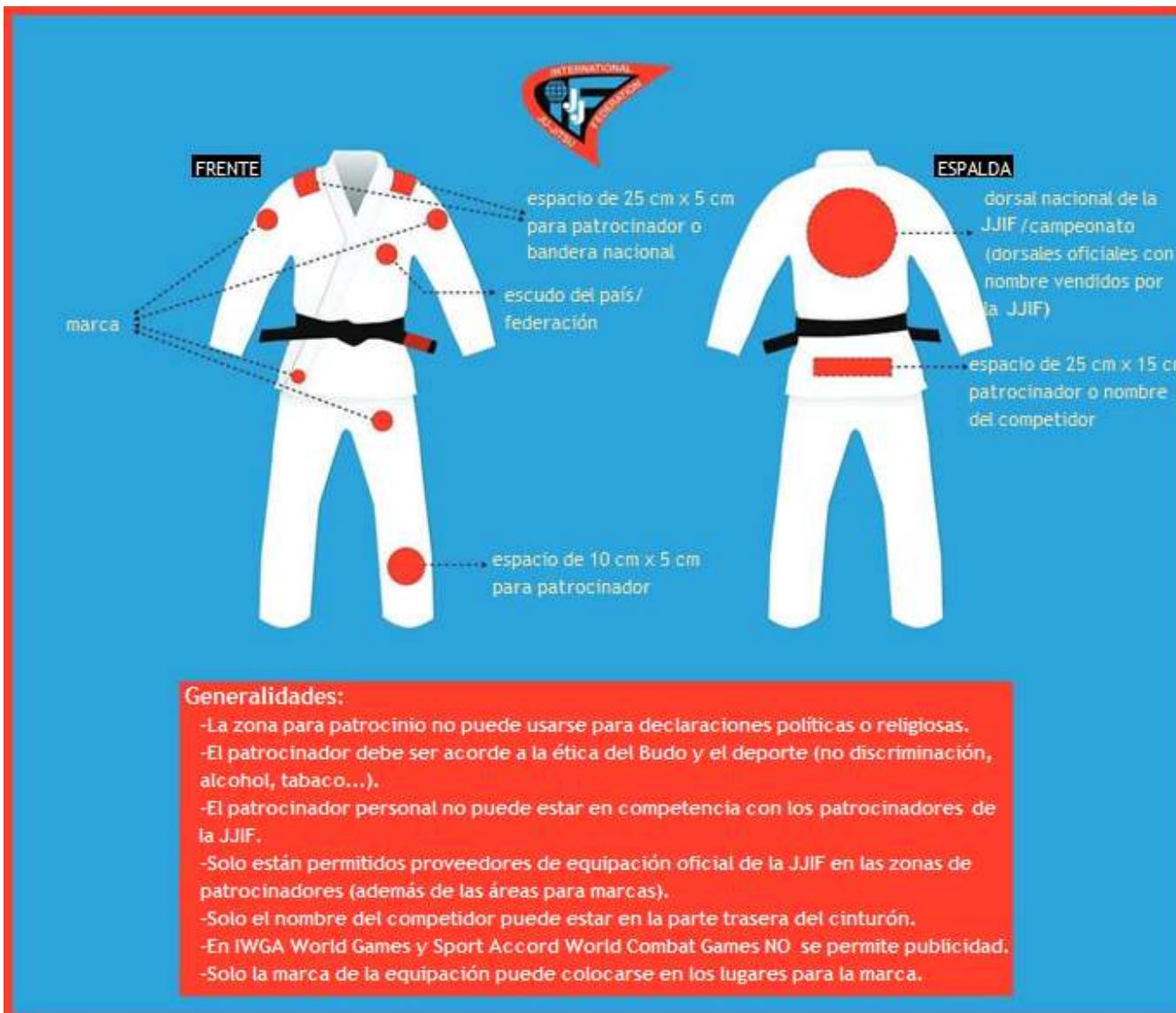
# SECCIÓN 3

## GUÍA DE UNIFORMIDAD DEL GI



# SECCIÓN 3

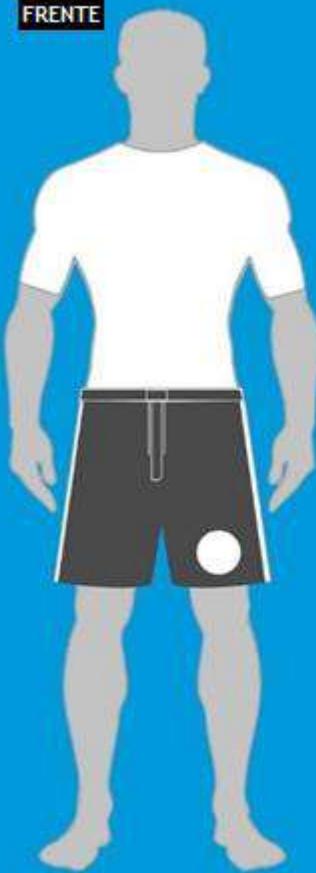
## REGLAS DE COLOCACIÓN DE PARCHES



# SECCIÓN 3

## GUÍA DE VESTIMENTA PARA JJ NO GI

FRENTE



LATERAL



### Política de uniformidad NO-GI

- POLÍTICA DE UNIFORMIDAD PARA CAMPEONATOS NO-GI
- LOS RASHGUARD PUEDEN SER MAYORITARIAMENTE ROJOS O MAYORITARIAMENTE AZULES, NUNCA UNA MEZCLA DE AMBOS COLORES.
- LA PARTE TRASERA DEBE RESERVARSE A LA NACIONALIDAD
- LOS PANTALONES CORTOS DEBEN SER NEGROS O DEL MISMO COLOR QUE EL RASHGUARD. SIN BOLSILLOS, BOTONES O CREMALLERAS. NO MÁS LARGO DE LAS RODILLAS PERO CUBRIENDO MÁS DE LA MITAD DEL MUSLO
- NO SE PERMITEN PANTALONES CORTOS DE COMPRESIÓN
- SE PERMITEN MALLAS ELÁSTICAS DEBAJO DE LOS PANTALONES CORTOS EN CATEGORÍAS FEMENINA Y MASCULINA. DEBEN SER COMPLETAMENTE NEGRAS



# **SECCIÓN 4**

**EDADES, TIEMPO DE LOS COMBATES Y CATEGORÍAS**

# SECCIÓN 4

## EDADES, TIEMPO DE LOS COMBATES Y CATEGORÍAS

- 4.1** Las categorías de edad y peso se establecen de acuerdo con el Código deportivo de la JJIF.
- 4.2** La duración del combate se determina por categoría de edad.
- 4.3** Entre dos combates del mismo competidor, debe haber un descanso de al menos 5 minutos. En caso de que el siguiente combate sea por medalla, el descanso será de 10 minutos.
- 4.4** Los competidores que alcancen el rango de edad indicado dentro del mismo año de una competición (del 1 de enero al 31 de diciembre) se considerarán parte de ese grupo de edad, incluso si el evento ocurre antes de su cumpleaños ese año.
- Excepción para los grupos de edad Sub-21 y Absoluta, donde el competidor debe tener al menos 18 años en la fecha de la competición.
- 4.5** Un competidor solo puede participar en una categoría de peso en una competición. Incluso si las categorías se celebran en días diferentes, pero dentro del mismo evento, el competidor no puede competir en otra categoría de edad.
- 4.6** Un competidor solo puede participar en una categoría de peso en una competición.

## TIEMPOS DE COMBATES POR EDADES

Categoría	Edad	Tiempo
Máster	35 años o más	5 minutos
Absoluta	18 años o más	5 minutos
SUB21	18 - 20 años	5 minutos
SUB18	16 - 17 años	4 minutos
SUB16	14 - 15 años	3 minutos
SUB14	12 - 13 años	3 minutos
SUB12	10 - 11 años	3 minutos
SUB10	8 - 9 años	1.5 minutos
SUB 8	7 años o menos	1.5 minutos

## CATEGORÍAS DE PESO A PARTIR DE SUB16

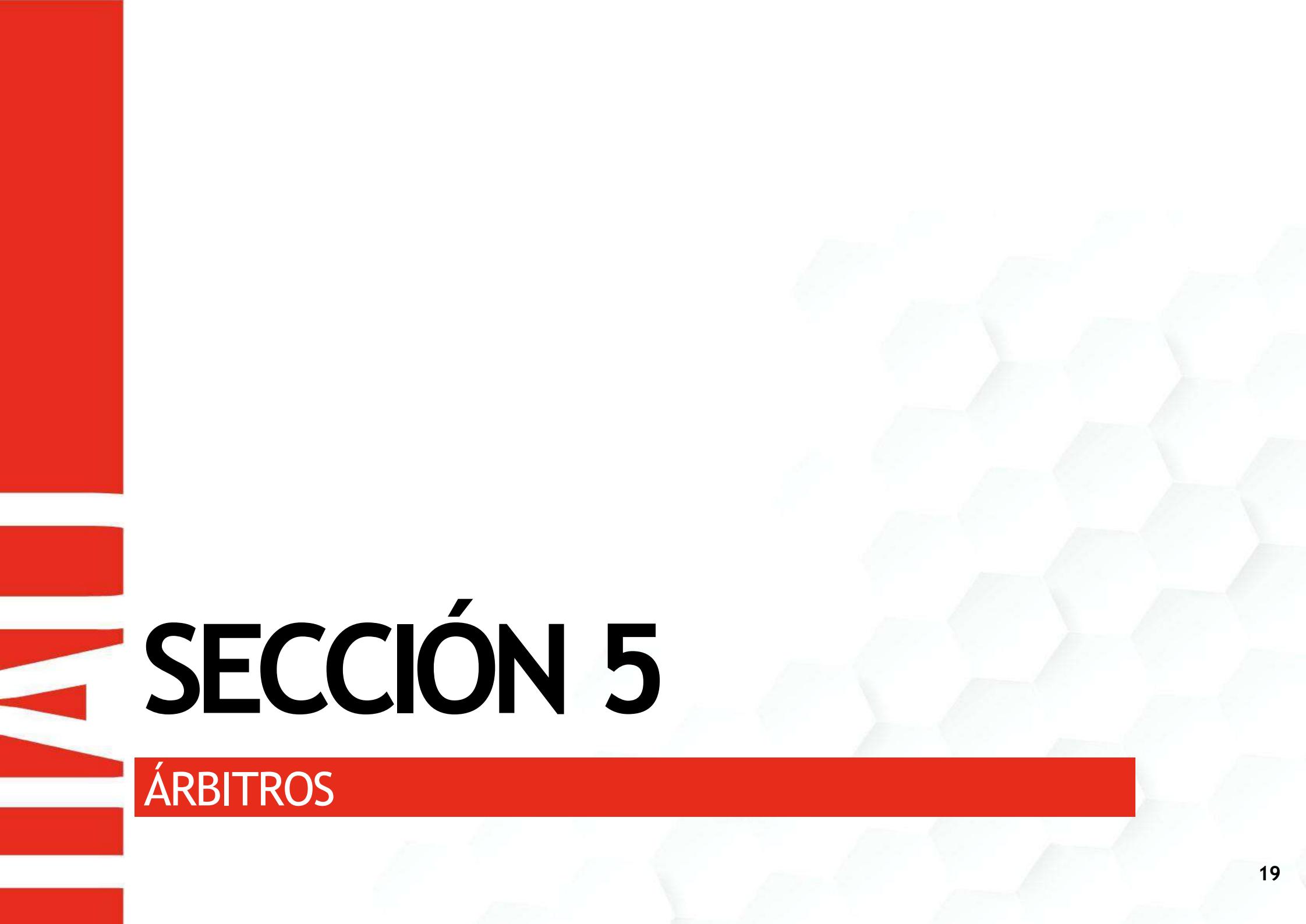
MASCULINO			FEMENINO		
Absoluta /Máster /SUB21	SUB18	SUB16	Absoluta /Máster /SUB21	SUB18	SUB16
		-40 Kg			-32 Kg
		-44 Kg			-36 Kg
	-48 Kg	-48 Kg		-40 Kg	-40 Kg
	-52 Kg	-52 Kg	-45 Kg	-44 Kg	-44 Kg
-56 Kg	-56 Kg	-56 Kg	-48 Kg	-48 Kg	-48 Kg
-62 Kg	-62 Kg	-62 Kg	-52 Kg	-52 Kg	-52 Kg
-69 Kg	-69 Kg	-69 Kg	-57 Kg	-57 Kg	-57 Kg
-77 Kg	-77 Kg	-77 Kg	-63 Kg	-63 Kg	-63 Kg
-85 Kg	-85 Kg	+77 Kg	-70 Kg	-70 Kg	+63 Kg
-94 Kg	+85 Kg		+70 Kg	+70 Kg	
+94 Kg					

## CATEGORÍAS DE PESO HASTA SUB14

MASCULINO			FEMENINO		
SUB14	SUB12	SUB10	SUB14	SUB12	SUB10
-32 Kg	-25 Kg	-22 Kg	-25 Kg	-22 Kg	-20 Kg
-36 Kg	-28 Kg	-25 Kg	-28 Kg	-25 Kg	-22 Kg
-40 Kg	-32 Kg	-28 Kg	-32 Kg	-28 Kg	-25 Kg
-44 Kg	-36 Kg	-32 Kg	-36 Kg	-32 Kg	-28 Kg
-48 Kg	-40 Kg	-36 Kg	-40 Kg	-36 Kg	-32 Kg
-52 Kg	-44 Kg	-40 Kg	-44 Kg	-40 Kg	-36 Kg
-56 Kg	-48 Kg	-44 Kg	-48 Kg	-44 Kg	-40 Kg
-62 Kg	-52 Kg	+44 Kg	-52 Kg	-48 Kg	+40 Kg
-69 Kg	+52 Kg		-57 Kg	+48 Kg	
+69 Kg			+57 Kg		



# **SECCIÓN 5**



**ÁRBITROS**

# SECCIÓN 5

## AUTORIDAD ARBITRAL

**5.1** El árbitro es la máxima autoridad en cada combate.

- El resultado de cada combate dictaminado por el árbitro es oficial.
- Las interpretaciones subjetivas del árbitro sobre la concesión de puntos, ventajas o sanciones son definitivas e inamovibles.

**5.2** El resultado declarado de un combate solo podrá ser anulado en los siguientes casos:

- Si hay una interpretación errónea del marcador.
- Si el competidor declarado ganador consiguió una sumisión del oponente mediante una sumisión o técnica prohibida, o una táctica que no fue observada por el árbitro.
- Si el competidor fue descalificado injustamente por aplicar una sumisión o técnica permitida.
  - Si la interrupción del combate y la descalificación ocurrieron antes de un abandono, el combate volverá al centro del área de combate y el competidor que aplicó la técnica de sumisión recibirá dos puntos.
  - Si la sumisión resultó en un abandono, el competidor que la aplicó será declarado ganador.

**5.3** En caso de fallos erróneos por parte de un árbitro debido a la aplicación incorrecta de las reglas establecidas en este reglamento, se deberán cumplir las siguientes condiciones para corregir el resultado:

- El árbitro podrá consultar con el director de arbitraje del campeonato.
- El árbitro que dirigió el combate tomará la decisión final sobre si se debe corregir el resultado.
- El director de arbitraje consultará con la mesa central del campeonato sobre el progreso del cuadro y solo podrá autorizar el cambio de resultados si el cuadro no ha avanzado a una fase posterior.

**5.4** Es deber del árbitro intervenir en un combate y detener el tiempo cuando lo considere necesario.

**5.5** Es deber del árbitro mantener a los competidores dentro del área de competición.

**5.6** En el caso de una estrangulación triangular (sankaku jime) o una guardia cerrada levantada del tatami en categorías U12 y menores, es deber del árbitro proteger la columna vertebral del competidor permaneciendo detrás del competidor que ha sido levantado del tatami y estar listo para atrapar cualquier posible caída.

# SECCIÓN 5

## ÁRBITRO CENTRAL Y VIDEO ÁRBITROS



Árbitro Central



Video Árbitros

**5.7** El Árbitro Central (AC) permanecerá en el área de competición y facilitará el combate, con la responsabilidad de realizar las interpretaciones visuales iniciales y dirigir a los competidores

**5.8** Dos (2) Video Árbitros (VA) observarán el combate en directo (con la opción de realizar una revisión adicional mediante el sistema Challenge) y se comunicarán con el AC por radio si desean realizar una corrección.

- Si al menos uno de los dos VA está de acuerdo con la interpretación del AC, no se realizará ninguna corrección.

- Si ambos VA coinciden en que debe corregirse una interpretación del AC, se comunicarán con él por radio con su decisión, y este, a su vez, hará los gestos necesarios para ajustar el marcador. (Ver página 30)

**5.9** Solo el Árbitro Central tiene la autoridad para juzgar las ventajas de los intentos de sumisión, ya que tiene una perspectiva más cercana del combate que los Video Árbitros.

- Los Video Árbitros solo pueden sugerir o asesorar sobre las ventajas de las sumisiones.
- En todos los demás aspectos, cada Video Árbitro tiene la misma autoridad de interpretación que el Árbitro Central.

**5.10** En caso de que los tres árbitros no puedan llegar a un consenso sobre la puntuación de la misma acción, el Árbitro Central deberá dar la decisión intermedia entre los otros dos.

- Ejemplo: Un árbitro pide puntos, el segundo pide ventaja y el tercero pide no puntuar la acción. En ese caso, se anotará la ventaja.

**5.11** En el caso de que un competidor cometa una falta grave o su última acción sancionable (la cuarta falta leve), el AC primero hará un gesto para pedir la descalificación antes de finalizar el combate.

- Si al menos uno de los dos VA está de acuerdo, se confirma la decisión del AC de finalizar el combate y anunciar el ganador.
- Si ambos VA no están de acuerdo con la descalificación, se permitirá que el combate continúe.

**5.12** No hay decisiones arbitrales para desempatar. Todos los combates que agoten el tiempo reglamentario y empaten en puntos, ventajas y sanciones, se decidirán por Técnica de Oro (véase: 12.4 en la página 67)

# SECCIÓN 5

## SISTEMA CHALLENGE DE REVISIÓN

**5.13** Se utiliza el sistema Challenge para que el entrenador de un competidor tenga la oportunidad de apelar una interpretación dada por el árbitro central.

- Para apelar una decisión y solicitar una revisión de video, el entrenador se pondrá de pie hasta que el árbitro central le atienda, levantando la tarjeta del competidor.
  - Si un entrenador se sienta antes de ser atendido, se asume que ha retirado la solicitud del Challenge.
- El árbitro central esperará primero a que se establezca la posición entre los competidores antes de detener el combate para hablar con el entrenador.
- El árbitro central informará a los video árbitros sobre la reclamación para que puedan revisar la grabación y llegar a un consenso sobre si se debe anular o corregir una decisión fallida.
- Si se acepta la reclamación, el entrenador podrá presentar una nueva para ese competidor.
- Si se rechaza la reclamación, no se podrá presentar ninguna otra para ese competidor durante el combate ni durante el resto del campeonato, con la siguiente excepción:
  - Un competidor que llegue al combate por la medalla de oro o bronce recupera el derecho a que su entrenador presente el Challenge.

**5.14** Limitaciones del Challenge:

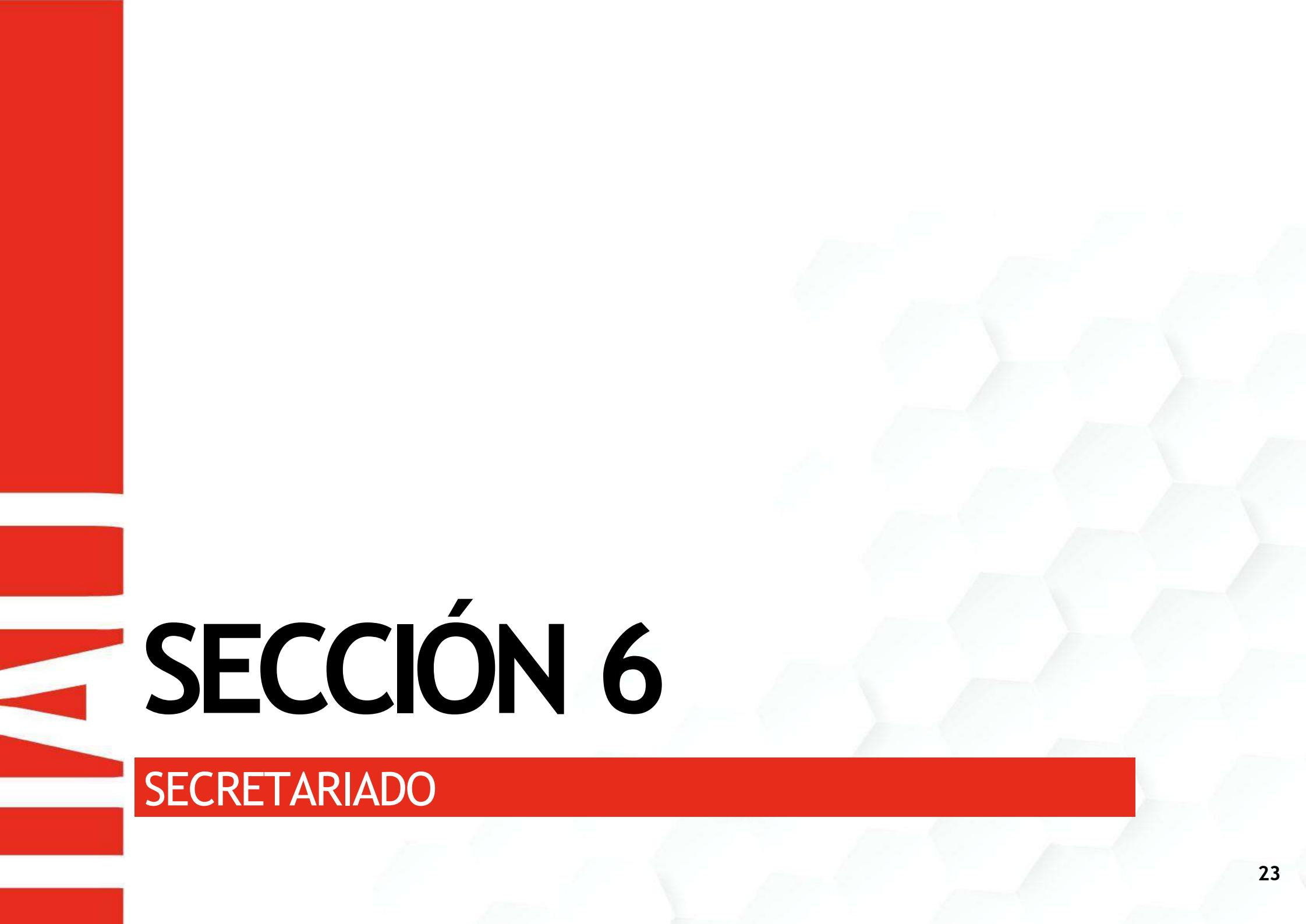
- El entrenador solo puede impugnar la acción o secuencia de movimientos más reciente.
- El entrenador no puede reclamar:
  - Ventajas por sumisiones.
  - Sanciones por pasividad.
  - Cualquier acción que ya haya sido revisada por los video árbitros.
- El entrenador solo puede indicar al árbitro central qué puntuación o acción desea que se revise y no puede debatir ni pedir explicaciones.

**5.15** El árbitro central no atenderá las reclamaciones ni protestas verbales del entrenador si no se ha solicitado de forma adecuada o si ya se ha perdido el derecho a reclamar.

- El árbitro central puede expulsar al entrenador del área de competición si el entrenador continúa protestando o discutiendo sobre las decisiones sin solicitar formalmente un Challenge.



# **SECCIÓN 6**



**SECRETARIADO**

# SECCIÓN 6

## SECRETARIADO

**6.1** El secretariado deberá ubicarse con el área de competición, los competidores y el árbitro central dentro de su línea de visión. En la medida de lo posible, en el lado opuesto de los tatamis, lejos de los entrenadores, competidores y público.

**6.2** El secretariado estará compuesto por un anotador que trabajará en nombre de la organización y será responsable del funcionamiento del marcador electrónico. Se podrá asignar personal adicional a discreción de la organización.

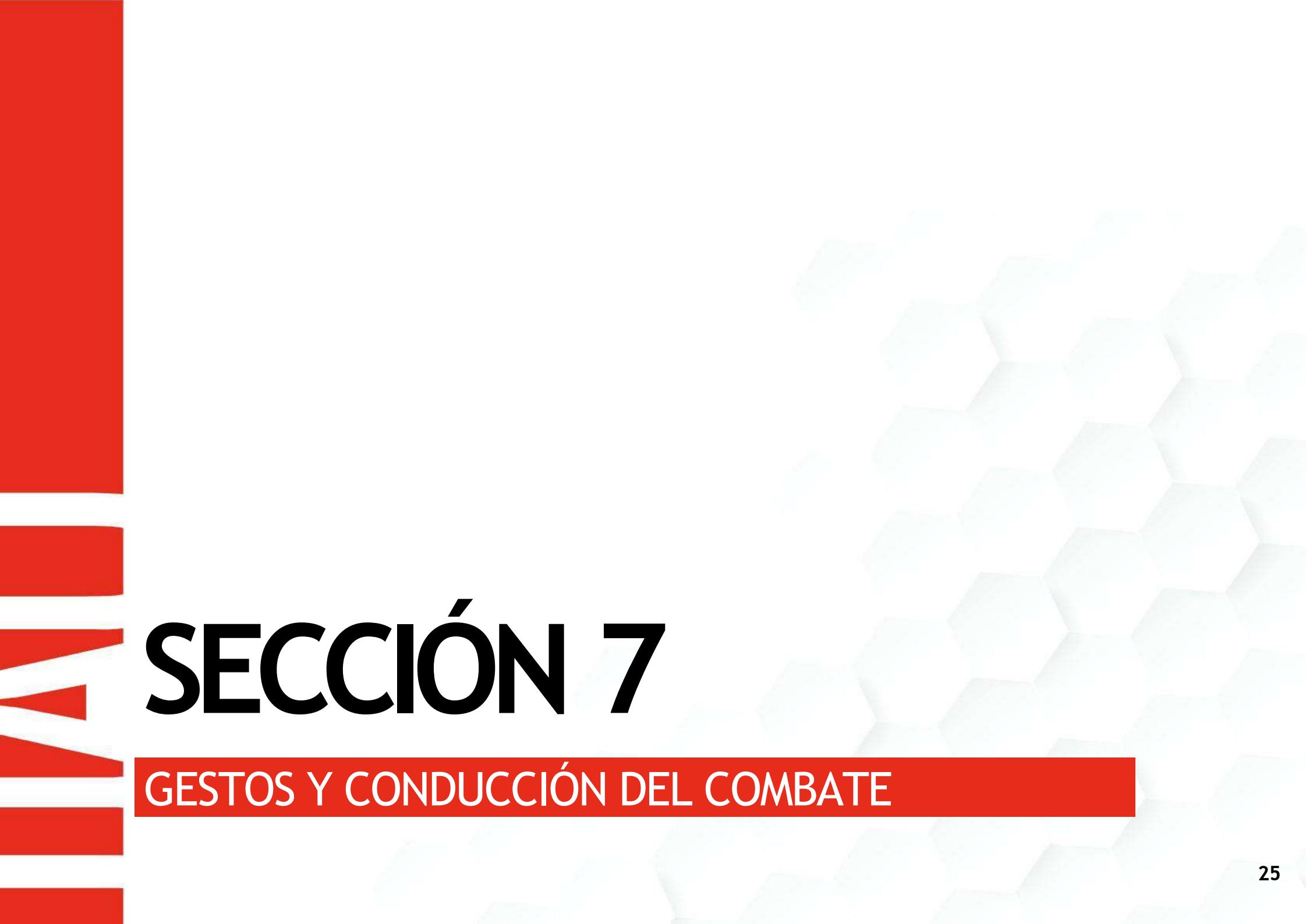
**6.3** El marcador deberá mostrarse claramente dentro de la línea de visión de los árbitros, competidores, entrenadores y público.

**6.4** El secretariado deberá mostrar profesionalidad en todo momento y seguir las instrucciones del árbitro.



# **SECCIÓN 7**

**GESTOS Y CONDUCCIÓN DEL COMBATE**



# SECCIÓN 7

## CONDUCCIÓN DEL COMBATE



**7.1** Los competidores comienzan uno frente al otro en el centro del área de competición, separados aproximadamente por dos metros. El competidor con cinturón rojo o rashguard rojo comienza a la derecha del árbitro central. Se les indicará a los competidores que saluden primero al árbitro y luego entre sí.



El árbitro central llama a los competidores al área de competición.



Se llama a los competidores a saludar al árbitro.



Se llama a los competidores a saludarse entre ellos.

**7.2** El combate comienza en posición de pie, después de que el árbitro central anuncie “¡fight!”.

**7.3** Tan pronto como haya contacto entre los competidores a través de un agarre o sujeción, se les permite ir al suelo (ya sea a una posición de guardia o de rodillas) inmediatamente.

**7.4** Los competidores pueden controlar y cambiar entre las diferentes posiciones, pero deben intentar de forma activa atacar o mejorar su posición.

**7.5** Todo el combate se desarrollará dentro del área de competición.  
- Cualquier movimiento que salga del área de combate (es decir, más allá del área de seguridad) deberá detenerse y reiniciarse de pie.

**7.6** Si dos tercios de los cuerpos de los competidores están en el área de seguridad en una posición estabilizada que se puede recrear, el árbitro central detendrá el combate y reiniciará a los competidores en la misma posición en el centro.

**7.7** Cuando un competidor está trabajando para completar una acción puntuable mientras está en el área de seguridad, el árbitro central esperará para permitir que el competidor asegure la posición antes de detener el combate.

-Si el competidor completa los tres segundos de control necesarios, el árbitro central detendrá el combate, otorgará los puntos y reubicará a los competidores en la misma posición en el centro.

- Si el movimiento sale del área de competición antes de los tres segundos de control, el árbitro central otorgará una ventaja (si la obtuvo) y reubicará a los competidores en posición de pie.

**7.8** Si los competidores están en el área de seguridad en posición de pie, el árbitro central detendrá el combate y lo reiniciará con los competidores en posición de pie en el centro.

**7.9** Un combate nunca debe reiniciarse en un intento de sumisión.



El árbitro central declara el ganador al final del combate.



Después del combate, los competidores se saludarán entre sí y luego al árbitro central antes de abandonar el área de competición.

# SECCIÓN 7

## USO DE “FIGHT” Y “STOP”

**7.10** El AC dirá “¡fight!” para iniciar el combate y para reanudarlo después de ordenar a los competidores que se detengan.

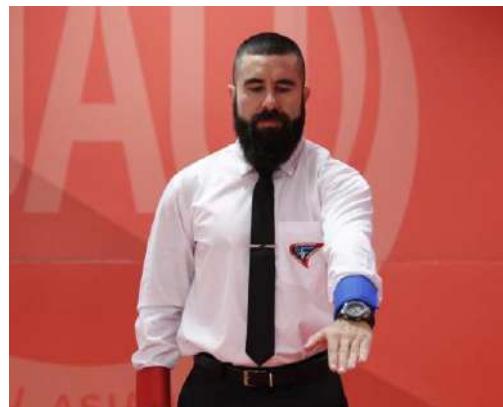


Para comenzar o reanudar el combate: “¡fight!”.

**7.11** El Árbitro Central dirá “¡fight!” para advertir al competidor sobre la pasividad en el suelo.

- El Árbitro Central señalará con el brazo correspondiente al competidor sancionado (o le tocará la espalda si no está de frente al árbitro).
- El competidor tendrá diez (10) segundos para intentar ser más activo y buscar avanzar.
- Si uno o ambos competidores permanecen pasivos después del conteo de diez segundos, recibirán una sanción y se les dará inmediatamente otra advertencia por pasividad.

Para advertir al competidor de pasividad en el suelo: “¡fight!”



Gesto para iniciar el tiempo de pasividad de 10 segundos para un competidor



El AC tocará al competidor si el gesto de advertencia no es visible

**7.12** El árbitro central dirá “¡stop!” para parar o finalizar el combate en los siguientes casos:

- Si ambos competidores abandonan el área de combate y entran en el área de seguridad en una posición estable y fácilmente reconocible, serán detenidos y llevados de vuelta al centro del área de combate, reiniciando en la misma posición.
- En cualquier otro momento que el árbitro lo considere necesario (por ejemplo, para reajustar el gi, emitir decisiones o por sospecha de peligro, lesiones, etc.).
- Si ambos competidores abandonaron el área de competición (fuera del área de seguridad) en una posición inestable que no se puede recuperar, el árbitro reiniciará el combate en el centro del área de combate con ambos competidores de pie.
- Si uno o ambos competidores están lesionados, inconscientes o enfermos.
- En caso de sumisión (un competidor abandona, muestra otros signos de abandono, grita o no puede abandonar mientras es atacado con una estrangulación o una luxación).
- El tiempo de combate finaliza.

# SECCIÓN 7

## SANCIONES Y DESCALIFICACIONES

Para sancionar con una falta leve: “¡foul!”



El árbitro señala al competidor sancionado



El árbitro hace el gesto de sanción



Sanción por huir o abandonar deliberadamente el área de competición



Sanción por agarre no permitido  
de la manga o el pantalón



Sanción por descalificación  
(y después señalar al competidor sancionado)



Pedir al competidor que se ajuste el Gi

(El competidor tiene 20 segundos para atar su pantalón y otros 20 segundos para atar su cinturón o será sancionado)

# SECCIÓN 7

## OTROS GESTOS



Para parar el combate: “¡stop!”



Eliminar una puntuación  
o sanción anterior



Indicar una corrección  
de los video árbitros



Mostrar que un competidor  
gana el combate por una  
sumisión permitida



Pedir al competidor que se levante del suelo

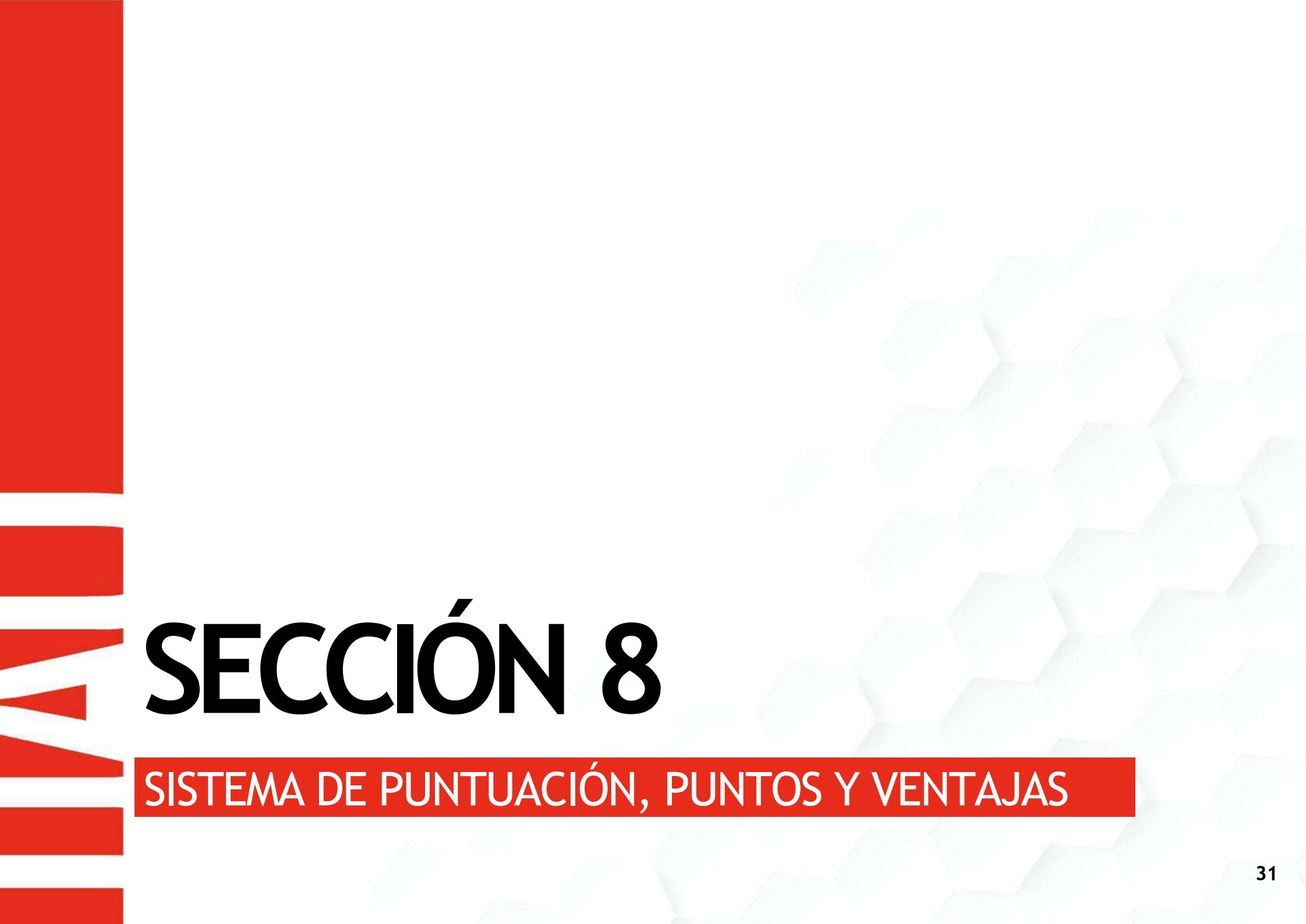


Pedir al competidor que vuelva al suelo



# **SECCIÓN 8**

**SISTEMA DE PUNTUACIÓN, PUNTOS Y VENTAJAS**



# SECCIÓN 8

## SISTEMA DE PUNTUACIÓN

El Jiu-Jitsu Ne Waza recompensa la progresión de movimientos puntuables y posiciones de control en orden ascendente logradas por un competidor durante el transcurso del combate con el objetivo de lograr una sumisión. Los movimientos y posiciones puntuables deben estabilizarse durante tres (3) segundos de control para obtener puntos. Si un movimiento o posición puntuable se logra momentáneamente pero no se estabiliza, el competidor que lo realiza recibirá una ventaja.

Las acciones defensivas (como invertir una posición inferior sin guardia) no se puntúan.

Se pueden conseguir puntos o ventajas por acciones logradas encaminadas a avanzar, pero nunca por retroceder desde una posición más dominante.

Es importante observar siempre dónde comienzan y terminan los movimientos.

El principio de continuidad es una guía que determina si una acción en un combate puede lograr una puntuación válida. Debe ser una consecución continua de movimientos con el objetivo de puntuar o conseguir una sumisión hasta el final de la secuencia. Una interrupción en la continuidad se produce cuando hay una pausa clara en el movimiento Y cualquier intento de puntuación ha sido completamente impedido.



# SECCIÓN 8

## PUNTOS

**8.1 Se otorgarán puntos cuando un competidor establece un movimiento o posición durante tres (3) segundos.**

**El Árbitro Central reconocerá y mostrará la cantidad de puntos a otorgar usando el brazo del color correspondiente al competidor que completó la puntuación.**



### 2 Puntos

Derribos  
Raspados  
Rodilla sobre el vientre



### 3 Puntos

Pase de guardia



### 4 Puntos

Montada completa  
Montada de espalda  
Control de espalda

**8.1.1** Cuando un competidor sale deliberadamente del área de competición para impedir que el oponente complete una acción que sume puntos o mantenga una posición dominante, se le dará una sanción al competidor por huir del tatami y se le otorgarán dos puntos al oponente.

- Se seguirá el orden de las sanciones y se otorgarán al oponente las ventajas o puntos correspondientes además de los dos puntos.
- Si estaban en una posición estable que pueda recrearse antes de la salida del competidor, el AC reiniciará el combate en esa posición. De lo contrario, lo reiniciará en pie.

**8.1.2** Los puntos son acumulativos por múltiples acciones de puntuación realizadas simultáneamente por un competidor. Para ello, el árbitro solo necesita completar una cuenta de tres segundos una sola vez para acciones puntuables simultáneas.

- Se otorgarán puntos por cada acción puntuable completada en una secuencia con tres segundos de estabilización.
- Se otorgará una ventaja por cada acción puntuable realizada pero no estabilizada durante tres segundos.

**8.1.3** Cuando un competidor intenta una acción puntuable mientras es atacado por una técnica de sumisión, el AC solo comenzará la cuenta de estabilización de tres segundos después de que el competidor haya escapado completamente de la técnica de sumisión y alcanzado la posición puntuable según lo definido.

- Si un competidor que ya estaba atrapado en una técnica de sumisión intenta una acción puntuable y luego escapa de ella sin alcanzar momentáneamente la posición necesaria, no se otorgará puntuación (ni puntos ni ventajas) por el intento de puntuación.

**8.1.4** Cuando un competidor intenta estabilizar una acción puntuable y es atacado por una técnica de sumisión, el AC detendrá la cuenta de tres segundos.

- Si el competidor escapa del intento de sumisión o se acaba el tiempo del combate, el AC le otorgará una ventaja por cada posición puntuable alcanzada momentáneamente. Estas ventajas se otorgarán incluso si los competidores ya no se encuentran en la misma posición en la que se encontraban cuando se interrumpió la cuenta de tres segundos.
- Si el competidor escapa del intento de sumisión y mantiene la posición puntuable, se requerirá otra cuenta de tres segundos para obtener puntos. Se otorgará una ventaja si no se alcanzan los tres segundos de estabilización.

# SECCIÓN 8

## VENTAJAS

**8.2** Una ventaja es obtenida cuando un competidor logra una acción puntuable pero no es capaz de estabilizarla durante tres segundos.

También se obtiene una ventaja por intentos de sumisión permitidos que crean un peligro real para el oponente, definido como una posibilidad real de lograr su abandono, pérdida del conocimiento o lesión.

La ventaja solo se otorgará cuando no haya más oportunidad para el competidor de completar la acción puntuable o cuando el intento de sumisión haya sido completamente defendido.

**8.2.1** Solo el AC tiene la autoridad para otorgar o retirar ventajas por intentos de sumisión.

**8.2.2** Se podrá conceder una ventaja incluso después de que un combate termine, pero antes de que se anuncie el resultado, siempre que se cumplan las condiciones para la ventaja.

**8.2.3** Un competidor que realice una o más acciones puntuables mientras está siendo atacado por un intento de sumisión del oponente solo recibirá un punto de ventaja si no logró escapar del intento de sumisión al final del tiempo del combate.



Gesto para otorgar una ventaja



Los intentos de sumisión deben crear un peligro real para recibir una ventaja.

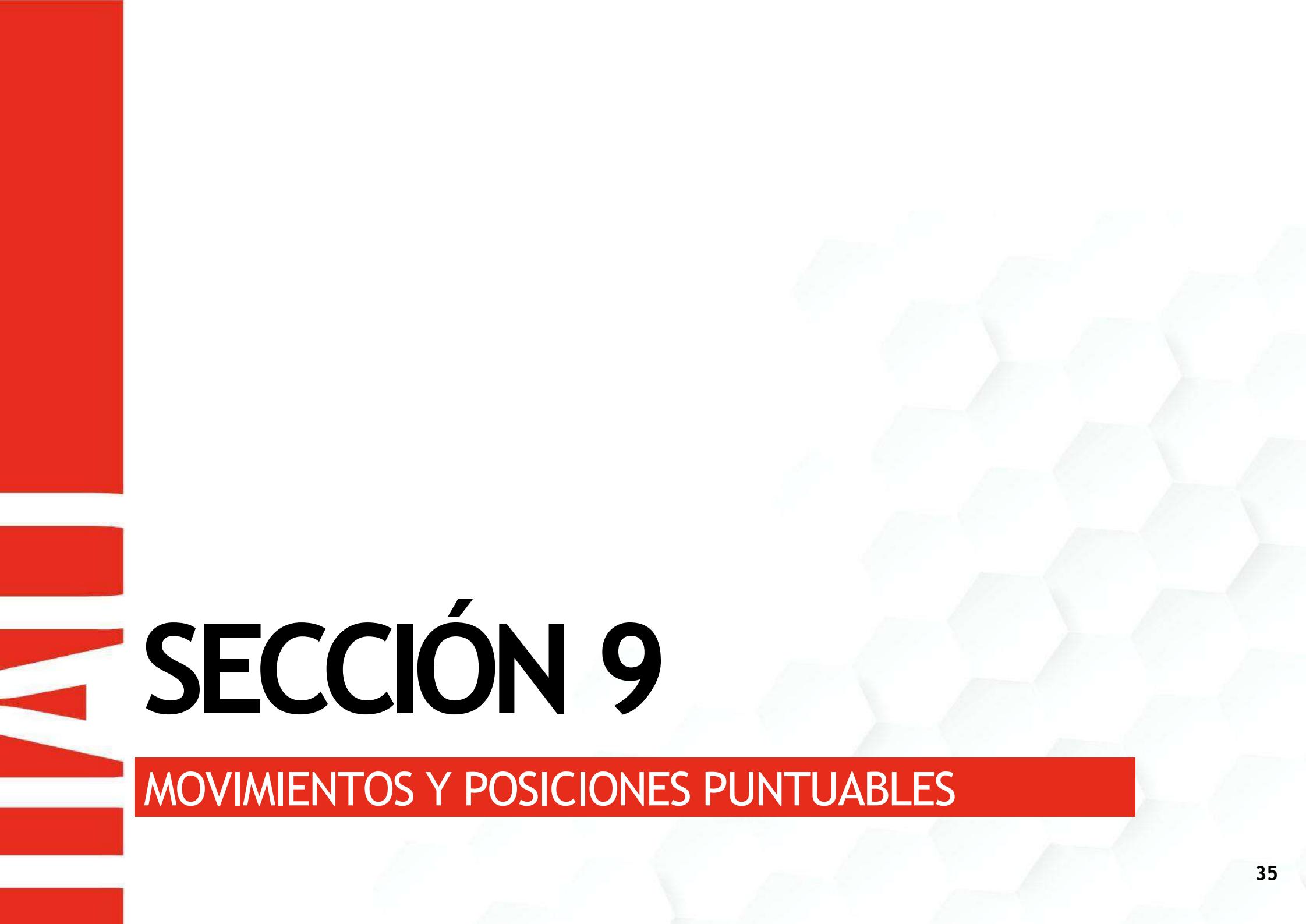


Las ventajas solo se otorgan cuando ya no hay más posibilidad de completar una acción puntuable o una sumisión.



# **SECCIÓN 9**

**MOVIMIENTOS Y POSICIONES PUNTUABLES**



# SECCIÓN 9

## DERRIBO

**9.1** Un derribo existe cuando un competidor, con continuidad desde el combate en pie, fuerza al oponente a ir al suelo en una posición inferior (boca arriba/de costado/sentado) o de rodillas/boca abajo controlando su cadera desde detrás de la línea de sus hombros.

El competidor atacante debe estabilizar la posición superior durante tres segundos después del intento de derribo para recibir dos (2) puntos.



Derribo sobre al menos una rodilla con control de cadera desde detrás de los hombros



Derribo boca arriba



Derribo de costado



Derribo sentado



**9.1.1** Cuando un competidor, con continuidad desde la posición de pie, fuerza al oponente al suelo sobre al menos una rodilla o boca abajo, solo podrá puntuar una vez que el competidor que realiza el derribo haya estabilizado el control sobre la cadera del oponente desde detrás de la línea de los hombros, respetando la regla de estabilización de tres segundos. No es necesario colocar los ganchos del control de espalda .

**9.1.2** Los competidores que inicien un movimiento de derribo antes de que el oponente se tire a guardia recibirán puntuación por derribo por el movimiento, respetando la regla de puntuación de tres segundos.

**9.1.3** Cuando un competidor agarra la pierna o el pantalón del gi del oponente y este tira a la posición de guardia en el suelo, el competidor que agarró la pierna recibirá puntuación por derribo, respetando la regla de puntuación de tres segundos.

**9.1.4** Si un competidor agarra la pierna o el pantalón del gi del oponente y este salta a guardia cerrada y permanece suspendido en el aire, el competidor que agarró la pierna deberá poner la espalda del oponente en el suelo en tres segundos para que se considere un intento de derribo continuo.

- Si el oponente es derribado después de transcurridos tres segundos, no se obtendrá puntuación (puntos ni ventajas) por derribo.
- En las categorías donde está prohibido saltar a la guardia, el Árbitro Central interrumpirá el combate y sancionará al competidor infractor, reanudará el combate en pie y se otorgarán dos puntos por derribo.

**9.1.5** Si un competidor realiza un derribo y el oponente cae en el área de seguridad, el competidor que realiza el derribo debe tener ambos pies dentro del área de combate cuando comienza el movimiento para que puntúe el derribo.

- Si los competidores permanecen en la zona de seguridad después del derribo, el AC solo detendrá el combate después de los tres segundos de estabilización.
- El AC otorgará los puntos y reiniciará el combate en el centro del área de combate, en la misma posición en la que se detuvo.
- Si la posición no está estabilizada, se dará ventaja por el intento de derribo, siempre que se cumplan las condiciones para ello.

**9.1.6** Cuando el oponente, desde una posición de pie con agarre, se apoya al menos sobre una rodilla, solo el competidor en pie podrá obtener puntos por derribo. Un competidor arrodillado no podrá obtener puntos por derribo sin una continuidad previa desde la posición de pie.

**9.1.7** Cuando un competidor fuerza al oponente al suelo mediante un derribo agarrando una o dos piernas (single/double-leg) y el competidor aplica con éxito una técnica de contra-ataque y se estabiliza en la parte superior durante tres segundos, solo el competidor que realiza la técnica de contra-ataque puede obtener puntuación.

- Si la técnica de contra-ataque no tiene éxito, se puntuará el derribo inicial del oponente, respetando la regla de los tres segundos.
- El movimiento de contra-ataque debe comenzar antes de que el competidor sea derribado en el suelo por el oponente.
- Si el derribo termina antes de que comience el movimiento de contra-ataque, el competidor que realiza el derribo recibirá su puntuación y cualquier inversión del competidor derribado desde la guardia se considerará un intento de raspado en lugar de un contra-ataque.

**9.1.8** No hay puntuación (puntos ni ventajas) por derribo:

- Los competidores que intenten un derribo después de que el oponente se haya tirado a guardia no recibirán ninguna puntuación por el derribo.
- Un competidor que, con continuidad tras defender un raspado, devuelve al oponente de espaldas o de lado al suelo, antes de que transcurran tres segundos desde que ambos competidores se hayan puesto de pie, no recibirá una puntuación relacionada con el derribo.
- Los competidores que defiendan un intento de control de espalda en pie, donde el oponente tenga uno o dos ganchos colocados y no tenga ningún pie en el tatami, no recibirán puntuación por derribo.
- Si un competidor realiza un derribo y termina más allá de la guardia, pero es inmediatamente volteado a la posición inferior por el oponente, el competidor que intentó el derribo obtendrá una ventaja, mientras que el oponente que invirtió la posición no recibirá ninguna puntuación

**9.1.9** Los derribos pueden ser puntuados nuevamente si ambos competidores regresan a la posición en pie sin continuidad del combate en el suelo.

# SECCIÓN 9

## RASPADO



**Definición clave:** La guardia se define como el uso de una o ambas piernas como control o bloqueo para evitar que un oponente en posición superior logre una posición dominante de control sobre la parte superior del cuerpo.

- No es necesario que las piernas estén en contacto directo con el oponente (p. ej., guardia sentado vs. oponente de pie) siempre que las piernas se encuentren de alguna manera entre el competidor de abajo y el oponente.
- Un competidor que, viniendo de la posición de guardia, se coloca de rodillas o de pie sin continuidad para intentar puntuar, ya no será considerado realizando guardia.
- Sin continuidad desde una posición de guardia, no se puede puntuar por raspado o pase de guardia.

**9.2** Un raspado existe cuando un competidor, desde guardia, cambia de nivel con continuidad a la posición superior, colocando al oponente en posición inferior (boca arriba, de lado, sentado o de rodillas/boca abajo controlando la cadera desde detrás de los hombros).

Se otorgarán dos (2) puntos por raspados realizados con éxito tras estabilizar tres segundos la posición superior.



**9.2.1** Cuando el competidor que intenta un raspado logra forzar momentáneamente al oponente a la posición inferior y alcanzar la superior, pero no logra estabilizarla durante tres segundos, recibirá una ventaja.

El competidor no recibirá una ventaja por lo siguiente:

- Si el competidor inicia un raspado que lleva al oponente al suelo, pero no intenta alcanzar la posición superior.
- Si el competidor realiza un movimiento de raspado y alcanza momentáneamente la posición superior pero voluntariamente la abandona para volver a guardia.

**9.2.2** Cuando el competidor que intenta un raspado logra una posición de control de espalda con uno o dos ganchos mientras el oponente permanece sobre al menos una rodilla, esto se considera un cambio de nivel con éxito a la posición superior y, por lo tanto, puntuará por el raspado, respetando la cuenta de tres segundos. *Los ganchos no son necesarios para puntuar por el raspado.*

- Si se logran uno o ambos ganchos, también se puntuará el control de espalda, respetando la cuenta de tres segundos y la definición técnica de control de espalda.

**9.2.3** No se otorgarán ventajas por intentos de raspado que comiencen y terminen en una guardia 50/50. Sin embargo, se otorgarán dos puntos si el cambio de nivel a la posición superior se estabiliza durante tres segundos.



Competidor (azul) realizando guardia 50/50



Intento de raspado



Raspado defendido y aún guardia 50/50  
SIN PUNTUACIÓN

**9.2.4** Se otorgarán los puntos adicionales por raspados completados que finalicen directamente en rodilla sobre el vientre, montada completa o de espalda siempre que se cumplan las definiciones técnicas de cada acción puntuable y la cuenta de estabilización de tres segundos.

**9.2.5** Al iniciar un intento de raspado desde cualquier posición de guardia y pasar a una posición de pie, el combate en pie se establece cuando ambos competidores están de pie durante tres segundos.

- La cuenta de tres segundos comienza cuando un competidor tiene dos pies sobre el tatami y el otro al menos uno.
- Ningún competidor debe estar de rodillas.
- Después de tres segundos en esta posición, ya no hay continuidad desde la guardia y cualquiera de los competidores puede lograr un derribo sobre el otro.



**9.2.6** Los cambios de nivel desde posición inferior a superior sin continuidad desde guardia no cuentan como raspados y, por lo tanto, no se puntuarán como tales.

# SECCIÓN 9

## PASE DE GUARDIA

**9.3** Un pase de guardia existe cuando un competidor, con continuidad desde la posición superior frente a un competidor en guardia, pasa completamente más allá de las piernas del oponente a una posición de control superior dominante mientras lo mantiene boca arriba o de lado con la cadera sobre el tatami.

Se otorgarán tres (3) puntos por pases de guardia completados y estabilizados durante tres segundos.



**9.3.1** Se otorgarán los puntos adicionales por pases de guardia completados que finalicen directamente en rodilla sobre el vientre o montada completa siempre que se cumplan las definiciones técnicas de cada acción puntuable y la cuenta de estabilización de tres segundos.

**Definición clave:** El control de media guardia existe cuando el competidor superior, con una pierna atrapada en la guardia del oponente, logra el control del torso del oponente.



La posición “media guardia invertida” (izquierda) no se considera control superior de media guardia.

**9.3.2** Cuando un competidor, tras intentar hacer un pase de guardia, o contra un oponente que pasa directamente a la media guardia desde la posición de pie, establece el control de la media guardia superior pero no puede completar el pase de guardia, recibirá una ventaja al perder la posición de control de la media guardia superior.

- Si el competidor superior se coloca en media guardia directamente después de un raspado, retrocediendo tras pasar la guardia, o en cualquier otra situación que no se ajuste a la definición anterior, no se obtendrá ventaja por el control de media guardia.

- Si el competidor completa el pase de guardia, se otorgarán tres puntos y no se otorgará ninguna ventaja.

**9.3.3** Si un competidor en guardia se ve obligado a hacer “la tortuga”, tumbarse boca abajo o girar de rodillas para evitar un pase de guardia, el competidor que intentaba el pase de guardia recibirá una ventaja. Esta ventaja solo se concederá cuando el intento de pase de guardia no pueda completarse.



Intento de pase de guardia



El oponente hace “la tortuga” para evitar el pase de guardia: VENTAJA (no necesita controlar la cadera)

**9.3.4** Si el competidor en guardia se ve obligado a rodar hacia atrás de rodillas, el competidor que intenta el pase solo obtendrá ventaja si logra controlar la cadera desde la posición superior, detrás de la línea de los hombros del oponente.



Competidor en guardia forzado a rodar hacia atrás de rodillas



El competidor que intenta el pase de guardia controla la cadera desde detrás de la línea de los hombros: VENTAJA

**9.3.5** Si un competidor que ya ha pasado la guardia coloca una pierna entre o delante de las piernas del competidor inferior, el competidor superior solo podrá puntuar por pase de guardia si el competidor inferior acepta la posición de guardia controlando o bloqueando primero al competidor superior con las piernas. De lo contrario, no podrá puntuar por el segundo pase de guardia.

**9.3.6** En una guardia de araña con el pie sobre el bíceps: si el competidor que intenta el pase de guardia logra colocar una rodilla o espinilla sobre el torso del oponente más allá de la cadera, se considerará que el competidor sigue dentro de la guardia siempre que la pierna que tiene el pie sobre el bíceps permanezca recta.



- En esta situación aún no se puede puntuar un pase de guardia.
- Si la pierna que está sobre el bíceps está doblada, entonces el AC puede comenzar la cuenta de estabilización de tres segundos por pasar la guardia y la rodilla sobre el vientre, si corresponde.

**9.3.7** Si el competidor superior logra momentáneamente una posición de pase de guardia para obtener al menos una ventaja, ya no hay continuidad de la posición de guardia. Por lo tanto, cualquier inversión del competidor inferior tras el pase de guardia no podrá ser puntuada como intento de raspado.

**9.3.8** Si un competidor que intenta un pase de guardia termina pecho con espalda detrás de un competidor en guardia sentado y no puede completar el pase, se le dará una ventaja.

# SECCIÓN 9

## RODILLA EN VIENTRE



**9.4** La posición de rodilla en vientre existe cuando el competidor superior coloca una rodilla o espinilla sobre o a través del vientre, pecho o costillas del oponente tumbado boca arriba o de lado.

El competidor debe estar de frente a la cabeza del adversario y no frente a sus piernas, con la otra rodilla sobre el tatami para puntuar.

Se otorgarán dos (2) puntos por estabilizar con éxito la posición de rodilla en vientre durante tres segundos.

**9.4.1** Cuando un competidor en posición superior coloca una rodilla o espinilla sobre el vientre, pecho o costillas del oponente, pero mantiene la otra rodilla sobre el tatami, el AC continuará observando si el competidor logra completar la posición técnica definida durante tres segundos para sumar puntos.

- Si el competidor se ve obligado a adoptar una posición diferente antes de que pueda obtener los puntos o se acaba el tiempo, recibirá una ventaja.

**9.4.2** Cuando el competidor que ya ha logrado la técnica de rodilla en vientre cambia a la misma técnica por el otro lado o retrocede voluntariamente en la progresión y luego regresa a la técnica de rodilla en vientre, no se otorgará ningún punto adicional.

- Si el competidor es forzado por el oponente a perder la posición, se podrán otorgar nuevamente los puntos de rodilla en vientre, respetando la cuenta de tres segundos y la definición técnica.



Con la rodilla sobre el tatami: VENTAJA  
(si la posición no se completa)



Frente a las piernas: NO PUNTÚA  
por rodilla en vientre

**9.4.3** Cuando un competidor que ya ha alcanzado la posición de montada completa se retira voluntariamente o se ve obligado a retroceder a la posición de rodilla en vientre, no se otorgará de nuevo puntuación por rodilla en vientre.

- Si el oponente fuerza al competidor a una posición más retrasada en la progresión (como un control lateral, norte-sur o dentro de guardia), se podrá otorgar nuevamente la puntuación de rodilla en vientre, respetando la cuenta de tres segundos y la definición técnica.

# SECCIÓN 9

## MONTADA COMPLETA Y DE ESPALDA



**9.5** La montada completa existe cuando el competidor en posición superior usa sus piernas para sentarse sobre el torso del oponente que está tumbado boca arriba o de lado, sin que ninguna rodilla supere la línea de los hombros del oponente y con un solo brazo debajo como máximo. El competidor superior puede tener ambas rodillas sobre el tatami (montada clásica) o una rodilla y un pie (montada técnica).

La montada de espalda existe cuando el competidor en posición superior usa sus piernas para sentarse sobre el torso del oponente que está tumbado boca abajo, sin que ninguna rodilla supere la línea de los hombros del oponente y con un solo brazo debajo como máximo.

Se otorgarán cuatro (4) puntos por estabilizar durante tres segundos una montada completa o de espalda.

**9.5.1** La montada completa y montada de espalda se reconocen como dos posiciones diferentes y se consideran iguales en progresión al control de espalda como las posiciones con mayor puntuación posible.

- Por lo tanto, los cuatro puntos se otorgarán cada vez que se alcance cualquiera de estas posiciones, siempre que se cumpla la definición técnica.
- Esto incluye cada vez que el competidor cambie entre montada completa y montada de espalda.



Montada completa clásica



Montada completa técnica



Montada completa "enredadera"



Montada completa atrapando un solo brazo



Montada de espalda

**9.5.2** Si el competidor intenta realizar una montada completa o de espalda con ambos brazos del oponente atrapados debajo, el AC continuará observando si completa la posición técnica definida durante tres segundos para puntuar.

- Si el competidor que intenta la posición se ve obligado a cambiar de posición antes de que se puedan obtener los puntos o se acaba el tiempo, recibirá una ventaja.

**9.5.3** Si el competidor se retira voluntariamente de la posición de montada completa o de espalda y luego regresa a la misma, no se otorgará puntuación adicional.

- Si el oponente obliga al competidor a perder la posición, se podrán otorgar puntuaciones nuevamente, respetando la cuenta de tres segundos y las definiciones técnicas.



Ambos brazos atrapados: VENTAJA  
si la montada completa no se completa según la definición técnica



Triángulo desde la posición superior: SIN PUNTOS



Montada completa inversa: NO PUNTÚA

# SECCIÓN 9

## CONTROL DE ESPALDA



**9.6** El control de espalda existe cuando un competidor, desde detrás del oponente, coloca ambos talones como ganchos, ya sea delante de la cadera o entre las piernas del oponente, con un brazo atrapado como máximo y con los ganchos por debajo de la línea de los hombros.

Las piernas no deben cruzarse de ninguna manera para completar la puntuación.

Se otorgarán cuatro (4) puntos por estabilizar con éxito un control de espalda durante tres segundos.

**9.6.1** Si el competidor, al intentar controlar la espalda, solo logra un gancho, o cruza/triangula las piernas, o tiene ambos brazos del oponente atrapados dentro de los ganchos, el AC continuará observando si es capaz de completar la posición según la definición técnica durante tres segundos para sumar puntos.

- Si el competidor que intenta el control se ve obligado a adoptar una posición diferente antes de que se puedan obtener los puntos o se acaba el tiempo, recibirá una ventaja.

**9.6.2** Un competidor debe perder completamente el acceso a la espalda del oponente antes de poder volver a puntuar por control de espalda.

- Retirar los ganchos y volverlos a colocar no otorga puntuación adicional (puntos ni ventajas) por el control de espalda.



Control de espalda con dos ganchos



Control de espalda con un solo brazo atrapado

VENTAJA en estas posiciones si el control de espalda no se completa según la definición técnica:



Pies cruzados



Piernas en triángulo



Ambos brazos atrapados



# **SECCIÓN 10**

**SUMISIONES**



**10.1** La siguiente lista abarca las sumisiones permitidas para competiciones de modalidad open en las categorías Sub 18 y mayores, con un resumen de las acciones prohibidas para todos los grupos de edad en la [página 59](#). Consulte la tabla de la [página 60](#) para ver las competiciones con categorías ordenadas por rango de cinturón o nivel de experiencia equivalente.

- Se permiten todas las estrangulaciones, excepto con las manos desnudas o los dedos alrededor de la garganta del oponente.
  - Si un intento de estrangulación pone al defensor en una posición de “aplastamiento facial”, el ataque se considerará un intento de sumisión permitido.
- Se permiten todas las luxaciones en rotación o hiperextensión que apliquen fuerza sobre el hombro o el codo.
- Todas las luxaciones a la muñeca están permitidas en Sub 18 y mayores.
- Las luxaciones rectas al tobillo están permitidas para Sub 18 y mayores.
- Las sumisiones por compresión interna en el codo o la rodilla (llave de bíceps o pantorrilla) están permitidas en Sub 18 y mayores.
- Las luxaciones rectas a la rodilla en hiperextensión están permitidas en Sub 18 y mayores, siempre que el ataque esté alineado con la extensión natural de la rodilla y no lateralmente.
- Las luxaciones al tobillo en rotación hacia el interior (p. ej., “toehold” o “luxación Estima”) están permitidas en Sub 18 y mayores.
- Las luxaciones laterales o en rotación a la pierna solo están permitidas en la modalidad No Gi para las categorías Sub 21 y Absoluta. En todas las demás categorías, están prohibidas.
  - Esta definición incluye, entre otros: gancho de talón interior y exterior, luxación en Z y siega de rodilla con el pie atrapado o atacado.
  - Las luxaciones al tobillo en rotación exterior (p. ej., “toehold” invertido y luxación Aoki) se consideran ataques en giro a la rodilla y, por lo tanto, están prohibidas en todas las categorías, excepto Sub 21 y Absoluta no Gi.

- Cualquier luxación al cuello o columna del oponente en giro, hiperflexión o hiperextensión está prohibida.

- Si un intento de estrangulación coloca al defensor en algún tipo de bloqueo espinal, el ataque se considerará una sumisión permitida en las categorías Sub 18 y mayores, siempre que se intente un estrangulación permitida reconocible.

**10.2** Los combates se detendrán inmediatamente cuando un competidor muestre una señal física o verbal de que la sumisión del oponente no puede defenderse con seguridad. La detención se producirá en los siguientes casos:

- Cuando un competidor usa una mano para golpear al oponente, al suelo o a sí mismo de forma clara y evidente.
- Cuando el competidor usa un pie para golpear el suelo de forma clara y evidente, por no poder usar los brazos.
- Cuando un competidor solicita verbalmente la detención del combate o dice “me rindo” o cualquier otra señal verbal de abandono.
- Cuando un competidor grita, gruña o emita cualquier sonido que exprese dolor mientras se encuentra bajo una técnica de sumisión.
- Se declarará perdido el combate si un competidor pierde el conocimiento debido a una técnica permitida aplicada por el oponente o a un accidente que no se deba a una acción no permitida del oponente.
  - Como medida de precaución médica, el competidor que haya perdido el conocimiento no podrá competir durante el resto del campeonato.
  - En caso de que esto ocurra, es responsabilidad del equipo arbitral de ese combate informar al director de arbitraje.
- En la categoría Sub 16 y menores, el AC tiene el deber de interrumpir una sumisión y declarar al atacante como ganador, incluso sin una señal verbal o física de rendición, si se considera que existe riesgo para el competidor que está siendo atacado por una sumisión permitida.

**10.3** Se otorgará ventaja al competidor al intentar una técnica de sumisión donde el oponente corra peligro real de rendirse, perder el conocimiento o lesionarse debido al intento de sumisión. La ventaja solo se otorga cuando la sumisión se ha defendido completamente.

**10.4** Cuando el intento de sumisión ocurre en la zona de seguridad, el AC no debe interrumpir el combate.

**10.5** Tras aplicar con éxito una sumisión permitida, el combate se detendrá y el competidor que la realizó será declarado ganador. El AC levantará el brazo del color correspondiente por encima de la cabeza con la palma hacia adelante para indicar que se ha producido la sumisión.

**10.6** Si el competidor defensor realiza un intento permitido de escape para defenderse de una sumisión (no solo huir del tatami para escapar) y este intento provoca que alguno de los competidores traspase el área de seguridad, el árbitro detendrá el combate y otorgará dos puntos al competidor que intentó la sumisión.

- El combate se reanudará en pie.
- Un escape o una defensa permitida es aquella que podría utilizarse razonablemente, independientemente de estar cerca de los límites del área de competición.

**10.7** Sin una acción clara de defensa permitida, el competidor que abandone voluntariamente el área de combate mientras está siendo atacado será descalificado por huir del intento de sumisión.

**10.8** Cuando los competidores salen del área de combate debido al movimiento del competidor que intenta la sumisión (sin abandonar deliberadamente el tatami), el árbitro no marcará dos puntos después de detener el combate.

- El árbitro podrá otorgar una ventaja dependiendo de la proximidad de la sumisión, respetando las reglas de ventajas.
- El combate se reanudará en pie.

**10.9** Si un competidor, mientras intenta una sumisión, abandona voluntariamente el área de combate, no se le otorgarán puntos ni ventaja. En su lugar, se le sancionará. El combate se reanudará de pie.



Intento de sumisión sin peligro: no hay ventaja



Intento de sumisión con peligro: ventaja si escapa



# **SECCIÓN 11**

**FALTAS Y ACTOS PROHIBIDOS**



# SECCIÓN 11

## ORDEN DE LAS SANCIONES

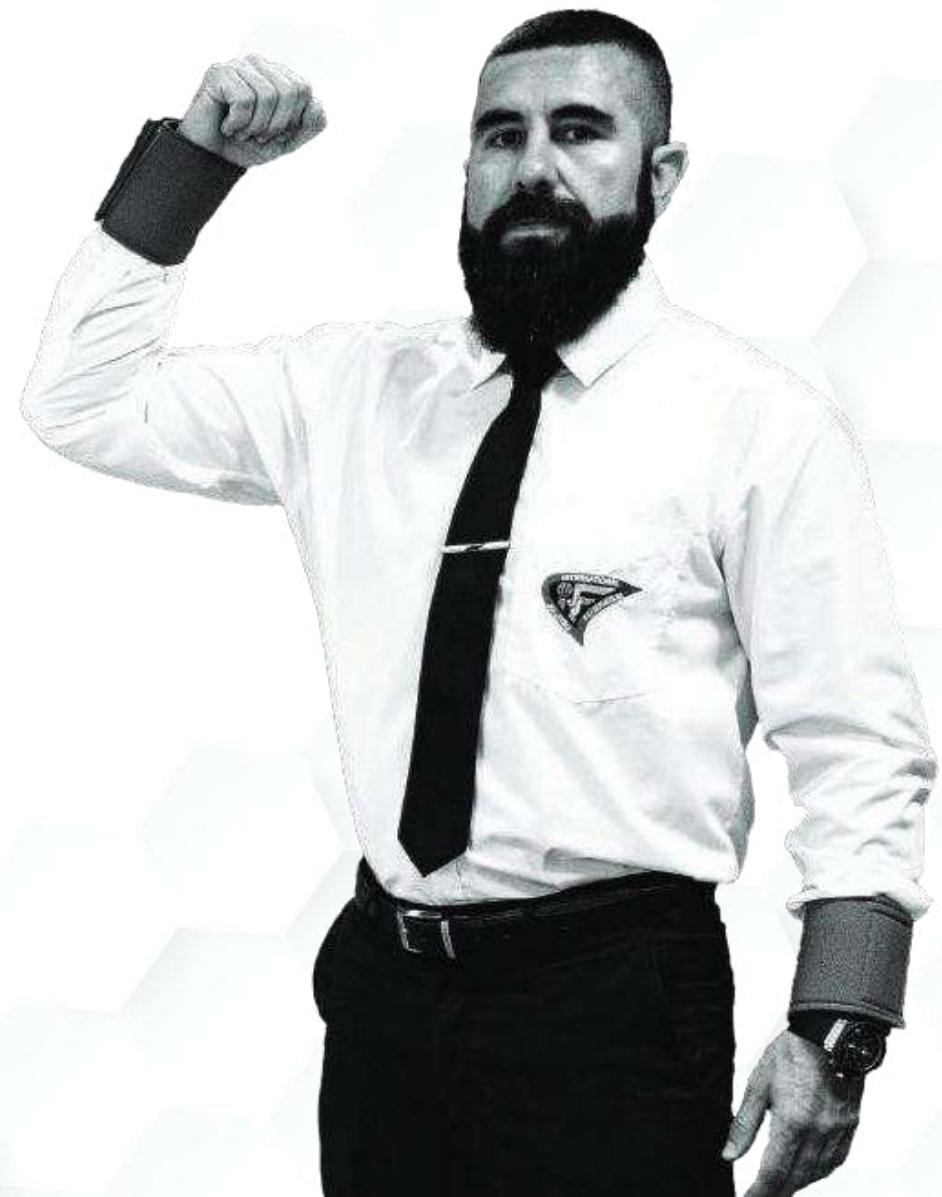
Cuando un competidor comete una falta leve, el árbitro hará un gesto con el puño cerrado y elevado por encima del hombro, utilizando el brazo correspondiente al competidor, para indicar que se le imponga una sanción.

Las sanciones en la categoría Sub-18 y mayores se aplicarán en el siguiente orden:

- Primera falta leve: sanción.
- Segunda falta leve: sanción; ventaja para el oponente.
- Tercera falta leve: sanción; dos (2) puntos para el oponente.
- Cuarta falta leve: descalificación; se declara ganador al oponente.

Cuando se dé la tercera sanción por pasividad a ambos competidores simultáneamente, el Árbitro Central reiniciará el combate en pie.

En la categoría Sub 16 o menores, la 4.<sup>a</sup> y la 5.<sup>a</sup> sanción equivaldrán a dos puntos adicionales para el rival, y la 6.<sup>a</sup> sanción supondrá la descalificación.



# SECCIÓN 11

## FALTAS LEVES



**11.1** Las siguientes se consideran faltas leves por las cuales el competidor infractor será sancionado, respetando el orden de las sanciones.

**11.1.1** La pasividad o estancamiento existen cuando un competidor claramente no persigue una progresión en la posición.

- Cuando el árbitro observe que uno o ambos competidores no intentan avanzar en el combate desde una posición de pie durante diez (10) segundos, detendrá el combate y hará el gesto para sancionar a uno o ambos competidores, seguido de la orden verbal "¡fight!".
- En caso de pasividad en el suelo, el AC señalará a uno o ambos competidores, dirá "¡fight!" y comenzará una cuenta de diez segundos.
  - Si, al final de los diez segundos, uno o ambos competidores no han hecho un intento claro de avanzar en la posición o atacar, el Árbitro Central sancionará al/los competidor(es) infractor(es).
  - Si el/los competidor(es) ya no son pasivos, el AC indicará la detención del cronómetro de pasividad con el gesto de agitar el brazo utilizado para corregir la puntuación.
- El AC tocará al competidor si el gesto de pasividad no es visible desde su perspectiva.
- No se considerará pasividad al competidor atacante que logre y permanezca en posición de montada completa, montada de espalda o control de espalda, siempre que se cumplan las definiciones técnicas.



Gesto par dar una sanción en pie antes de reanudar el combate



La advertencia de pasividad ("¡fight!") solo se usa para la pasividad en suelo



Se sancionará al competidor si continúa pasivo durante diez segundos después de la advertencia

- No se sancionará por pasividad a los competidores defendiendo. Esto incluye entre otras acciones: ser controlados desde posiciones dominantes, defender sumisiones o impedir una acción puntuable inminente del oponente

**11.1.2** Cuando se produce una situación de doble guardia (cuando ambos competidores buscan simultáneamente la posición de guardia desde una posición de pie o de rodillas sin que ninguno ocupe la posición superior), el AC comenzará una cuenta de veinte (20) segundos.

- Si ambos competidores permanecen en doble guardia al final de los veinte segundos, el combate se detendrá y ambos recibirán una sanción. El combate se reanudará en pie.
- El primer competidor en alcanzar la posición superior recibirá una ventaja. El combate continuará una vez que deje de existir la doble guardia.
- Si un competidor alcanza y estabiliza una posición puntuable, el combate continuará de forma normal.
- Si un competidor intenta de forma inminente puntuar o lograr una sumisión, el AC no detendrá el combate ni siquiera tras los veinte segundos y continuará observando si el ataque tiene éxito.
  - Si el intento falla y ambos competidores vuelven a la doble guardia, ambos serán sancionados y el combate se reanudará en pie.

**11.1.3** En una posición de guardia 50/50 con solapa (o con cinturón), el árbitro iniciará una cuenta de 20 segundos. Si no se logra el raspado ni se cambia la guardia, el árbitro sancionará al competidor que mantenga esta posición, incluso si los competidores estaban en movimiento. *50/50 con solapa es agarrando el faldón tras sacarlo del cinturón.*

- Si se logra un raspado, el árbitro solo detendrá la cuenta una vez que el competidor suelte la solapa o el cinturón del oponente.
- Si el competidor suelta la solapa o el cinturón después de que el AC haya iniciado la cuenta pero continúan en guardia 50/50, el AC continuará contando.

**11.1.4** Salir del área de competición o empujar fuera al oponente sin un ataque técnico, correr por el área de competición o negarse a enfrentarse al oponente.

**11.1.5** Colocar deliberadamente una mano o un pie sobre la cara del oponente.

**11.1.6** Ir al suelo sin agarre, ya sea de rodillas o en posición de guardia.

- Si esto ocurre, el árbitro central parará el combate, sancionará al competidor infractor y reiniciará el combate en pie.

**11.1.7** Romper el agarre y luego negarse a combatir en el suelo.

**11.1.8** Agarrar la parte interior de las mangas o pemeras del gi del oponente.

- Se permite la punta del pulgar siempre que los demás dedos sujeten la tela desde el exterior (p. ej., agarre de araña).
- Está permitido sujetar la cinturilla del pantalón del Gi.

**11.1.9** Pasar la mano por dentro del Gi para agarrar una parte interna o externa del mismo.

**11.1.10** Usar el cinturón para cualquier técnica cuando no está atado.

**11.1.11** Colocar un pie deliberadamente dentro del cinturón o la solapa del oponente cerca del cuello.

**11.1.12** Introducir deliberadamente el pie dentro de la solapa de la chaqueta del gi sin agarre en el mismo lado, o pisar la solapa para atraparlo contra el tatami.

**11.1.13** En competiciones No Gi: agarrar el rashguard, los pantalones cortos, las mallas u otra prenda del oponente o de uno mismo.

**11.1.14** Retrasar el combate por no estar preparado cuando lo llaman al tatami o tardar demasiado en arreglarse el gi.

- Esto incluye, entre otros, usar la vestimenta incorrecta, llevar o tener artículos prohibidos después del inicio del combate, quitarse el cinturón, abrirse el gi, quitarse el hiyab o cuando un competidor tarda más de 20 segundos en atarse el cinturón o los pantalones durante una pausa en el combate.
- Esto también incluye un resultado negativo en una verificación de vestimenta solicitada por el AC que resulte en la necesidad de cambiar la vestimenta.

**11.1.16** Hablar con el árbitro, el oponente, el entrenador, el público o cualquier otra persona durante el combate, con las siguientes excepciones:

- Informar al árbitro sobre un problema médico o de seguridad.
- Informar al árbitro sobre un problema con la vestimenta.
- Responder a una pregunta del árbitro.

**11.1.17** Desobedecer las órdenes del árbitro, cometer actos menores de desacato antideportivo o desprecio, sin gravedad suficiente para ser descalificado.

**11.1.18** Abandonar el área de competición deliberadamente para impedir que el oponente logre una posición puntuable o mantenga una posición dominante.

- Se otorgarán dos puntos al oponente y, además, se deberá seguir el orden habitual de sanciones.
- Si existía una posición estable antes de que el competidor abandonara el tatami que pueda ser recreada, el combate se reiniciará en la misma posición en el centro.
- Si no hubiera una posición estable, el combate se reiniciará en pie.
- Se concederá una ventaja si se cumplen las condiciones para ello.

**11.1.19** Abandonar el área de competición una vez finalizado el combate, pero antes de que se anuncie al ganador.

**11.1.20** Para la categoría Sub 16 o menores: saltar a la guardia o intentos de sumisión en vuelo. El combate se reiniciará en pie y se dará una sanción.

- También se otorgarán 2 puntos al oponente si se cumplen las condiciones de la regla **9.1.4** (saltar a guardia con agarre en la pierna).

**11.1.21** Se consideran inapropiados durante el combate y antes de que se anuncie el ganador, pero no se consideran para sanciones disciplinarias, los gestos de superioridad, los bailes y las actitudes que sean antideportivas pero no lo suficientemente graves como para justificar una sanción o descalificación.

**11.1.22** Respecto a las faltas leves cometidas durante un intento de sumisión, independientemente del peligro real inminente:

- Si el competidor que intenta la sumisión comete una falta leve que obliga al árbitro a interrumpir el combate, se reanudará en pie y se sancionará al competidor infractor.
- Si el competidor que defiende una sumisión comete una falta leve que obliga al árbitro a interrumpir el combate, será descalificado.

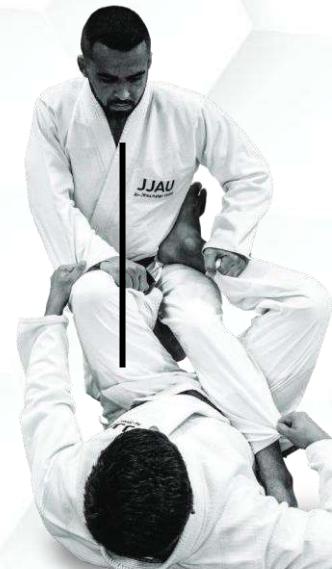
**11.1.23** Aplicando una acción de siega parcial de rodilla envolviendo la pierna (ashi garami), donde la pierna del atacante rodea la pierna principal del oponente desde detrás del muslo y por encima de su cadera, con el pie por delante de la línea media del torso, cuando el pie de la pierna “segada” está en pie o atrapado.

- Si el pie de la pierna principal no está siendo atacado con una sumisión al mismo tiempo, esta situación solo conllevará una sanción y no una descalificación.
- El AC detendrá la acción, moverá la pierna que luxa a una posición permitida, aplicará la sanción y reanudará el combate.
- Posición permitida en campeonatos No Gi en categorías Sub 21 y absoluta.



Siega parcial con el pie delante de la línea media, cuando el pie del oponente está en pie o atrapado (izquierda): **SANCIÓN**

El AC quitará la pierna que “siega”, dará la sanción y reanudará el combate.



Pierna envolviendo con el pie fuera de la línea media (derecha): **PERMITIDO**

**11.1.24** Actuar o reaccionar involuntariamente de una manera que coloque al oponente en una posición no permitida.

# SECCIÓN 11

## FALTAS GRAVES DISCIPLINARIAS

**11.2** Las siguientes acciones se consideran faltas graves disciplinarias. Si el árbitro observa a un competidor cometiendo una falta grave disciplinaria, será descalificado automáticamente sin discusión.

Se podrán imponer sanciones adicionales al competidor.

**11.2.1** Cuando un competidor usa un lenguaje grosero o gestos obscenos hacia un oponente, la mesa central, los oficiales, el árbitro o los espectadores, antes, durante o después del combate.

**11.2.2** Cuando un competidor muestra hostilidad hacia un oponente, la mesa central, los oficiales, el árbitro o los espectadores, antes, durante o después del combate.

**11.2.3** Cuando un competidor muerde, tira del pelo, golpea o aplica presión en los genitales o en los ojos, o intencionadamente golpea al oponente (puñetazos, codazos, rodillazos, cabezazos, patadas, etc.).

**11.2.4** Cuando un competidor falta al respeto a un oponente, a la mesa central, a los oficiales, al árbitro o a los espectadores, ya sea verbalmente o con gestos durante o después del combate.

**11.2.5** Cuando uno o ambos competidores no se toman el combate en serio y comienzan a jugar o simulan combatir.

**11.2.6** Cuando un competidor muestra una actitud que es manifiestamente inapropiada o antideportiva para un campeonato, o tiene cualquier otra forma de mala conducta antes, durante o después del combate.

Para indicar una descalificación disciplinaria o técnica, el AC cruzará los brazos con los puños cerrados por encima de la cabeza y luego señalará al competidor descalificado antes de anunciar el ganador.



# SECCIÓN 11

## FALTAS GRAVES TÉCNICAS



**11.3** Las siguientes acciones se consideran faltas graves técnicas y el competidor infractor será descalificado sin discusión.

**11.3.1** Realizar cualquier acción con una clara intención de lesionar al oponente o una indiferencia inaceptable por la seguridad con un claro riesgo de lesionar al oponente gravemente.

**11.3.2** Abandonar voluntariamente el área de competición mientras se está siendo atacado por un intento de sumisión.

**11.3.3** Aplicar cualquier técnica de sumisión que aplique fuerza de forma peligrosa al cuello o la columna vertebral del oponente sin un intento de estrangulación.

- Nota: tirar del cuello o de la cabeza del competidor superior para romper su posición desde la posición inferior no se considera un ataque al cuello.

**11.3.4** Realizar un “slam” al oponente cuando está en guardia, control de espalda o intentando una sumisión sobre el tatami.

- Si un competidor levanta al oponente del suelo, es su responsabilidad evitar hacer “slam”, incluso si es involuntario o por pérdida de equilibrio.

**11.3.5** Cuando el árbitro detecte que un competidor no lleva la ropa interior adecuada debajo de su uniforme.

**11.3.6** Aplicar luxaciones a los dedos de las manos o de los pies.

**11.3.7** Realizar un “suplex” o cualquier otro derribo o contra-ataque que proyecte o fuerce la cabeza o el cuello del oponente contra el suelo, ya sea deliberadamente o con total indiferencia por su seguridad.

**11.3.8** Cuando un competidor estrangula a su oponente con las manos vacías (rodeando su cuello con una o ambas manos o aplicando presión sobre su tráquea con los dedos o el pulgar), o bloquea el paso del aire hacia su nariz o boca con la mano.

**11.3.9** Realizar luxaciones a las piernas que ataquen lateralmente o en giro a la rodilla, excepto en competiciones No Gi en categorías Sub 21 y absoluta.

**11.3.10** Aplicar una siega de rodilla que ponga la rodilla del oponente en riesgo de ser forzada de forma lateral o en giro desde el exterior, excepto en competiciones No Gi en las categorías Sub 21 y absoluta. Cualquiera de las siguientes condiciones se considerará descalificación:

- Si la pierna del atacante que “siega” cruza la línea media del torso del defensor (siega completa) con el pie atrapado.
- Si el pie del atacante se encuentra delante de la línea media del torso del defensor (siega parcial) mientras intenta una sumisión sobre la pierna atrapada.
- (Ejemplos en la página 56).

**11.3.11** Cuando un competidor intenta intencionadamente que descalifiquen a su oponente colocándolo voluntariamente en una posición no permitida.

**11.3.12** Aplicarse cremas, ungüentos, productos cosméticos o cualquier sustancia resbaladiza que pueda afectar la capacidad del oponente para competir de manera justa, o si el maquillaje, el tinte para el cabello o cualquier otro producto cosmético mancha el gi del oponente.

**11.3.13** Cuando un competidor, después de que el AC le haya solicitado que cambie su vestimenta, no puede cambiarla dentro del tiempo estipulado por el árbitro.

## SIEGA DE RODILLA: DESCALIFICACIÓN (FALTA GRAVE)

(EXCEPTO PARA SUB21 Y CATEGORÍA ABSOLUTA NO GI)



Siega completa (pasando la línea media) con pie atrapado



Siega completa (pasando la línea media) con pierna en pie o atrapada



Siega parcial o total (delante o a pasando la línea media) con sumisión sobre la pierna segada



Si un competidor se levanta del suelo y su oponente cruza accidentalmente la línea media, el competidor que realiza el cruce debe ser quien deshaga la posición no permitida o será descalificado. (Sub 18, Sub 21, Absoluta y Máster)

La posición se restablecerá en guardia abierta para Sub 16 y menores, sin sanción.  
Si se llega a la posición desde un raspado, el árbitro esperará 3 segundos de estabilización antes de detener el combate.

**SIEGA DE RODILLA: SANCIÓN (FALTA LEVE)**  
(EXCEPTO PARA SUB21 Y CATEGORÍA ABSOLUTA NO GI)

Siega parcial (delante pero no pasando la línea media) con un pie apoyado o atrapado de la pierna segada



El árbitro detiene el combate y mueve el pie a una posición permitida fuera de la línea media



El árbitro sanciona al competidor infractor



El árbitro reanuda el combate

## SIEGA DE RODILLA: PERMITIDA (SIN FALTA)



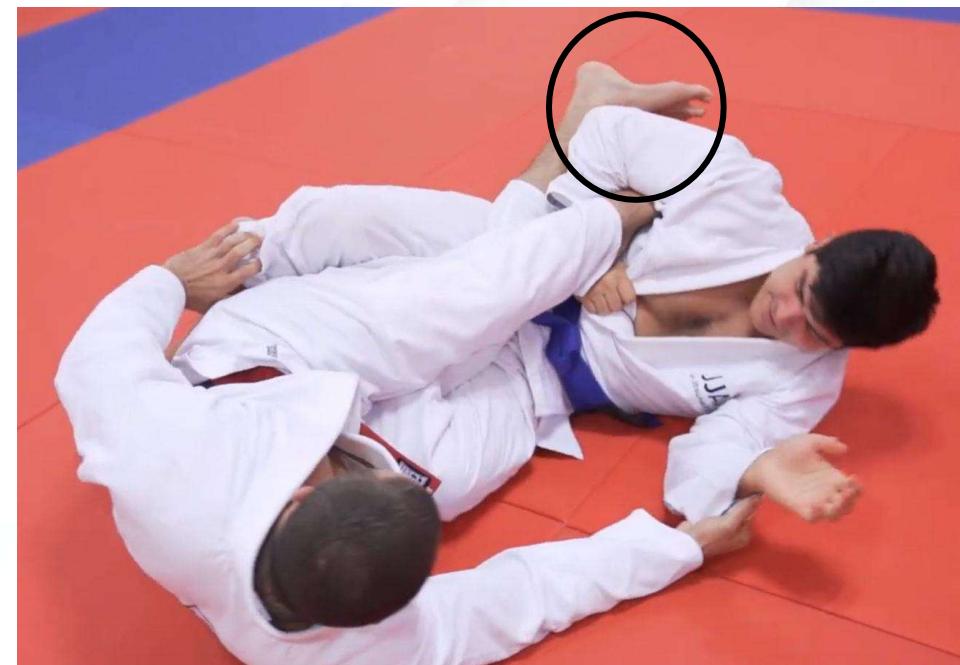
Luxación permitida con el pie fuera de la línea media



Luxación permitida con pierna cruzada bajo la rodilla del oponente



Cruzar la línea media por detrás del muslo con el pie libre de la pierna segada



El competidor puede atrapar o intentar una luxación a la segunda pierna siempre que el pie de la pierna segada (rodeada con un círculo arriba) esté libre

	Gi y No Gi		Gi	No Gi		Las técnicas enumeradas a continuación se sancionan con <b>descalificación</b> en las categorías de rango de edad abierto marcadas con X a no ser que se especifique lo contrario.
	Sub 12 y menos	Sub 14	Sub 18 Sub 21 Absoluto Máster	Sub 18 Máster	Sub 21 Absoluto	
1	X	✓	✓	✓	✓	Sumisión estirando las piernas (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	Estrangulación con luxación espinal o de cuello simultánea (incluyendo, entre otros: sankaku jime sin brazos, estrangulación norte-sur, estrangulación con tijera de cabeza, etc.)
3	X	X	✓	✓	✓	Estrangulación de triángulo de brazo y otras variantes de kata gatame (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	Estrangulación frontal sin agarre al cuello de la solapa (guillotina)
5	X	X	✓	✓	✓	Estrangulación con antebrazo usando la manga (estrangulación Ezequiel) " <a href="#">Sode Guruma Jime</a> "
6	X	X	✓	✓	✓	Luxación de hombro en giro con las piernas (omoplata, baratoplata, etc.) " <a href="#">Ude Garami</a> "
7	X	X	✓	✓	✓	Tirar de la cabeza realizando sankaku jime
8	X	X	✓	✓	✓	Luxación recta de tobillo (alineado con la rodilla o mirando hacia afuera)
9	X	X	✓	✓	✓	Usar la guardia para comprimir los órganos o costillas del oponente " <a href="#">Do Jime</a> "
10	X	X	✓	✓	✓	Cualquier luxación a la muñeca
11	X	X	✓	✓	✓	Intento de single leg con la cabeza del atacante fuera del torso del oponente ( <a href="#">SIN SANCIÓN: REINICIO EN PIE</a> )
12	X	X	✓	✓	✓	Saltar a guardia cerrada o sumisiones en vuelo ( <a href="#">FALTA LEVE: REINICIAR EN PIE Y SANCIONAR</a> )
13	X	X	✓	✓	✓	Llave de bíceps o pantorrilla
14	X	X	✓	✓	✓	Luxación de rodilla recta (alineada con la extensión natural de la rodilla)
15	X	X	✓	✓	✓	Luxación de tobillo con rotación hacia el interior (toehold, luxación Estima lock, sacacorchos, etc.)
16	X	X	✓	✓	✓	Luxación de tobillo recto girando hacia adentro (en dirección a la pierna libre)
17	X	X	X	X	✓	Gancho de talón interior y exterior
18	X	X	X	X	✓	Luxaciones de pierna en giro (torsión) o laterales (hacia los lados) sobre la rodilla
19	X	X	X	X	✓	Siega de rodilla completa (pie pasando línea media) con sumisión, o pie atrapado/apoyado de pierna afectada ( <a href="#">DQ</a> ) Siega de rodilla parcial (pie delante de la línea media) con sumisión sobre la pierna afectada ( <a href="#">DQ</a> ) Siega de rodilla parcial con pie atrapado o apoyado de la pierna afectada ( <a href="#">FALTA LEVE: RETIRAR PIE Y SANCIONAR</a> ) *Sin pie atrapado = <a href="#">NO HAY FALTA</a> (siempre que el árbitro entienda que no hay peligro para la rodilla atrapada)
20	X	X	X	X	✓	Luxación de tobillo con rotación hacia el exterior (toehold invertido, luxación Aoki, etc.)
21	X	X	X	X	X	Slam desde guardia, control de espalda, sumisiones, o cualquier otro enredo en el suelo
22	X	X	X	X	X	Luxación a la columna vertebral o de cuello (sin intento de estrangulación)
23	X	X	X	X	X	Derribo de tijera / kani basami / kane sute
24	X	X	X	X	X	Doblar o retorcer los dedos del oponente
25	X	X	X	X	X	Clavar la cabeza al oponente cuando está fuera en un intento de single leg
26	X	X	X	X	X	Suplex u otro derribo que lance la cabeza del oponente contra el suelo (intencionadamente o por indiferencia por la seguridad)

	Gi y No Gi			Gi	No Gi		Las técnicas enumeradas a continuación se sancionan con <b>descalificación</b> en los rangos de cinturón equivalentes marcados con X a no ser que se especifique lo contrario.	
	Sub 12 y menos (cualquier cinturón)	Sub 14	Blanco (Sub 18 y más)	Azul	Marrón	Marrón (Máster)	Marrón (Abs)	
				Morado	Negro	Negro (Máster)	Negro (Abs)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Sumisión estirando las piernas (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Estrangulación con luxación espinal o de cuello simultánea (incluyendo, entre otros: sankaku jime sin brazos, estrangulación norte-sur, estrangulación con tijera de cabeza, etc.)
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Estrangulación de triángulo de brazo y otras variantes de kata gatame (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Estrangulación frontal sin agarre al cuello de la solapa (guillotina)
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Estrangulación con antebrazo usando la manga (estrangulación Ezequiel) " <i>Sode Guruma Jime</i> "
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Luxación de hombro en giro con las piernas (omoplata, baratoplata, etc.) " <i>Ude Garami</i> "
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Tirar de la cabeza realizando sankaku jime
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Luxación recta de tobillo (alineado con la rodilla o mirando hacia afuera)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Usar la guardia para comprimir los órganos o costillas del oponente " <i>Do Jime</i> "
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Cualquier luxación a la muñeca
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Intento de single leg con la cabeza del atacante fuera del torso del oponente ( <b>SIN SANCIÓN: REINICIO EN PIE</b> )
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Saltar a guardia cerrada o sumisiones en vuelo ( <b>FALTA LEVE: REINICIAR EN PIE Y SANCIONAR</b> )
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	Llave de bíceps o pantorrilla
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	Luxación de rodilla recta (alineada con la extensión natural de la rodilla)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	Luxación de tobillo con rotación hacia el interior (toehold, luxación Estima lock, sacacorchos, etc.)
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	Luxación de tobillo recto girando hacia adentro (en dirección a la pierna libre)
17	X	X	X	X	X	✓		Gancho de talón interior y exterior
18	X	X	X	X	X	✓		Luxaciones de pierna en giro (torsión) o laterales (hacia los lados) sobre la rodilla
19	X	X	X	X	X	✓		Siega de rodilla completa (pie pasando línea media) con sumisión, o pie atrapado/apoyado de pierna afectada ( <b>DQ</b> ) Siega de rodilla parcial (pie delante de la línea media) con sumisión sobre la pierna afectada ( <b>DQ</b> ) Siega de rodilla parcial con pie atrapado o apoyado de la pierna afectada ( <b>FALTA LEVE: RETIRAR PIE Y SANCIONAR</b> ) *Sin pie atrapado = <b>NO HAY FALTA</b> (siempre que el árbitro entienda que no hay peligro para la rodilla atrapada)
20	X	X	X	X	X	X	✓	Luxación de tobillo con rotación hacia el exterior (toehold invertido, luxación Aoki, etc.)
21	X	X	X	X	X	X	X	Slam desde guardia, control de espalda, sumisiones, o cualquier otro enredo en el suelo
22	X	X	X	X	X	X	X	Luxación a la columna vertebral o de cuello (sin intento de estrangulación)
23	X	X	X	X	X	X	X	Derribo de tijera / kani basami / kane sute
24	X	X	X	X	X	X	X	Doblar o retorcer los dedos del oponente
25	X	X	X	X	X	X	X	Clavar la cabeza al oponente cuando está fuera en un intento de single leg
26	X	X	X	X	X	X	X	Splex u otro derribo que lance la cabeza del oponente contra el suelo (intencionadamente o por indiferencia por la seguridad)

Las imágenes corresponden a las tablas de acciones no permitidas por categorías de las páginas 59 y 60



1.) Sumisión estirando las piernas (**Sub 12 y menores**)



2.) Estrangulación con luxación al cuello (**Sub 16 y menores**)



3.) Estrangulación de triángulo de brazos y variantes de kata gatame (**Sub 16 y menores**)



4.) Estrangulación frontal / guillotina (**Sub 16 y menores**)



5.) Estrangulación con antebrazo con manga / Ezequiel (**Sub 16 y menores**)



6.) Luxación de hombro con las piernas / omoplata, etc (**Sub 16 y menores**)

Las imágenes corresponden a las tablas de acciones no permitidas por categorías de las páginas 59 y 60



7.) Tirar de la cabeza realizando sankaku (Sub 16 y menores)



8.) Luxación recta de tobillo (alineado con la rodilla o mirando hacia afuera) (Sub 16 y menores)



9.) Luxar comprimiendo el torso desde la guardia (Sub16 y menores)



10.) Cualquier luxación a la muñeca (Sub 16 y menores)



11.) Single leg con la cabeza por fuera (Sub 16 y menores) (NO ES FALTA)

Las imágenes corresponden a las tablas de acciones no permitidas por categorías de las páginas 59 y 60



12.) Saltar a guardia cerrada o sumisiones en vuelo (Sub 16 y menores) (solo FALTA LEVE)



13.) Llave de biceps o pantomilla (Sub 16 y menores)



14.) Luxación de rodilla recta (Sub 16 y menores)

Las imágenes corresponden a las tablas de acciones no permitidas por categorías de las páginas 59 y 60



15.) Luxación de tobillo hacia el interior / toehold (Sub 16 y menores)



16.) Luxación de tobillo recto girando hacia adentro (Sub 16 y menores)



17.) Gancho de talón (todas las categorías excepto Absoluto No Gi)



18.) Luxaciones de pierna en giro (torsión) o laterales (hacia los lados) sobre la rodilla (todas las categorías excepto Absoluto No Gi)



19.) Siega de rodilla (referencias en páginas 56, 57, y 58)  
(todas las categorías excepto Absoluto No Gi)



20.) Luxación de tobillo con rotación hacia el exterior  
(todas las categorías excepto Absoluto No Gi)

Las imágenes corresponden a las tablas de acciones no permitidas por categorías de las páginas 59 y 60



21.) Slam desde cualquier posición en el suelo (todas las categorías)



22.) Luxación a la columna vertebral o de cuello sin intento de estrangulación (todas las categorías)



23.) Derribo de tijera/kani basami  
(todas las categorías)



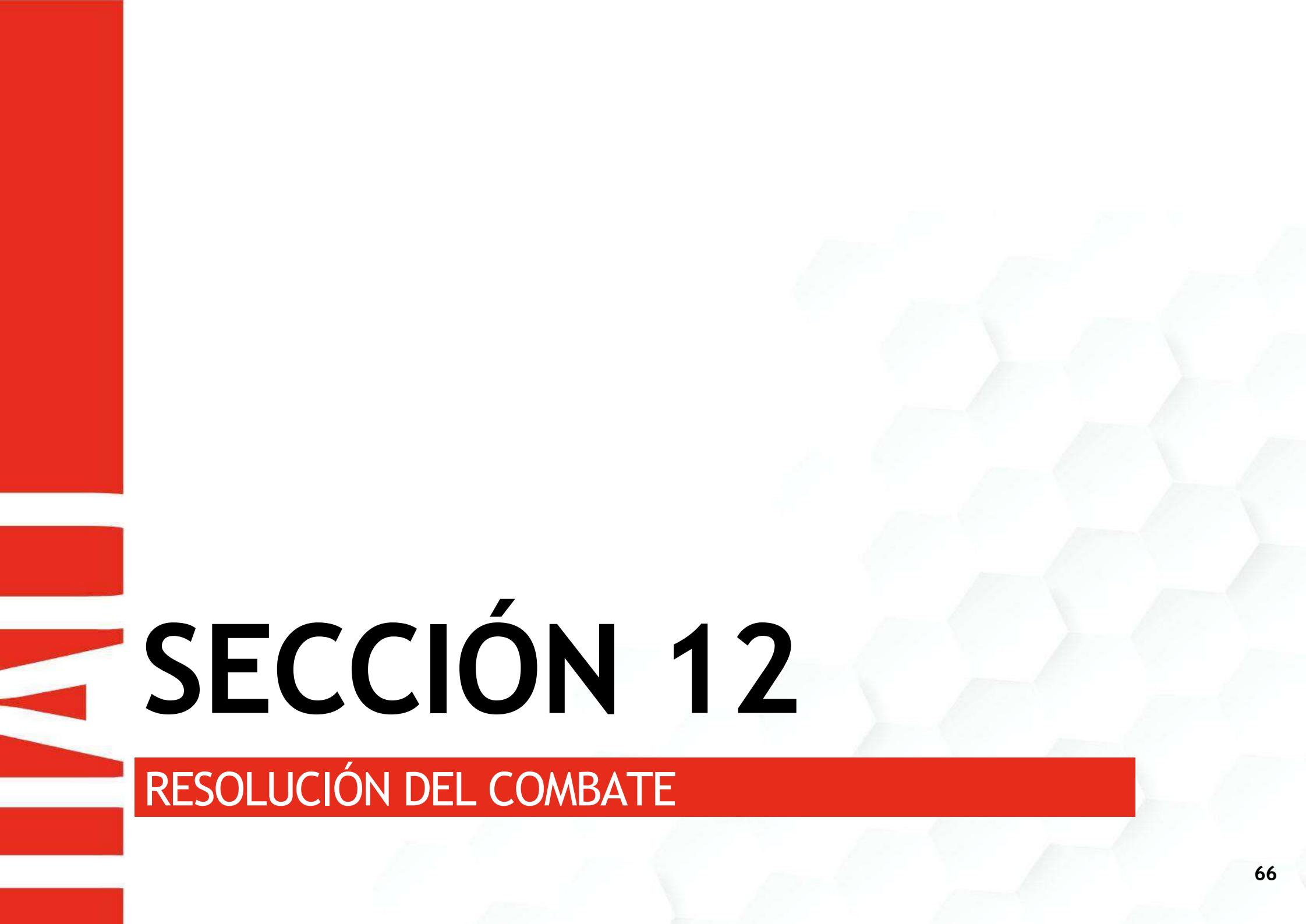
24.) Doblar o retorcer los dedos (todas las categorías)



25.) Clavar la cabeza del oponente en un contra-ataque de single leg (todas las categorías)



# **SECCIÓN 12**



**RESOLUCIÓN DEL COMBATE**

# SECCIÓN 12

## RESOLUCIÓN DEL COMBATE

El ganador de un combate puede determinarse mediante una de las formas que se enumeran en esta sección.

**12.1** Sumisión: Un competidor aplica con éxito una técnica permitida que provoca una señal física o verbal de abandono o inconsciencia.

**12.2** Puntos: El competidor con mayor puntuación al finalizar el tiempo del combate será proclamado ganador.

- Quien tenga más puntos será declarado ganador.
- En caso de empate a puntos, quien tenga más ventajas será declarado ganador.
- En caso de empate a puntos y ventajas, quien tenga menos sanciones será declarado ganador.

**12.3** Descalificación: Los árbitros juzgarán si un competidor ha cometido una Falta Grave Disciplinaria o Técnica, o si recibe la sanción final, y el oponente es declarado ganador.

- Ambos competidores podrán ser descalificados simultáneamente, sin que se declare un ganador.

**12.4** Técnica de Oro: Si el combate termina con empate a puntos, ventajas y sanciones, se iniciará una prórroga de desempate con las siguientes consideraciones:

**12.4.1** No hay límite de tiempo y el combate continuará hasta que ocurra una de las siguientes situaciones:

- Un competidor logra una victoria por sumisión.
- Un competidor realiza una acción que consiga puntos o una ventaja y es declarado ganador.
- Un competidor recibe una sanción y su oponente es declarado ganador.
- Un competidor no puede continuar el combate.

**12.4.2** Una vez que un competidor haya realizado una acción que cumpla con los criterios para obtener al menos una ventaja, el árbitro central podrá finalizar el combate sin esperar a que se consigan puntos.

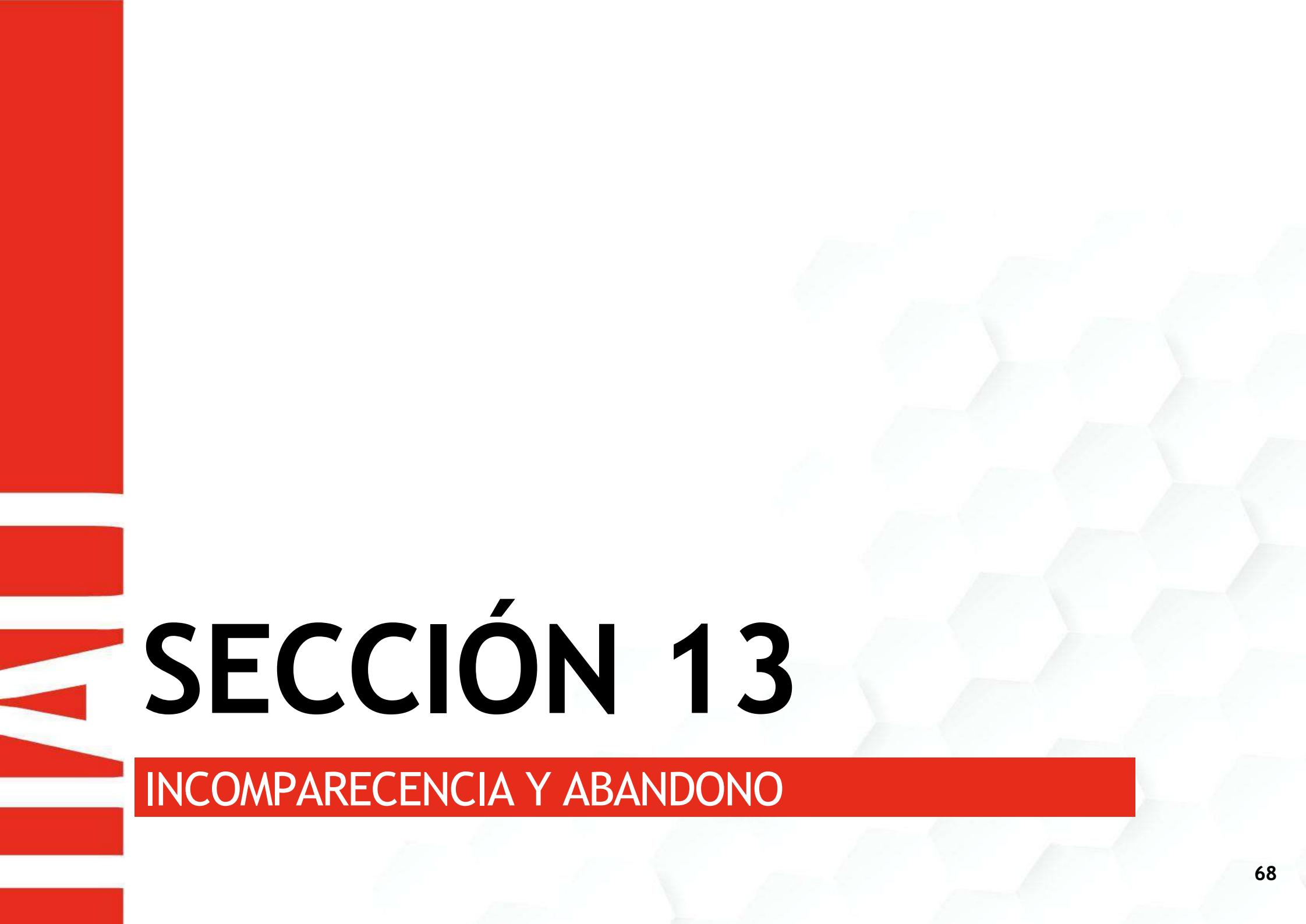
- En situaciones donde exista una secuencia de movimientos que pueda otorgar puntuación a ambos competidores, el primero que obtenga al menos una ventaja será el ganador.

**12.4.3** El árbitro deberá ser estricto al advertir a los competidores por pasividad durante el tiempo de la técnica de oro.

- Las sanciones por pasividad concedidas simultáneamente no finalizan el combate.



# **SECCIÓN 13**



**INCOMPARECENCIA Y ABANDONO**



# SECCIÓN 13

## INCOMPARECENCIA Y ABANDONO

**13.1** Incomparecencia: Un competidor obtiene la victoria si su oponente no se presenta al combate por una de las siguientes razones:

- Si se informa a la organización del campeonato de que el oponente no competirá.
- Si el oponente es llamado tres veces durante al menos tres minutos y no llega al área de competición.
- Si el oponente ha sido excluido de participar durante el resto del campeonato por razones médicas o disciplinarias.

**13.2** Abandono: Se otorga la victoria a un competidor si su oponente no puede continuar.

- Si el oponente solicita al AC que se retire de la competición durante el combate.
- Si se agotan los dos (2) minutos de tiempo médico del oponente o si se determina que no está en condiciones médicas para continuar.
  - Las lesiones o problemas médicos deberán ser tratados por un médico oficial del campeonato y se evaluará si el competidor puede continuar.
  - Un competidor que solicite la interrupción del combate debido a calambres musculares no recibirá atención médica y su oponente será declarado ganador.



# **SECCIÓN 14**

**LESIONES, ENFERMEDADES Y ACCIDENTES**

# SECCIÓN 14

## LESIONES, ENFERMEDADES, Y ACCIDENTES



**14.1** Cuando un combate se detenga debido a una lesión de uno o ambos competidores, el AC podrá conceder un tiempo máximo combinado de dos (2) minutos al/a los competidor(es) lesionado(s) para descansar y ser evaluado(s) por el médico.

- Una vez que un competidor haya agotado todo el tiempo médico, el oponente ganará por abandono.

**14.2** El tiempo médico comienza y termina a la orden del AC.

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

- Cuando la causa de la lesión se atribuya al competidor lesionado, este perderá el combate.
- Cuando sea imposible atribuir la causa de la lesión a ninguno de los competidores, el competidor lesionado perderá el combate.
- Cuando la lesión se deba a una acción prohibida, el infractor será descalificado y perderá el combate.

**14.4** Un competidor que se sienta enfermo durante el combate y no pueda continuar perderá el combate por abandono.

**14.5** Depende del médico oficial determinar si un competidor está o no médicamente apto para continuar.

**14.6** Si un competidor pierde el conocimiento en cualquier momento, el combate deberá detenerse. No se le permitirá competir durante el resto del campeonato.

**14.7** Cuando un competidor solicite la interrupción del combate debido a calambres musculares, su oponente será declarado inmediatamente ganador.

**14.8** Si un competidor vomita o pierde el control de sus funciones corporales básicas o esfínteres durante el combate, será declarado perdedor.

- En caso de que una competidora experimente sangrado menstrual durante un combate, se le permitirá cambiarse de ropa interior y usar ropa nueva que se ajuste a los estándares de la competición dentro de un tiempo razonable, y después se reanudará el combate.

- Informar al árbitro de tal incidente no será sancionado.



# **SECCIÓN 15**

**CATEGORÍAS POR CINTURÓN O EXPERIENCIA**

# SECTION 15

## CATEGORÍAS POR CINTURÓN O EXPERIENCIA

Los eventos de Clasificación Mundial se dividen por grupos de edad, pero no por rango de cinturón ni nivel de experiencia, siguiendo un formato de competición de categoría open.

Más información en la tabla de la página 59.

En competiciones más pequeñas que adoptan divisiones por cinturón o nivel, el organizador, siguiendo los estatutos y directrices de la JJIF, debe respetar las reglas de esta sección y la tabla de técnicas prohibidas por rango de cinturón de la página 60.

### 15.1 Divisiones por Rango de Cinturón (Gi)

**15.1.1** No está permitido que los cinturones blancos, principiantes y todas las categorías Sub 16 o menores salten a guardia cerrada o intenten una sumisión en vuelo desde una posición de pie. Si un competidor intenta tales acciones, el AC detendrá el combate, sancionará al competidor infractor y reiniciará el combate en pie.

**15.1.2** En las categorías Sub 16 y menores, así como en las divisiones de cinturón blanco, no se permite que los competidores mantengan la cabeza por fuera del torso del oponente al intentar un derribo a una pierna (single leg). Si esto ocurre, el AC detendrá el combate y lo reiniciará en pie.

- NO SERÁ SANCIONADO.
- Si el derribo se realiza de forma segura antes de que el AC pueda detenerlo, se considerará un derribo válido y el combate continuará.

**15.1.3** Un competidor sobre el que se ha demostrado que es cinturón negro de Judo, que haya participado en competiciones de lucha libre o grecorromana, o que haya peleado en MMA como profesional o como aficionado, no podrá competir en ningún campeonato en las divisiones de cinturón blanco o principiante.

### 15.2 Divisiones por Nivel de Experiencia (No Gi)

#### 15.2.1 Sub 18, Sub 21, Absoluto y Máster

- Novato: hasta 6 meses de experiencia en grappling.
- Principiante: de 6 meses a 2 años de experiencia en grappling o cinturón blanco de brazilian jiu-jitsu.
- Intermedio: De 2 a 5 años de experiencia total en grappling o cinturón azul/morado de brazilian jiu-jitsu.
- Experto: 5 años o más de experiencia total en grappling o cinturón marrón/negro de brazilian jiu-jitsu.

#### 15.2.2 Sub 16 y menores

- Novato: hasta 6 meses de experiencia en grappling.
- Principiante: de 6 meses a 1 año de experiencia total en grappling.
- Intermedio: de 1 a 2 años de experiencia total en grappling.
- Avanzado: de 2 a 3 años de experiencia total en grappling.
- Experto: 3 años o más de experiencia total en grappling

**15.2.3** Toda experiencia en grappling incluye, entre otras, experiencia en lucha libre, jiu-jitsu, judo, sambo, etc.

**15.3** El siguiente nivel o cinturón se impondrá a los competidores que logren un Campeonato Mundial.



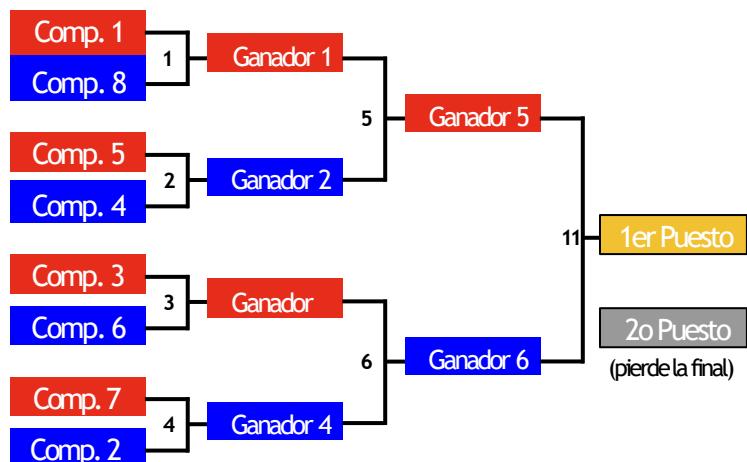
# **SECCIÓN 16**



**DETERMINACIÓN DE LOS MEDALLISTAS**

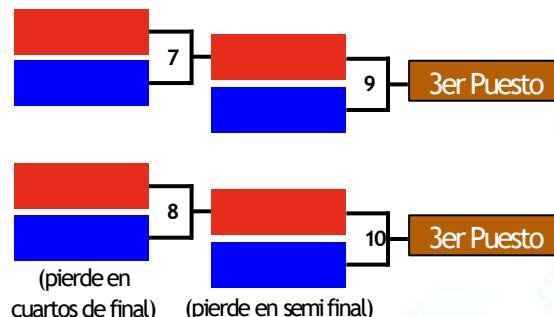
# SECCIÓN 16

## MEDALLISTAS CON CUADRO DE ELIMINATORIA



El ejemplo muestra un cuadro con 8 competidores. Se amplía si hay más de 8.

### Represa (Doble Eliminación):



### Política de Descalificaciones y Lesiones en SEMIFINALES:

- Ambos competidores reciben una descalificación técnica: la otra semifinal se convierte en la final. Ambos competidores quedan eliminados y no tendrán repesca.
- Ambos competidores reciben una descalificación disciplinaria: la otra semifinal se convierte en la final. Solo se otorgará un tercer puesto en la repesca.
- Los 4 semifinalistas reciben una descalificación técnica: se repiten ambas semifinales.
- Los 4 semifinalistas reciben una descalificación disciplinaria: todos los competidores que perdieron contra ellos en cuartos de final disputarán una nueva semifinal. Quienes pierdan aquí no obtendrán nada. Todos los competidores descalificados no obtendrán nada. Los bronces se determinarán mediante repesca.
- Un competidor recibe una descalificación técnica y el otro una descalificación disciplinaria: el competidor con la descalificación técnica pasa a la repesca y la otra semifinal se convierte en la final.
- Ambos competidores se lesionan con el marcador empatado: la otra semifinal se convierte en la final. Ambos competidores quedan eliminados y no irán a la repesca.

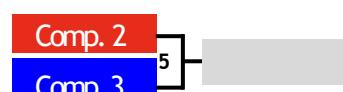
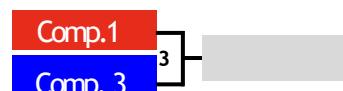
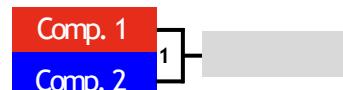
### Política de Descalificaciones y Lesiones en FINALES:

- Ambos competidores reciben una descalificación técnica: se realizará una nueva final con los competidores que perdieron en semifinales, quienes ocuparán el primer y tercer puesto. Ambos competidores descalificados ocuparán el segundo lugar. El tercer lugar restante se determinará mediante repesca.
- Un competidor recibe una descalificación disciplinaria: el oponente que perdió la semifinal contra el competidor descalificado obtendrá el segundo lugar. El competidor descalificado no obtiene nada.
- Un competidor recibe una descalificación técnica y el otro una descalificación disciplinaria: el competidor con la descalificación técnica ocupará el segundo lugar. Los competidores que perdieron en la semifinal lucharán por el primer y tercer lugar. El tercer lugar restante se determinará mediante repesca.
- Ambos competidores reciben una descalificación disciplinaria: se realizará otra final con los competidores que perdieron contra ellos en la semifinal. Los competidores descalificados no obtienen nada. El tercer puesto se determinará mediante repesca.
- Solo un competidor llega a la final porque los demás del otro lado del cuadro fueron descalificados o perdieron sin combatir (por ejemplo, no se presentaron): La semifinal que realizó el competidor será la final.
- Ambos competidores se lesionan con el marcador empatado: el ganador se determinará según los resultados de sus combates anteriores, siguiendo los mismos criterios utilizados para los empates en ligas que se encuentran en el Código Deportivo.

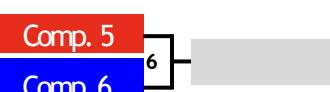
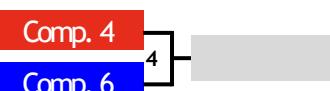
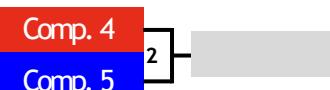
# SECCIÓN 16

## MEDALLISTAS CON CUADRO COMBINADO CON LIGAS

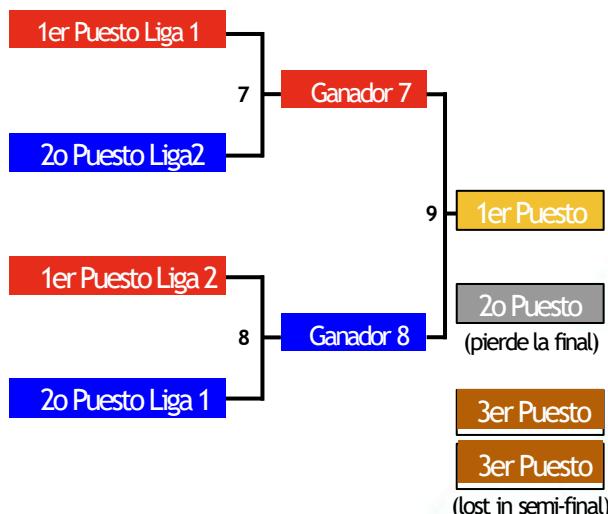
Liga 1:



Liga 2:



6 competidores divididos en 2 ligas de 3



### Política de Descalificaciones y Lesiones en SEMIFINALES:

- Ambos competidores reciben una descalificación técnica: la otra semifinal se convierte en la final. Ambos competidores obtendrán el tercer puesto.
- Ambos competidores reciben una descalificación disciplinaria: La otra semifinal se convierte en la final. No habrá terceros puestos.
- Los 4 semifinalistas reciben una descalificación técnica. Se realizará otra semifinal con los competidores que perdieron contra ellos. Quienes pierdan aquí no obtendrán nada. Todos los competidores descalificados obtendrán el tercer lugar.
- Los 4 semifinalistas reciben una descalificación disciplinaria. Se realizará otra semifinal con los competidores que perdieron contra ellos. Los competidores que pierdan la nueva semifinal obtendrán el tercer lugar. Todos los competidores descalificados no obtendrán nada.
- Un competidor recibe una descalificación técnica y el otro una descalificación disciplinaria: El competidor con la descalificación técnica obtendrá el tercer puesto, y la otra semifinal se convierte en la final.
- Ambos competidores se lesionan con el marcador empatado: La otra semifinal se convierte en la final. Ambos competidores lesionados obtendrán el tercer lugar.

### Política de Descalificaciones y Lesiones en FINALES:

- Ambos competidores reciben una descalificación técnica: se realizará una nueva final con los competidores que perdieron en semifinales, quienes ocuparán el primer y tercer puesto. Ambos competidores descalificados ocuparán el segundo lugar.
- Un competidor recibe una descalificación disciplinaria: el oponente que perdió la semifinal contra el competidor descalificado obtendrá el segundo lugar. El competidor descalificado no obtiene nada.
- Un competidor recibe una descalificación técnica y el otro una descalificación disciplinaria: no se declarará ningún ganador, y el competidor con la descalificación técnica obtendrá el segundo lugar. Los competidores que perdieron la semifinal lucharán por el primer y tercer puesto.
- Ambos competidores reciben una descalificación disciplinaria: se realizará otra final con los competidores que perdieron contra ellos en la semifinal. Los competidores descalificados no obtienen nada.
- Solo un competidor llega a la final porque los demás del otro lado del cuadro fueron descalificados o perdieron sin combatir (por ejemplo, no se presentaron): La semifinal que realizó el competidor será la final.
- Ambos competidores se lesionan con el marcador empatado: el ganador se determinará según los resultados de sus combates anteriores, siguiendo los mismos criterios utilizados para los empates en ligas que se encuentran en el Código Deportivo.



# APÉNDICE

DEFINICIONES CLAVE



# APÉNDICE

## DEFINICIONES CLAVE

El combate en pie o posición de pie se refiere a las fases del combate en las que los competidores se consideran de pie, sin continuidad con respecto a acciones previas en el suelo.

El árbitro reiniciará el combate en pie siempre que los competidores salgan del área de seguridad en una posición que no pueda ser recreada. (7.12)

Es necesario que los derribos tengan continuidad desde una posición de pie para obtener una puntuación por derribo válida. (9.1)

Cuando un competidor se arrodilla (estando en contacto con el oponente) y permanece sobre al menos una rodilla, solo el competidor que permaneció en pie puede puntuar por derribo. (9.1.6)

Cuando un intento de raspado parte desde una posición de guardia y progresó a ambos competidores en pie, el combate en pie se establece cuando un competidor está sobre un pie y el otro sobre ambos pies durante tres segundos. (9.2.5)

Los competidores no pueden ir al suelo sin agarrar el cuerpo o el gi del oponente y serán sancionados por hacerlo. (11.1.6)

En combates con un competidor ciego, los competidores pueden sujetar por igual el cuello y una manga (con Gi) o un agarre de cabeza y brazo (No Gi) antes de que el AC les indique que comiencen.

La posición superior se refiere a cualquier posición en la que el competidor se encuentre físicamente encima y de frente al oponente en los siguientes escenarios:

- Cuando el oponente está sentado, boca arriba o de lado con al menos una cadera sobre el tatami.
  - P. ej., en cualquier posición de guardia.
  - P. ej., posiciones como pasador (más allá de la guardia), como montada, rodilla sobre vientre, norte-sur, control lateral, etc.
- Cuando el un competidor está boca abajo, en posición de tortuga o con al menos una rodilla sobre el tatami mientras el oponente está detrás de la línea de los hombros con control de cadera.
  - Esto incluye la posición de control de espalda mientras el oponente está de rodillas.

Las siguientes no se consideran posición superior:

- Control de espalda con la cadera del oponente en el suelo.
- Control de espalda con el oponente en pie.
- Posición de tortuga cabeza con cabeza/posición extendida.
- Un competidor en pie con el oponente de rodillas.

Los derribos (9.1) y los raspados (9.2) deben terminar con el atacante en posición superior al menos por un momento para que el árbitro comience la cuenta de estabilización de tres segundos.

El primer competidor que logre la posición superior cuando ambos competidores se tiran a guardia (doble guardia) (11.1.2) obtendrá una ventaja, independientemente de si se encuentra dentro o pasada la guardia del oponente.

Un cambio de nivel o inversión se produce cuando el competidor en la posición superior termina en la inferior y el competidor inferior termina en la superior.

Solo los cambios de nivel provenientes de guardia pueden considerarse raspados. (9.2.6)

# APÉNDICE

## DEFINICIONES CLAVE

La guardia se define como el uso de una o ambas piernas como control o bloqueo para evitar que un oponente que se encuentra en la posición superior logre una posición dominante de inmovilización sobre la parte superior del cuerpo. (9.2)

- Un competidor que, viniendo de la posición de guardia, se coloca de rodillas o de pie sin continuidad para intentar puntuar, ya no será considerado realizando guardia.
- Para que un movimiento se considere un raspado, debe tener continuidad desde la guardia del competidor.
- Para que un movimiento se considere un pase de guardia, debe tener continuidad desde la guardia del oponente.

El control de media guardia se produce cuando el competidor superior, con una pierna atrapada en la guardia del oponente, logra una posición frente a frente mientras controla la espalda del competidor de guardia contra el tatami. (9.3.2)

El competidor que logre el control de media guardia solo podrá obtener ventaja al perder la posición si:

- El competidor venía de un intento de pasar una guardia más completa (abierta o cerrada).
- El oponente se tiró directamente a media guardia.

Realizar un raspado terminando directamente en media guardia o cuando el oponente atrapa una pierna para volver a media guardia desde una posición inferior no otorga una ventaja por el control de media guardia.