

JUNIO DE 2024

LIBRO DE REGLAS

Pautas generales del concurso

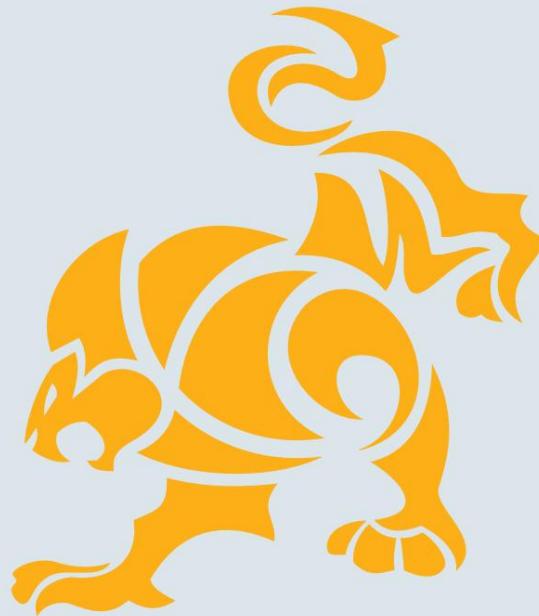
Manual de formato de competición



IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

www.ibjjf.com



IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

LIBRO DE REGLAS

IBJJF Federación Internacional de Jiu Jitsu Brasileño

CONTENIDO

04 LIBRO DE REGLAS

40 DIRECTRICES GENERALES DEL CONCURSO

48 MANUAL DE FORMATO DE CONCURSO

LIBRO DE REGLAS

1 ARTÍCULO 1 – ARBITRAJE

1.1 Autoridad del árbitro

- 1.1.1 El árbitro es la máxima autoridad en un partido.
- 1.1.2 La decisión del árbitro sobre el resultado de cada partido es inapelable.
- 1.1.3 La decisión sobre el resultado de un partido sólo podrá modificarse en las siguientes circunstancias:
 - Si la puntuación en el tablero ha sido mal leída;
 - Si el atleta declarado ganador sometió a su oponente mediante una llave ilegal que no fue detectada previamente por el árbitro.
 - Si el atleta ha sido descalificado erróneamente por usar una llave legítima. En este caso, si el combate se interrumpió y el atleta fue descalificado antes de que el atleta atacado se rindiera, el combate se reanudará en el centro del área de competición y el atleta atacante recibirá dos puntos. En caso de que el atleta atacado se rindiera antes de la interrupción y la descalificación, el atleta que realizó la llave será declarado ganador.

Nota: Las interpretaciones subjetivas del árbitro sobre la concesión de puntos, ventajas o penalizaciones serán definitivas y no estarán sujetas a cambios.

- 1.1.4 Para revocar el resultado de un partido se deberán observar las siguientes condiciones:

- El árbitro puede consultar al director de arbitraje del evento, pero la decisión final sobre si revocar o no revocar un resultado es tarea del árbitro;

El director de arbitraje deberá consultar con la mesa central del evento sobre el progreso de la ronda y solo podrá autorizar la anulación de un resultado si la ronda no ha avanzado a la siguiente fase. No se anularán los resultados si ya se han otorgado los premios de la ronda.

1.2 Formato de arbitraje

- 1.2.1 Los organizadores del torneo podrán optar por designar tres árbitros para un mismo partido cuando lo consideren necesario.

- En este caso, los dos árbitros de esquina se sentarán en sillas colocadas en esquinas opuestas del área de partido.
- Los árbitros de esquina tienen los mismos poderes que el árbitro central y todos los puntos, puntos de ventaja o puntos de penalización concedidos deben ser confirmados por al menos dos de los tres árbitros.
- Si hay consenso entre los árbitros de esquina y el árbitro central, los árbitros de esquina permanecerán sentados en las sillas en las esquinas del área de partido.
- En caso de conflicto de opiniones con el árbitro central, los árbitros de esquina deberán ponerse de pie y señalar la concesión o resta de puntos, puntos de ventaja o puntos de penalización, utilizando gestos predefinidos en este Reglamento.
- Si hay una discrepancia entre los tres árbitros sobre los puntos a otorgar por la misma jugada, prevalecerá la decisión intermedia.

Ej: Cuando un árbitro otorga un pase de guardia, el segundo otorga un punto de ventaja y el tercero solicita que se resten puntos, el punto de ventaja se registrará en el marcador.

Si el árbitro decide descalificar a un atleta por acumular cuatro penalizaciones (falta grave o falta de combatividad), realizará el gesto de penalización grave antes de detener el combate. Si al menos uno de los árbitros laterales repite el gesto, se confirma la decisión del árbitro y este queda autorizado a detener el combate.

Si el árbitro decide descalificar a un atleta por haber cometido una falta grave, hará el gesto antes de detener el combate. Si al menos uno de los árbitros laterales repite el gesto, se confirma la decisión del árbitro y este queda autorizado a detener el combate.

- Cuando un partido finalice con empate a puntos, ventajas y penalizaciones, el árbitro central colocará a los dos atletas en su posición inicial (uno a su izquierda y otro a su derecha). El árbitro retrocederá dos pasos y hará un gesto a los árbitros laterales para que se pongan de pie. Una vez que los árbitros laterales se pongan de pie, el árbitro central dará un paso adelante con la pierna derecha. Tras esto, los tres árbitros levantarán el brazo derecho o izquierdo. Esto indicará al atleta que cada árbitro considera ganador. El árbitro central declarará entonces al ganador elegido por la mayoría de los árbitros.

- 1.2.2 Cuando se considere necesario, la IBJJF utilizará dos árbitros adicionales con acceso a la repetición de video para la corrección de puntos otorgados, ventajas o penalizaciones en el marcador.
- La corrección de los puntos, ventajas o penalizaciones originalmente otorgadas por el árbitro central sólo se producirá en caso de acuerdo entre los dos árbitros adicionales con acceso a la repetición de video.
 - Después de que los dos árbitros con acceso a la repetición de video hayan llegado a un acuerdo sobre cómo ajustar correctamente el puntaje actual, comunicarán la decisión a través del sistema de radio.
 - Los árbitros centrales y laterales no pueden impugnar la decisión tomada por los dos árbitros con acceso a la repetición de video.

1.3 Deberes del árbitro

- 1.3.1 Es deber del árbitro convocar a los atletas al área de partido para iniciar el partido.
- 1.3.2 Es deber del árbitro realizar una verificación final para asegurarse de que se cumplen los requisitos (como vestimenta, higiene, etc.). Si un atleta no cumple alguno de los requisitos, es deber del árbitro determinar si el requisito puede cumplirse dentro de un período de tiempo determinado.
- 1.3.3 Es deber del árbitro posicionar a los atletas en el área de partido antes del partido.
- Los puntos otorgados al atleta a la derecha del árbitro se señalarán utilizando el brazo derecho del árbitro, que se distingue del brazo izquierdo por un brazalete verde y amarillo, indicando que los puntos deben marcarse en la sección verde y amarilla del marcador.
 - Los puntos otorgados al atleta situado a la izquierda del árbitro se señalarán utilizando el brazo izquierdo del árbitro, que no lleva brazalete, y los puntos se marcarán en la sección sin color del tablero.
- 1.3.4 Es deber del árbitro posicionar a los atletas de acuerdo al color de su kimono.
- Si ambos atletas visten kimonos del mismo color, el primer atleta convocado se ubicará a la derecha del árbitro y se le proporcionará un cinturón verde y amarillo para su identificación, que deberá usar además del cinturón que ya lleva atado alrededor de su cintura.
 - Si un atleta viste un kimono blanco y el otro viste un kimono azul real, el atleta vestido de azul real deberá ubicarse a la derecha del árbitro.
 - Si un atleta viste un kimono negro y el otro atleta viste un kimono azul real, el atleta vestido de azul real deberá ubicarse a la derecha del árbitro.
 - Si un atleta viste un kimono negro y el otro atleta viste un kimono blanco, el atleta de negro deberá ubicarse a la derecha del árbitro.
- 1.3.5 Es deber del árbitro dar inicio al partido.

1.3.6 Es deber del árbitro intervenir en un partido cuando lo considere necesario.

Nota: Cuando el árbitro detiene la pelea por cualquier motivo, los atletas deben mantener su posición actual lo mejor que puedan.

1.3.7 Es deber del árbitro asegurarse de que los atletas cumplan con su obligación de competir dentro del área de combate.

- Cuando 2/3 del cuerpo de los atletas estén fuera del área de combate en una posición estabilizada en el suelo, el árbitro debe detener el combate y, anotando la posición de cada atleta, reiniciar el combate en el centro del área de combate con los atletas en posiciones idénticas a las que estaban en el momento de la detención.

- Mientras está de pie, uno de los atletas ingresa al área de seguridad (a menos que ya se haya iniciado un intento de derribo), o cuando 2/3 de los cuerpos de los atletas están fuera del área de combate durante una pelea en el suelo aún no estabilizada, el árbitro interrumpirá el combate y colocará a ambos atletas en el centro del área de combate.

- Cuando un atleta tiene una llave de sumisión en el área de seguridad exterior, el árbitro no debe interrumpir el combate.

Cuando un atleta tenga una llave de sumisión y el oponente se defienda moviéndose fuera del área de seguridad, el árbitro deberá detener el combate y reiniciarlo en el centro del área de combate con los atletas de pie. En este caso, si el árbitro considera claramente que el atleta atacado inició el movimiento que lo llevó a salir del área de combate, solicitará que se sumen 2 (dos) puntos a la puntuación del atleta que realizó la llave de sumisión, como se describe en el punto 3.1.1.

- Cuando un atleta lleva a su oponente al área de seguridad exterior mientras intenta estabilizar una posición de puntuación, el árbitro deberá esperar, siempre que sea posible, a que el atleta estabilice la posición durante 3 segundos antes de detener la pelea. Si esto sucede, el árbitro dará los puntos y luego reiniciará la pelea en el centro del área de combate.

- Se evaluarán puntos o ventajas por el conteo hasta el área de seguridad y cualquier movimiento realizado fuera del área de seguridad no será elegible para el conteo.

- Cuando el combate se salga del área de combate debido al movimiento de un atleta que ataca una sumisión en llave, el árbitro no marcará dos puntos tras detener el combate. En su lugar, podrá otorgar una ventaja según la proximidad de la sumisión, respetando las reglas de ventajas (Artículo 5).

1.3.8 Es deber de los árbitros que supervisan los partidos de la división sub-12 años proteger la columna vertebral del atleta colocándose detrás del niño cuando el oponente lo levanta del suelo, como en el caso de un triángulo o una guardia cerrada.

1.3.9 Es deber del árbitro señalar toda penalización, ventaja o punto conseguido por cada atleta.

1.3.10 Corresponde al árbitro sancionar y descalificar a los atletas.

- Cuando se presente la situación prevista en el punto 6.2.2 (V – Cuando un atleta realiza un movimiento involuntario que pone a su oponente en una posición penalizable) y ninguno de los atletas tenga una llave de sumisión, el árbitro deberá detener el combate y colocar a los atletas en su posición habitual. El árbitro reiniciará el combate, sancionando al infractor.

- Cuando se presente la situación descrita en la figura 11 del ítem 6.2.3 (Una pierna con cabeza afuera), por intento de derribo o cualquier otro movimiento proveniente del suelo, con los atletas de rodillas o con movimiento de barrido, el árbitro actuará de la siguiente manera:

- En las categorías juveniles, menores y cinturones blancos, el árbitro detendrá el combate y lo reanudará con ambos atletas de pie. No se sancionará a ninguno de los atletas.

- Para las demás divisiones el árbitro no podrá interferir en el partido.

1.3.11 Es deber del árbitro convocar al personal médico al área de partido.

- 1.3.12 Es deber del árbitro dar por finalizado el partido al llegar el tiempo reglamentario.
- 1.3.13 Es deber del árbitro anunciar el resultado del partido.
- 1.3.14 Es deber del árbitro levantar el brazo del ganador del partido y sólo el del ganador, incluso en el caso de que dos atletas de la misma academia lleguen a un acuerdo designando el resultado del partido.

1.4 Gestos del árbitro y órdenes verbales

- 1.4.1 Los árbitros utilizarán diversos gestos y órdenes verbales para comunicarse con los atletas y los oficiales de mesa durante el partido. A continuación, se enumeran los gestos y órdenes verbales según las circunstancias del partido:

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Convocar a atletas al área de encuentro.

GESTO:

Brazos elevados a la altura de los hombros y doblados en un ángulo de 90 grados con las palmas de las manos hacia adentro, haciendo un gesto extendiendo los brazos y volviendo a la posición inicial.



ORDEN VERBAL:

—

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Inicio del partido.

GESTO:

Brazo extendido hacia adelante y luego bajado para apuntar verticalmente hacia el suelo.



MANDO VERBAL:

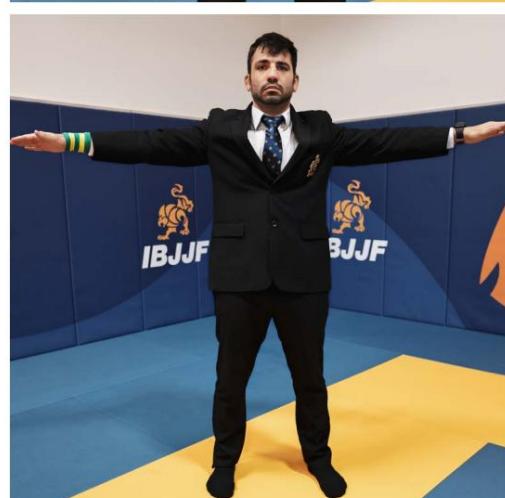
¡COMBATE! (com-ba-tchée)

CIRCUNSTANCIAS DEL

COMBATE: Interrupción del combate, cronómetro y tiempo muerto.

GESTO:

Brazos abiertos y elevados a la altura de los hombros.



MANDO VERBAL: ¡PAROU!

(pa-fila)

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Penalización por falta de combate -
ividad (estancamiento) o falta grave.

GESTO: Brazo

correspondiente al pe -
El atleta finalizado señala el centro de
su pecho seguido de levantar el puño
cerrado hasta la altura del hombro.

ORDEN VERBAL: ¡LAÚD! (lu-
tchee) – al mismo tiempo señalar
el pecho cuando hay una
situación de falta de combatividad. o
¡FALTA! (fal-tah) – al mismo tiempo
señalar el pecho cuando hay una falta
grave.



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Penalización por falta de combate -
falta grave o retardación cuando no
es posible para el árbitro señalar
claramente al atleta que debe ser
sancionado.

GESTO: El

árbitro debe tocar ligeramente uno
de los hombros del atleta a quien se
le va a realizar el juego de palabras.
A continuación levantó el puño
cerrado hasta la altura del hombro.

ORDEN VERBAL: ¡LAÚD! (lu-
tchee) – al mismo tiempo tocar el
hombro cuando hay falta de
combatividad sentarse -

uación. o ¡FALTA! (fal-tah) – tocar al
mismo tiempo el hombro cuando
hay una situación de falta grave.



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Descalificación.

GESTO:

Brazos sobre la cabeza con antebrazos cruzados y puños cerrados, seguido del brazo correspondiente al atleta descalificado señalando el cinturón del atleta.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Ventaja.

GESTO: El

brazo correspondiente al atleta al que se le otorgará el punto de ventaja se extiende paralelo al tatami con la mano abierta y la palma hacia abajo.

ORDEN VERBAL::

—



CIRCUNSTANCIAS DEL

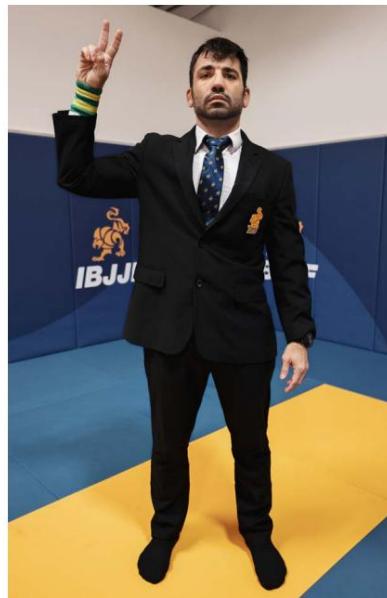
COMBATE: 2 (dos) puntos: derribo, barrido y rodillazo sobre el vientre.

GESTO: La

mano del brazo correspondiente al atleta al que se le otorgarán los puntos se levanta y los dedos índice y medio se extienden.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

3 (tres) puntos: pase de guardia.

GESTO: La mano del brazo correspondiente al atleta al que se le otorgarán los puntos se levanta y los dedos índice, medio y anular se extienden.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

4 (cuatro) puntos: Control de montura y espalda.

GESTO: La mano del brazo correspondiente al atleta al que se le otorgarán los puntos se levanta y los dedos índice, medio, anular y meñique se extienden.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Deducción de puntos.

GESTO:

Brazo correspondiente al atleta al que se le van a descontar puntos a la altura del hombro con la palma abierta.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Anuncio del resultado del partido.

GESTO: El

brazo del atleta ganador se levanta mientras
mira hacia la mesa de los jueces y el brazo
del atleta perdedor se mantiene hacia abajo.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

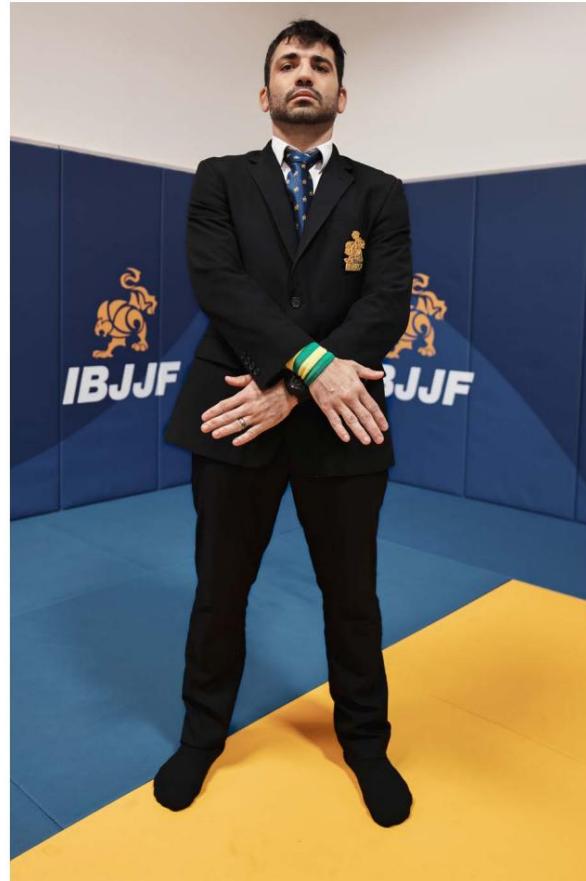
Indicarle al atleta que reajuste el kimono.

GESTO:

Brazos cruzados hacia abajo a la altura de
la cintura, extendiendo el brazo para
indicar el cinturón del atleta.

ORDEN VERBAL:

—



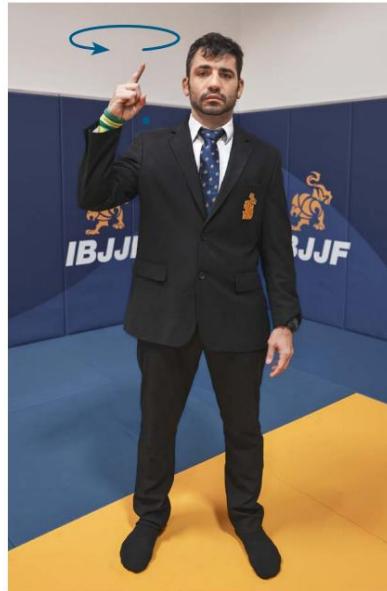
CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Instruya al atleta a permanecer dentro del área de partido.

GESTO:

Luego de señalar al atleta con los brazos extendidos hacia su cintura, la mano a la altura de los hombros con las palmas abiertas haciendo un movimiento circular.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Instruya al atleta a ponerse de pie.

GESTO:

Indicar con el brazo extendido al atleta que debe ponerse de pie, seguido de levantar el brazo a la altura del hombro.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Instruya al atleta a regresar al suelo en la posición designada por el árbitro.

GESTO: El

brazo correspondiente al atleta se extiende hasta la altura del hombro, seguido por el brazo apuntando en diagonal a través del cuerpo hacia el suelo.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Cuando un atleta agarra las mangas o las perneras del pantalón del oponente con uno o más dedos colocados dentro de la prenda.

GESTO:

Una mano colocada sobre el brazo opuesto, sujetando la pulsera.

ORDEN VERBAL:

—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:

Cuando un cambio en el punto, ventaja o conteo de penalización haya sido comunicado al árbitro central por el(los) árbitro(s) con acceso a la repetición de video.

GESTO:

Toque la oreja con las yemas de los dedos dos veces, haciendo pausa entre cada toque.

ORDEN VERBAL:

—



2 ARTÍCULO 2 - RESOLUCIONES DE DICTAMEN

Las decisiones del partido se emitirán en las siguientes formas:

- " Envío
- » Parada
- » Descalificación
- » Pérdida del conocimiento
- " Puntaje
- » Decisión del árbitro
- » Selección aleatoria

2.1 Envío

- 2.1.1 Cuando un atleta golpea dos veces con su mano al oponente, al suelo o a sí mismo de manera clara y aparente.
- 2.1.2 Cuando el atleta golpea el suelo dos veces con el pie, cuando los brazos están atrapados por el oponente.
- 2.1.3 Cuando el atleta se retira verbalmente, solicitando que se detenga el partido.
- 2.1.4 Cuando el atleta grita o emite ruidos expresando dolor mientras está atrapado en una llave de sumisión.

2.2 Paro

- 2.2.1 Cuando uno de los atletas alegue padecer calambres, el oponente será declarado ganador del combate.
- 2.2.2 Cuando el árbitro percibe que una sujeción en el lugar puede exponer al atleta a lesiones físicas graves.
- 2.2.3 Cuando el médico considere que uno de los atletas no puede continuar un partido debido a una lesión provocada por el oponente al utilizar un agarre legal.
- 2.2.4 Cuando un atleta presente sangrado que no pueda ser contenido luego de ser atendido por el médico en 2 (dos) ocasiones, a lo cual cada atleta tiene derecho por cada lesión y deberá ser proporcionado a solicitud del árbitro.
- 2.2.5 Cuando un deportista vomita o pierde el control de las funciones corporales básicas, con micción involuntaria o incontinencia intestinal.

2.3 Descalificación

- 2.3.1 Cuando uno o ambos atletas cometan una falta contemplada en el Artículo 6, el árbitro aplicará las sanciones contempladas en el Artículo 7.

2.4 Pérdida de la conciencia

- 2.4.1 Se declarará perdido el partido al atleta que pierda el conocimiento debido a un agarre legal aplicado por el oponente o debido a un accidente que no resulte de una maniobra ilegal del oponente.

Nota: Los atletas que pierdan el conocimiento debido a un traumatismo craneoencefálico no deben poder competir nuevamente en el mismo torneo y se les debe indicar que reciban tratamiento por parte del personal médico.

2.5 Tanteo

- 2.5.1 El atleta con más puntos será declarado ganador cuando el partido haya llegado al tiempo reglamentario o en caso de que el partido se detenga debido a que ambos atletas sufren lesiones.

- 2.5.2 El árbitro otorgará puntos a los atletas según las posiciones alcanzadas, como se muestra en la siguiente tabla.

04 PUNTOS	03 PUNTOS	02 PUNTOS
Montar Montaje trasero Control de espalda	Pase de guardia	Derribar Barrer Rodilla sobre el vientre

- 2.5.3 Ventajas: Cuando haya empate en el número de puntos, el atleta con más puntos de ventaja será declarado ganador.

- 2.5.4 Penalizaciones: Cuando haya empate en el número de puntos y puntos de ventaja, será declarado ganador el atleta con menos puntos de penalización en su contra.

2.6 Decisiones del árbitro

- 2.6.1 Si al final de un partido ambos atletas tienen el mismo número de puntos, puntos de ventaja y penalizaciones, es deber del árbitro o de los árbitros (cuando hay tres árbitros supervisando un partido) declarar un ganador.

- 2.6.2 Para determinar el ganador, el árbitro debe tomar nota de qué atleta mostró mayor ofensiva durante el combate y estuvo más cerca de lograr posibles posiciones de puntuación de puntos o sumisión.

2.7 Selección aleatoria

- 2.7.1 En caso de que ambos atletas sufran lesiones accidentales en un partido final en el que el marcador esté empatado en el momento del accidente y ninguno de los atletas pueda continuar en la competición, el resultado se determinará mediante una elección aleatoria.

3 ARTÍCULO 3 – PUNTUACIÓN

- 3.1 El árbitro central de un partido otorgará puntos siempre que un atleta establezca una posición durante 3 (tres) segundos.
- 3.1.1 Cuando la contra defensiva adecuada para una llave de sumisión resulte en la salida del área de combate, el árbitro señalará que se otorguen 2 (dos) puntos al atleta que aplica la llave de sumisión (como se indica en el punto 1.3.7).
- 3.2 Los combates deben desarrollarse como una progresión de posiciones de control técnico que finalmente resulten en una llave de sumisión. Por lo tanto, los atletas que renuncien voluntariamente a una posición para volver a sumar puntos utilizando la misma posición por la que ya se han otorgado puntos, no recibirán puntos al volver a alcanzar la posición.
- 3.3 Los atletas que lleguen a una posición que les permita sumar puntos mientras están atrapados en una llave de sumisión sólo recibirán puntos una vez que se hayan liberado del ataque y hayan estabilizado la posición durante 3 (tres) segundos.
- 3.3.1 Si un atleta logra posiciones que suman puntos mientras está atrapado en una llave de sumisión, pero solo escapa de la llave una vez que ya no está en la posición que suman puntos, no se le otorgarán puntos ni ventajas por esas posiciones.
- 3.3.2 El conteo de estabilización de 3 segundos para una o varias posiciones que suman puntos se interrumpirá cuando el oponente aplique una llave de sumisión durante el conteo.
- Cuando esto sucede, al atleta se le otorgará una ventaja por cada una de las posiciones de puntuación logradas, independientemente de si el oponente ya no está en las posiciones una vez que se ha escapado del agarre o ha finalizado el tiempo reglamentario.
- 3.3.3 A un atleta que alcance una o más posiciones (puntos acumulativos) pero esté siendo atacado con una llave de sumisión por su oponente, solo se le otorgará un punto de ventaja si no escapa del ataque antes del final del combate.
- 3.4 Los atletas recibirán puntos acumulativos al avanzar por varias posiciones puntuables, siempre que el control posicional de tres segundos desde la última posición puntuable sea una continuación del control posicional de las posiciones puntuables anteriores en la secuencia. En este caso, el árbitro solo contabilizará tres segundos de control al final de la secuencia antes de señalar la puntuación.
- Ej: Pase de guardia seguido de montura sumará 7 puntos (3+4).
- 3.5 Cuando ambos atletas hacen la guardia al mismo tiempo, el atleta que alcanza primero la primera posición recibe un punto de ventaja.
- Obs: En los casos que el atleta consiga la primera posición yendo directo al side-mount, no recibirá puntos ni ventaja por el pase de guardia.

4 ARTÍCULO 4 – POSICIONES DE PUNTUACIÓN

4.1 Derribo (2 puntos)



- 4.1.1 Cuando uno de los atletas, iniciando el movimiento con los 2 pies en el suelo, hace que el oponente caiga sobre su/ de espaldas, de lado o sentada, estableciendo la posición superior durante 3 (tres) segundos.



- 4.1.2 Cuando un atleta fuerza a su oponente al suelo en cuatro patas o boca abajo, solo se otorgarán puntos una vez que el atleta que realiza el derribo controle la espalda del oponente sin el requisito de colocar ganchos y mantenga al menos una de las rodillas del oponente en el suelo durante 3 (tres) segundos.
- 4.1.3 Si un atleta fuerza a su oponente al suelo en la zona de seguridad periférica, el atleta que realiza el derribo debe tener ambos pies dentro del área de combate al iniciar el movimiento. En este caso, si los atletas caen en una posición estable, el árbitro solo detendrá el combate después de 3 segundos de estabilización. Luego, el árbitro anotará los puntos y reiniciará el combate en el centro del área de combate. Los atletas se colocarán en la misma posición en la que se encontraban al detenerse el combate.
- 4.1.4 En un movimiento de barrido, cuando ambos atletas permanecen de pie por menos de 3 segundos y el atleta en defensa lanza al oponente al suelo sobre su espalda o de lado, o sobre sus rodillas y controlando la espalda, no se le otorgarán los dos puntos o la ventaja por el derribo.
- 4.1.5 Mientras se encuentre en cualquier posición, comenzando desde la guardia, donde los atletas permanezcan de pie durante 3 segundos, el combate se considerará entonces combate de pie.

Nota: Para iniciar la cuenta regresiva de 3 segundos, uno de los atletas debe tener dos pies en el suelo y el oponente al menos un pie en el suelo sin que la rodilla de la pierna opuesta toque el tatami.

- 4.1.6 Cuando el oponente tiene una o dos rodillas en el suelo, el atleta que realiza el derribo solo recibirá puntos si está de pie en el momento en que se realiza el derribo, a menos que sea una situación de defensa de barrido, como se describe en este artículo, y cumpla con el criterio de conteo de estabilización de 3 segundos.

Nota: No se otorgarán puntos en situaciones en las que el oponente es derribado de rodillas, ya sea que se inicie en la guardia o en cualquier otra situación de lucha en el suelo.

- 4.1.7 Cuando el atleta fuerza a su oponente al suelo mediante un derribo a una o dos piernas y el oponente aterriza sentado y aplica con éxito un contra-derribo (otro derribo), solo el atleta que realiza el contra-derribo recibirá los dos puntos cuando pueda estabilizar esta posición durante 3 (tres) segundos.
- 4.1.8 En cualquier técnica de derribo en la que el atleta, al lanzar a su oponente de espaldas o de lado en el suelo, cae en guardia o media guardia e inmediatamente sufre un barrido exitoso por parte del oponente, se le otorgará una ventaja relacionada con el derribo y a su oponente se le otorgarán los dos puntos del barrido.
- 4.1.9 Un atleta que derriba a su oponente para defenderse de un derribo de pie, donde este tenga ambos ganchos colocados, o uno colocado y ningún pie en el suelo, no recibirá los dos puntos ni la ventaja por el derribo, incluso después de que la posición se haya estabilizado durante tres segundos.
- 4.1.10 A un atleta que inicie un derribo antes de que el oponente inicie el tirón de guardia se le otorgarán dos puntos o ventaja por el derribo, como se describe en el ítem 4.1 (Derribo).
- 4.1.11 A un atleta que inicie un derribo después de que el oponente inicie un intento de tirón de guardia no se le otorgarán los dos puntos ni la ventaja por el derribo.
- 4.1.12 Cuando un atleta tiene agarrado el pantalón del oponente y éste tira de la guardia, al atleta con el agarre en el pantalón se le otorgarán dos puntos por derribo si estabiliza la posición superior en el suelo durante 3 (tres) segundos.

Nota: Si el oponente hace guardia cerrada y permanece suspendido en el aire, el atleta tendrá que poner la espalda del oponente en el suelo dentro de 3 (tres) segundos y estabilizar la posición superior durante 3 (tres) segundos para obtener puntos de derribo.

4.2 Pase de guardia (3 puntos)

- Cuando el atleta en posición superior logra superar las piernas del oponente en posición inferior (guardia de pase o media guardia) y mantener el control lateral o la posición norte-sur sobre él durante 3 (tres) segundos.



CONTROL LATERAL

CONTROL NORTE-SUR

OPONENTE ACOSTADO DE LADO

Nota 1: La guardia se define por el uso de una o más piernas para impedir que el oponente alcance la posición de control lateral o norte-sur sobre el atleta que está abajo.

Nota 2: La media guardia es la guardia en la que el atleta de abajo se encuentra acostado sobre su espalda o costado y tiene una de las piernas del atleta de arriba atrapada, lo que le impide lograr control lateral o norte-sur sobre el atleta de abajo durante 3 (tres) segundos.

Nota 3: La posición de las piernas del atleta de élite determina si se trata de media guardia o media guardia invertida, de acuerdo a los siguientes ejemplos:



Ejemplo 1: En media guardia con la pierna derecha atrapada, su pierna izquierda se posiciona al lado de la pierna derecha del oponente que juega la guardia.



Ejemplo 2: En media guardia invertida con su pierna derecha atrapada, su pierna izquierda se posiciona al lado de la pierna izquierda del atleta que juega la guardia.

- Si al atacar desde una posición superior, como por ejemplo en una llave de brazo, el atleta termina abajo y no usa sus piernas para impedir que el oponente alcance el control lateral, no se otorgarán puntos ni ventajas por el pase de guardia, de acuerdo a la definición de guardia.



4.3 Rodilla sobre el vientre (2 puntos)



- Cuando el atleta está encima y libre de la guardia del oponente, coloca la rodilla o espinilla (la más cercana a la cadera del oponente) sobre el vientre, el pecho o las costillas del oponente, sin que la rodilla opuesta toque el suelo, manteniendo la posición estable durante 3 segundos, mientras el oponente está acostado sobre su espalda o de lado.

4.4 Montura y Montura Trasera (4 puntos)

4.4.1

Cuando el atleta está arriba, libre de la media guardia, sentado sobre el torso del oponente y con dos rodillas o un pie y una rodilla en el suelo, de cara a la cabeza del oponente y con hasta un brazo atrapado debajo de su pierna – y permanece así durante 3 (tres) segundos.

- Si el atleta tiene uno de los brazos del oponente atrapado debajo de su pierna, solo se le otorgarán puntos por la montura si la pierna que atrapa el brazo no se extiende más allá del hombro del oponente.
- Cuando el atleta cae en la parte superior con un triángulo sujeto alrededor del oponente en la parte inferior, no se otorgarán puntos por la montura.
- En el caso de la monta, cuando haya una transición directa de monta posterior a monta o viceversa —por ser posiciones distintas— se otorgarán cuatro puntos a los atletas por la primera monta y otros cuatro puntos por la monta posterior, siempre que se haya logrado el período de estabilización de tres segundos en cada posición.

PUNTOS OTORGADOS:

POSICIÓN DE MONTAJE TÍPICA



POSICIÓN DE MONTAJE SIN LOS PIES
TOCAR LAS TAPICERÍAS O EL SUELO



POSICIÓN DE MONTAJE LATERAL



POSICIÓN DE MONTAJE SOBRE UN BRAZO



MONTAJE TRASERO



PUESTO TÉCNICO MONTADO

VENTAJA

POSICIÓN DE MONTAJE SOBRE AMBOS BRAZOS

NO SE OTORGAN PUNTOS:

POSICIÓN DE MONTAJE HACIA ATRÁS



4.5 Control de espalda (4 puntos)

- Cuando el atleta toma el control de la espalda del oponente, colocando sus talones entre los muslos del oponente sin cruzar las piernas y en posición de atrapar uno de los brazos del oponente sin atrapar el brazo por encima de la línea del hombro – y permanece así durante 3 (tres) segundos.

PUNTOS OTORGADOS:



CONTROL DE ESPALDA TÍPICO



CONTROL DE ESPALDA CON UN BRAZO ATRAPADO

VENTAJA

CONTROL DE ESPALDA CON PIERNAS EN TRIÁNGULO EN FORMA DE CUATRO



CONTROL DE ESPALDA CON PIES CRUZADOS



CONTROL DE ESPALDA CON AMBOS BRAZOS ATRAPADOS

4.6 Barrido (2 puntos)

4.6.1

Cuando el atleta que está abajo con el oponente en guardia o media guardia invierte la posición, forzando al oponente que estaba arriba a estar abajo – y lo mantiene en esta posición por 3 (tres) segundos.



4.6.2

Cuando el atleta que está abajo con el oponente en su guardia o media guardia invierte la posición y el oponente gira su espalda a cuatro patas y el atleta que inició la inversión controla la espalda del oponente sin el requisito de colocar ganchos y mantener al menos una de las rodillas del oponente en el suelo durante 3 (tres) segundos.



4.6.3

Cuando el atleta que está abajo con el oponente en su guardia o media guardia se pone de pie, baja al oponente y mantiene los agarres necesarios para mantenerlo en la posición inferior durante 3 (tres) segundos.

* Los ejemplos anteriores son meramente ilustrativos y no representan la gama completa de situaciones que pueden justificar puntos en cada situación de combate.

5 ARTÍCULO 5 – VENTAJAS

- 5.1** Se cuenta un punto de ventaja cuando un atleta logra una posición de pase que le permite obtener puntos requiriendo 3 (tres) segundos de control pero no puede mantener el control durante toda la duración.
- 5.2** Una ventaja se caracteriza por la casi completación de una posición de pase. El árbitro debe evaluar si el oponente corría peligro real y si el atleta estuvo claramente cerca de alcanzar la posición de pase.
- 5.3** Se otorgará un punto de ventaja al atleta cuando intente una llave de sumisión cuando el oponente esté en peligro real de rendirse. Nuevamente, es responsabilidad del árbitro evaluar cuán cerca estuvo de concretarse la llave de sumisión.



NO CORRE RIESGO REAL



EN RIESGO REAL

- 5.4** El árbitro podrá conceder un punto de ventaja incluso después de que el partido haya concluido pero antes de anunciar el resultado.
- 5.5** El árbitro sólo podrá conceder un punto de ventaja cuando ya no exista ninguna posibilidad de que el atleta alcance una posición que le permita sumar puntos.
- 5.6** Ejemplos de puntos de ventaja*

5.6.1 Ventaja del derribo

- Cuando un atleta logra un derribo y su oponente cae de espaldas, de lado o en posición sentada en el suelo sin estabilizar la posición durante 3 (tres) segundos.
- Cuando un atleta realiza un derribo o una serie de derribos y el oponente se incorpora antes de estabilizarse en el suelo. La ventaja solo se concederá cuando ya no sea posible completar el intento de derribo, de acuerdo con los puntos 3.4 y 5.5.

5.6.2 Ventajas del pase de guardia

- Cuando el atleta que pasa la guardia apila al oponente, o permite que el oponente ruede hacia atrás por sí mismo, controlando la espalda del oponente en posición de rodillas de cuatro puntos y manteniendo al menos una rodilla en el suelo, sin necesidad de colocar ganchos.
- Al comenzar desde la guardia (o desde la guardia de tracción), el atleta logra el control de media guardia sobre el oponente, pero no consolida el pase en la secuencia siguiente, de acuerdo con el artículo 5.5.

- 5.6.3 Ventaja de la rodilla sobre el vientre.
- Cuando un atleta coloca una rodilla sobre el vientre de su oponente pero sólo coloca la rodilla y no el pie de la otra pierna en el suelo.
- 5.6.4 Ventaja del Monte
- Cuando el atleta que está encima y libre de la guardia o media guardia intenta sentarse sobre el torso del oponente y mantiene dos rodillas o un pie y una rodilla en el suelo mientras mira hacia la cabeza del oponente pero con ambos brazos del oponente atrapados debajo de sus piernas.
- 5.6.5 Ventaja del control de espalda.
- Cuando un atleta monta sobre la espalda de su oponente y coloca sus talones entre los muslos de éste pero atrapa ambos brazos del mismo.
 - Cuando un atleta monta sobre la espalda de su oponente pero cruza las piernas, hace un cuadro alrededor de la cintura o sólo coloca un talón entre los muslos del oponente.
- 5.6.6 Ventaja del barrido.
- Cuando el atleta desequilibra al oponente mediante un intento de barrido y alcanza la posición superior, pero no puede estabilizar la posición durante 3 segundos.
- * Los ejemplos anteriores son meramente ilustrativos y no representan la gama completa de situaciones que pueden justificar puntos de ventaja.
- 5.7** Casos específicos en los que ya no se conceden ventajas.
- 5.7.1 La posición de media guardia no contará como ventaja para el atleta que esté encima si completa la secuencia de pase de guardia, de acuerdo al artículo 5.5.
- 5.7.2 La posición de media guardia no contará como ventaja para el atleta que esté encima si no se originó a partir de un intento de pase de guardia.
- 5.7.3 El árbitro ya no concederá ningún punto de ventaja a los atletas que sufren un derribo por parte del oponente y logren rodar hasta la posición superior.
- 5.7.4 Al atleta que inicia un movimiento de barrido, pero deliberadamente cede la posición superior para preservar una posición defensiva, no se le concederá una ventaja por el barrido.
- 5.7.5 No se otorgarán ventajas por barridos que comiencen y terminen en una situación de guardia 50/50.
- 5.7.6 No se concederá ventaja cuando un atleta que intente un derribo con una sola pierna atrape la pierna del oponente y lo arrastre fuera del área de combate, obligando al árbitro a interrumpir el combate.
- 5.7.7 No se concederá ventaja cuando un atleta que intente completar un movimiento de barrido haga que el oponente caiga fuera del área de competición sin caer nunca encima en ningún momento durante el movimiento.

6 ARTÍCULO 6 – FALTAS

Las faltas son infracciones disciplinarias o técnicas contempladas en las reglas que cometen los atletas antes, durante o después de un partido.

6.1 Sanciones disciplinarias

- 6.1.1 Cuando un atleta dirige lenguaje profano o gestos obscenos a su oponente, a la mesa central, a los oficiales de mesa, al árbitro o al público, antes, durante o después de un partido.
- 6.1.2 Cuando un atleta exhibe un comportamiento hostil hacia un oponente, árbitro o cualquier otro miembro del comité organizador o público, antes, durante o después de un partido.
- 6.1.3 Cuando un atleta muerde, tira del cabello, golpea o aplica presión en los genitales o los ojos, o utiliza intencionalmente un golpe traumático de cualquier tipo (como puñetazos, codazos, rodillazos, cabezazos, patadas, etc.).
- 6.1.4 Cuando un atleta exhibe un comportamiento ofensivo o irrespetuoso hacia un oponente o el público a través de palabras o gestos durante un partido o al celebrar una victoria.
- 6.1.5 Cuando uno o ambos atletas desconsideren la seriedad de la competencia o realicen acciones que simulen un combate fingido.
- 6.1.6 Cuando el deportista exhiba actitudes consideradas incompatibles con el ambiente de competición, o cometa cualquier otra falta o delito, incluso si se realiza antes o después del partido.

6.2 Sanciones técnicas

Las sanciones técnicas se dividen en:

- » Falta de combatividad
- » Sanciones graves
- » Sanciones severas

6.2.1 Falta de combatividad

Clasificada de forma similar a las sanciones graves, la falta de combatividad implica:

- A) La falta de combatividad (estancamiento) se define cuando un atleta claramente no busca una progresión posicional en un partido.
- B) Cuando ninguno de los atletas demuestra combatividad simultáneamente durante una situación de combate.
- D0) Cuando ambos atletas se ponen en guardia simultáneamente, el árbitro iniciará una cuenta regresiva de 20 segundos. Si al final de esta cuenta, incluso si los atletas están en movimiento, uno de ellos no alcanza la posición superior, no tiene una llave de sumisión o no está a punto de completar un movimiento que anote puntos, el árbitro detendrá el combate y penalizará a ambos atletas. En este caso, el árbitro reiniciará el combate de pie.
- D) La falta de combatividad (stalling) no se declara cuando un atleta se defiende de los ataques de un oponente desde posiciones de montaje, control de espalda, control lateral o norte-sur.
- M) No se considerará falta de combatividad cuando un atleta esté en posición de montaje o de espaldas, siempre que se respeten las características de la posición técnica.
- F) Si un atleta está en la posición de guardia 50/50 y agarra la solapa o el cinturón de su oponente, el atleta tendrá 20 (veinte) segundos para perseguir la progresión posicional antes de recibir una penalización por falta de combatividad, como se describe en la regla 6.2.1. Un atleta recibirá una penalización, como se describe en la regla 7.3.1, si no se ha logrado la progresión posicional después de 20 (veinte) segundos, independientemente de la intención.

Ejemplos de situaciones que constituyen falta de combatividad (estancamiento):*

- Cuando un atleta, al lograr control lateral o posiciones norte-sur sobre un oponente, no busca la progresión posicional.
- Cuando un atleta en la guardia cerrada de un oponente no busca pasar la guardia y al mismo tiempo impide que el oponente busque la progresión posicional desde la guardia.
- Cuando el atleta de abajo que juega con guardia cerrada envuelve sus brazos alrededor de la espalda del oponente o realiza cualquier otro movimiento de control agarrando al oponente contra él sin la intención de lograr una sumisión o puntaje.
- Cuando un atleta a pie agarra y mantiene su mano en el cinturón del oponente, impidiendo que este complete un movimiento de derribo y sin intentar un ataque de ningún tipo.

* Los ejemplos citados son meramente ilustrativos y no representan todas las situaciones que pueden considerarse como falta de combatividad (estancamiento).

6.2.2 Faltas graves

- A) Cuando el atleta se arrodilla o se sienta (permaneciendo en la posición) o tira de la guardia, sin el establecimiento de un agarre.
 - B) Cuando un atleta de pie huye de los límites del área de competición, evitando el combate con el oponente.
 - DO) Cuando un atleta de pie empuja a su oponente fuera del área de competición sin la intención clara de intentar una sumisión o anotar.
 - D) Cuando un atleta en el suelo evade el combate deslizándose fuera del área de combate.
 - MI) Cuando un atleta en el suelo se pone de pie para escapar del combate y no regresa al combate en el suelo.
 - F) Cuando un atleta rompe el agarre de la guardia de tiro del oponente y no regresa al combate en el suelo.
 - GRAMO) Cuando un atleta se quita intencionalmente su propio Gi o cinturón, provocando que se detenga el combate.
 - H) Cuando un atleta agarra la abertura de la manga o de la pierna del pantalón del oponente con los dedos colocados dentro de la prenda, incluso si está realizando un barrido o cualquier otra maniobra.
 - I) Cuando un atleta agarra el interior de la parte superior o de los pantalones del Gi del oponente, cuando pisa dentro de la chaqueta del Gi y cuando un atleta pasa una mano a través del interior del Gi del oponente para agarrar la parte externa del Gi.
 - J) Cuando un atleta se comunica con alguien, oralmente o mediante gestos, de manera que contradice una decisión tomada por el árbitro.
 - K) Cuando un atleta desobedece una orden del árbitro.
 - L) Cuando un atleta sale del área de tatami después de un partido pero antes de que el árbitro haya anunciado el resultado.
 - METRO) Cuando el atleta se aleja deliberadamente del área de combate para evitar una posición inferior o la consolidación de la puntuación del oponente.*
- * Exclusivamente en este caso, el árbitro deberá marcar con un penalti al atleta que abandonó el área de juego y otorgarle a su oponente 2 puntos en el marcador. El penalti marcado deberá seguir la secuencia de penalizaciones.
- NORTE) Para Jiu-Jitsu No-Gi, cuando un atleta agarra su uniforme o el de su oponente de cualquier manera.
- O) Cuando un atleta coloca una mano o un pie sobre la cara de su oponente.

- (PAG) Cuando un atleta coloca intencionalmente su pie en el cinturón de su oponente.
- Q) Cuando el atleta coloca deliberadamente su pie sobre la solapa del Gi de su oponente sin tener un agarre en la mano para proporcionar tracción a su pie.
- R) Cuando un atleta coloca un pie en la solapa detrás del cuello del oponente, con o sin agarre del mismo.
- S) Cuando un atleta utiliza su propio cinturón o el cinturón del oponente para ayudar en un estrangulamiento o cualquier otra circunstancia en un combate mientras el cinturón está desatado.
- T) Cuando un atleta tarde más de 20 segundos en reajustarse el uniforme, será penalizado de manera consecutiva (20 segundos por la parte superior y el cinturón del Gi, 20 segundos por el cinturón de identificación y 20 segundos por atar el cordón del pantalón, cuando sea necesario).
- U) Cuando un atleta corre alrededor del área de competición y no participa en el combate.
- V) Cuando un atleta reacciona involuntariamente de una manera que coloca a su oponente en una posición ilegal.
- W) Cuando, en la categoría sub-15 (para todos los cinturones) y en todas las categorías de cinturón blanco, un atleta salta para guardia cerrada sobre un oponente de pie, incluyendo cualquier ataque iniciado con guardia en salto, como, entre otros, Triángulos Voladores y Llaves de Brazo Voladoras. En tales casos, el árbitro volverá a poner de pie a ambos atletas.

Nota: Si un atleta defiende un intento de derribo o barrido y salto de guardia, el castigo incluirá 2 puntos para el oponente.

(INCORRECTO) Cuando un atleta durante un partido o celebrando la victoria antes de ser anunciado como ganador exhibe actitudes no apropiadas para el ambiente de competencia, pero no califica como sanción disciplinaria como se describe en el ítem 6.1.

Ej: Gestos o ejercicios que pretenden sugerir superioridad física, bailes o actitudes que pretenden ridiculizar dentro de un contexto deportivo.

6.2.3 Falta grave

- A) Cuando el Gi de un atleta queda inutilizable y no puede cambiarlo por uno nuevo dentro de un período de tiempo estipulado por el árbitro.
- B) Cuando un atleta huye deliberadamente del área de competición para evitar someterse a una llave de sumisión aplicada por su oponente.
- (DO) Al ser atacado mediante una llave de sumisión un atleta comete una penalización que obliga al árbitro a interrumpir el combate.
- D) Cuando un atleta intenta intencionalmente descalificar a su oponente reaccionando de una manera que coloca a su oponente en una posición ilegal.
- (MI) Cuando un árbitro observa que un atleta no lleva ropa interior debajo de su uniforme como se describe en el punto 8.3.10 de este Reglamento.
- F) Cuando un deportista se aplica cremas, aceites, geles o cualquier sustancia resbaladiza en cualquier parte del cuerpo.
- (GRASO) Cuando el deportista utiliza cualquier sustancia que aumente la adherencia en cualquier parte de su cuerpo.
- H) Cuando el atleta utiliza cualquier sustancia que haga que el kimono sea resbaladizo para los agarres.
- I) Cuando un atleta estrangula a su oponente, sin utilizar el gi, con una o ambas manos alrededor del cuello del oponente o aplica presión en la tráquea del oponente utilizando el pulgar.

- J) Cuando un atleta bloquea el paso de aire a la nariz o boca de su oponente utilizando sus manos.
- K) Cuando el atleta que está defendiendo un derribo a una sola pierna, mientras el atleta que ataca tiene su cabeza fuera del cuerpo de su oponente, proyecta intencionalmente a su atacante al suelo, agarrando el cinturón de su oponente, para hacerlo golpear el suelo con la cabeza (Imagen 25).
- L) Los movimientos suplex que proyectarán o forzarán la cabeza o el cuello del oponente contra el suelo.

Nota: El derribo suplex se define cuando el atleta atacante levanta al oponente por la cintura para derribarlo, lanzándolo hacia atrás o lateralmente al suelo. El uso de esta técnica está permitido siempre que el movimiento no fuerce la cabeza o el cuello del oponente contra el suelo.

(METRO) Cuando un atleta aplica una presa prohibida para su respectiva división, tal y como se indica en la siguiente tabla.*

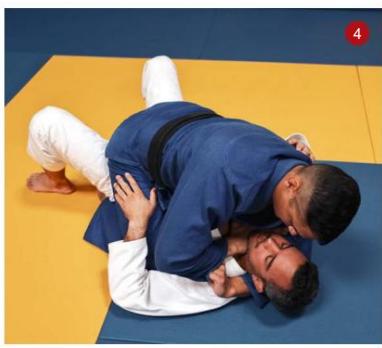
TABLA: Faltas técnicas – Movimientos ilegales

	de 4 a 12 años	de 13 a 15 años	16 y 17 años (todos los rangos) y cinturones blancos (Adulto a Maestro 7)	Adulto a Maestro 7 (cinturones azul y morado)	De adulto a maestro 7 (cinturones marrones y negros) excepto Adulto sin gi	Adultos (cinturones marrón y negro) Sin Gi	
1	●						Técnicas de sumisión estirando las piernas.
2	●	●					Estrangulamiento con llave espinal
3	●	●					Bloqueo de pie recto
4	●	●	●				Estrangulamiento de antebrazo usando la manga (estrangulamiento Ezequiel)
5	●	●	●				Estrangulamiento de guillotina frontal
6	●	●	●				Omoplata
7	●	●	●				Triángulo (tirando de la cabeza)
8	●	●	●				Triángulo del brazo
9	●	●	●				Bloquear dentro de la guardia cerrada con las piernas comprimiendo los riñones o las costillas
10	●	●	●				Bloqueo de muñeca
11	●	●	●				Derribo con una sola pierna mientras el atleta atacante tiene la cabeza fuera del cuerpo de su oponente. (**)
12	●	●	●	●			Cortador de biceps
13	●	●	●	●			Cortadora de temeras
14	●	●	●	●			Barra de rodilla
15	●	●	●	●			Sujeción del dedo del pie
16	●	●	●	●			En posición de pie recto, girando en la dirección del pie no bajo ataque.
17	●	●	●	●	●		Gancho de talón
18	●	●	●	●	●		Bloqueos que tuercen las rodillas.
19	●	●	●	●	●		Cosecha de rodillas (Ver definición en la página 32)
20	●	●	●	●	●		En posición de punta, aplicando presión hacia afuera sobre el pie.
21	●	●	●	●	●	●	Golpe
22	●	●	●	●	●	●	Bloqueo espinal sin estrangulamiento
23	●	●	●	●	●	●	Derribo con tijera
24	●	●	●	●	●	●	Doblar los dedos hacia atrás
25	●	●	●	●	●	●	Agarra el cinturón del oponente y lo lanza al suelo sobre su cabeza. al defender una situación de una sola pierna mientras sus oponentes se dirigen hacia la cabeza está en el exterior de su cuerpo.
26	●	●	●	●	●	●	Técnica de derribo suplex, aterrizando con el oponente. cabeza o cuello en el suelo.

* Las imágenes que se muestran en la lista son ejemplos de técnicas prohibidas y no representan la gama completa de situaciones y variaciones técnicas prohibidas.

** Aunque sea una técnica prohibida el deportista no será penalizado.

FALTAS TÉCNICAS – MOVIMIENTOS ILEGALES



FALTAS TÉCNICAS – MOVIMIENTOS ILEGALES



FALTAS TÉCNICAS – MOVIMIENTOS ILEGALES

19 Cosecha de rodillas

La cosecha de rodilla se caracteriza por cuando uno de los atletas coloca su muslo detrás de la pierna de su oponente y pasa su pantorrilla por encima del cuerpo del oponente por encima de la rodilla, colocando su pie más allá de la línea media vertical del cuerpo del oponente y aplicando presión sobre la rodilla de su oponente desde afuera, a través de adentro, mientras mantiene el pie de la pierna en riesgo atrapado entre su cadera y axila.

No es necesario que uno de los atletas sujeté el pie de su oponente para que el pie se considere atrapado.

Para efectos de esta regla, cuando un atleta está de pie y soporta su peso sobre el pie de la misma pierna que la rodilla en peligro, el pie se considerará atrapado.

Para los atletas cinturón morado y siguientes

Cuando los dos atletas están sentados con las piernas cruzadas pero en una posición legal como lo ilustra la imagen 1, y uno de los atletas se pone de pie, provocando que el oponente de abajo esté en una posición ilegal como lo ilustra la imagen 2. Esto se debe a que al ponerse de pie, el pie que estaba suelto y ahora pisa el suelo se considera un pie atrapado.

En esta situación, el árbitro debe detener la pelea, luego colocar al atleta B en posición sentada y al atleta A de pie a una distancia suficiente para permitir nuevos agarres y luego continuar la pelea.



IMAGEN 1



IMAGEN 2

Si la situación mostrada en la imagen 2 se presenta luego de un barrido, el árbitro deberá esperar 3 segundos para definir la estabilización, y en secuencia; detener la pelea; otorgar 2 puntos al atleta A que esté arriba, colocar al atleta B en posición sentada y al atleta A de pie a una distancia suficiente para permitir nuevos agarres y continuar la pelea.

Para atletas cinturón marrón y negro:

El árbitro no interrumpirá la pelea.
Exclusivamente en este caso no se aplicará ninguna sanción.

Falta grave

- Cuando el atleta ejecuta el movimiento en las características mencionadas anteriormente, con el pie cruzando el límite del cuerpo del oponente.



- Cuando cualquiera de los atletas tenga una llave de sumisión, se considerará una falta severa para el atleta que cruce su pie en las características mencionadas anteriormente.



- Cuando el atleta gira hacia adentro desde una guardia 50/50 y al comienzo del giro su oponente está pisando el suelo con el pie que está en la guardia, se considera un pie atrapado (como se muestra en la imagen de la derecha)



Falta grave

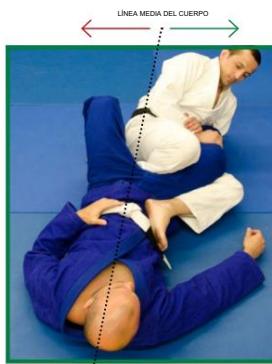


Falta grave

Cuando el atleta realice el movimiento con las características mencionadas, cruzando el pie por la línea media vertical del cuerpo del oponente, el árbitro detendrá el combate, lo devolverá a la posición si está permitido y sancionará a los atletas antes de reiniciar el combate.

Situaciones normales

No se consideran faltas:



7 ARTÍCULO 7 – SANCIONES

Los árbitros conceden penaltis con el objetivo de garantizar el correcto desarrollo del partido y que se respeten las reglas del deporte y de la competición.

- » Faltas graves
- » Faltas graves
- » Sanciones por falta de combatividad

7.1 Sanciones severas

» Sanciones Técnicas: Descalificación sumaria del partido en el momento de la infracción.

Sanciones Disciplinarias: Descalificación sumaria del combate y la competición en el momento de la infracción. Si un atleta es descalificado de una prueba con gi y también está inscrito en una prueba sin gi, será descalificado de ambas pruebas.

7.2 Sanciones graves**7.2.1 Los árbitros deberán acatar la siguiente serie de sanciones:**

- 1^a PENALIZACIÓN – El árbitro marcará la primera penalización para el atleta.
- 2da PENALIZACIÓN – Concesión de puntos de ventaja al oponente del atleta penalizado y segunda penalización marcada en el marcador para el atleta infractor.
- 3^a PENALIZACIÓN – Se otorgan dos puntos al oponente del atleta penalizado y se marca la tercera penalización en el marcador para el atleta infractor.

Nota: En situaciones en las que ambos atletas sean penalizados por falta de combatividad, resultando en una tercera penalización para cada uno, el partido se reiniciará de pie.

- 4^a PENALIZACIÓN – Descalificación del deportista infractor.*

7.2.2 Las penalizaciones graves son acumulables entre sí y las diferentes faltas harán efectiva la secuencia de penalizaciones progresivas contemplada en la cláusula 7.3.1.**7.2.3 Si el atleta ya ha recibido penalizaciones por falta de combatividad en el marcador, estas penalizaciones se sumarán a las penalizaciones por faltas graves.****7.2.4 En las categorías sub-15, en la cuarta y quinta falta de un atleta, el árbitro otorgará dos puntos al oponente y un punto de penalización al atleta responsable por cada falta. Solo en la sexta falta, el árbitro descalificará al atleta responsable.****7.3 Sanciones por falta de combatividad****7.3.1 Las sanciones por falta de combatividad seguirán la secuencia siguiente después de que el árbitro considere que uno o ambos atletas han estado en las situaciones descritas en el punto 6.2.1.**

- El árbitro contará 20 (veinte) segundos consecutivos y, conforme 1.4.1, señalará la falta de combatividad con la orden verbal “Lute”, refiriéndose a la penalización que se aplicará al atleta, de acuerdo con la secuencia descrita en el ítem 7.2.

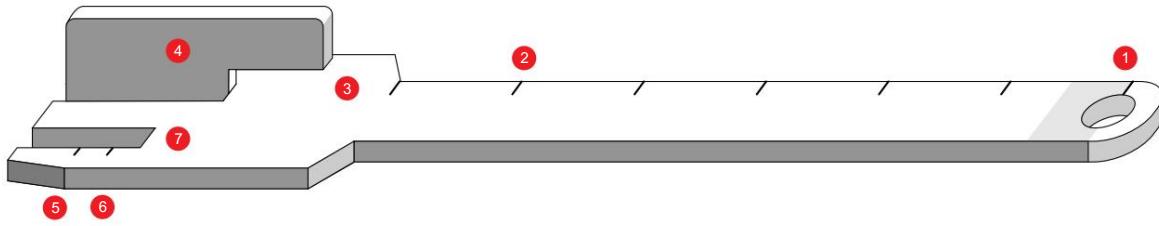
7.3.2 Si el atleta ya ha recibido penalizaciones por faltas graves en el marcador, estas penalizaciones se sumarán a las penalizaciones por falta de combatividad.

8 ARTÍCULO 8 – OBLIGACIONES, PROHIBICIONES Y EXIGENCIAS

8.1 Gis y uniformes

- 8.1.1 Los kimonos deben confeccionarse con algodón o tela similar. La tela no debe ser tan gruesa ni dura que impida al oponente sujetarla. Para las categorías juvenil, adulta y maestra, es obligatorio usar un kimono de tejido perlado.
- 8.1.2 Está permitido llevar kimono con EVA o material similar en el interior del cuello, si se siguen las medidas de talla y rigidez normativas previstas en este Reglamento.
- 8.1.3 El kimono debe ser completamente blanco, azul rey o negro. No se aceptarán kimonos con chaquetas o pantalones de otro color, ni se permitirá el uso de kimonos con cuellos de otro color. No se permite que los atletas lleven camisetas debajo del kimono (excepto las mujeres, que deben cumplir con el punto 8.1.4).
- 8.1.4 En las categorías femeninas, es obligatorio el uso de una camiseta elástica que se ajuste al cuerpo debajo del kimono. Puede ser de manga corta o larga, sin necesidad de seguir los requisitos de color. También se permite el uso de un traje de baño de una pieza o una camiseta de gimnasia.
- 8.1.5 En las divisiones de cinturón negro para adultos (masculino y femenino), los organizadores del evento pueden exigir que los atletas tengan dos kimonos de diferentes colores (uno azul real y otro blanco), para poder distinguir entre los dos atletas en un combate.
- 8.1.6 Los Gis no pueden presentar zurdidos ni roturas, estar mojados o sucios ni emanar olores desagradables.
- 8.1.7 La parte superior del Gi debe llegar hasta el muslo del atleta y las mangas no deben llegar a más de 2 cm de la muñeca del atleta cuando el brazo está extendido recto paralelo al suelo.
- 8.1.8 Los pantalones del gi no deben sobrepasar los 2 cm del maléolo tibial (hueso del tobillo). En las categorías masculinas, está prohibido usar pantalones de cualquier tipo debajo del gi. En las categorías femeninas, se permite el uso de pantalones de tela elástica (que se ajusten al cuerpo) debajo del gi, siempre que sean más cortos que este.
- 8.1.9 Los atletas deben usar un cinturón resistente, de 4 a 5 cm de ancho, del color correspondiente a su rango, con la punta negra, excepto los cinturones negros, que deben ser blancos o rojos. El cinturón debe llevarse por encima, dar dos vueltas a la cintura y atarse con un nudo doble, lo suficientemente apretado como para mantener cerrada la parte superior del kimono. Una vez atado con un nudo doble, cada extremo del cinturón debe tener una longitud de 20 a 30 cm.
- 8.1.10 Se prohíbe el uso de kimonos pintados, a menos que la pintura represente el logotipo de una academia o un patrocinador, y solo en las zonas del kimono donde se permiten parches. Incluso en los casos en que estén permitidos, el atleta estará obligado a cambiarse de kimono si la pintura mancha el kimono del oponente.
- 8.1.11 Antes de pesar, el inspector verificará que las especificaciones del uniforme cumplan con la normativa.
- En la inspección final se verificarán las siguientes medidas para asegurarse de que cumplan con el estándar requerido: largo de mangas y piernas de pantalones, grosor máximo del cuello del Gi (1,3 cm); ancho máximo del cuello del Gi (5 cm); holgura máxima en las mangas del Gi en toda su extensión (7 cm);
 - Todo atleta tiene derecho a 3 (tres) inspecciones de uniforme para su aprobación.
 - El inspector de uniformes también verificará el estado general del cinturón del atleta.

ILUSTRACIÓN: HERRAMIENTA DE MEDICIÓN UNIFORME



8.1.12 La herramienta de medida uniforme tendrá las siguientes medidas reguladas:

1. Largo de manga con los brazos extendidos hacia adelante y largo del pantalón: 2 cm
2. Longitud del cinturón: 20 cm a 30 cm
3. Ancho de la manga: 7 cm
4. Ancho del pantalón: 7 cm
5. El refuerzo del acabado de las mangas: 2,5 cm
6. El cinturón debe tener de 4 a 5 cm de ancho.
7. Grosor del collar: 1,3 cm y ancho del collar: 5 cm

8.1.13 Despues del pesaje, los atletas no podrán cambiar su kimono para su primer combate, bajo pena de descalificación.

8.1.14 Tras el primer combate, los atletas podrán solicitar al Coordinador del Ring permiso para cambiar de kimono. El nuevo kimono se someterá a una nueva inspección de medidas.

8.1.15 Los atletas estarán sujetos a descalificación si no se someten a una inspección de medida de su nuevo Gi antes del primer partido usando el nuevo Gi.

8.1.16 Para Jiu-Jitsu No-Gi, los atletas deben cumplir con los siguientes requisitos de vestimenta:

- Camisetas y rash guards:

Ambos sexos deben usar una camiseta de material elástico (ceñida) lo suficientemente larga como para cubrir el torso hasta la cintura del pantalón corto, de color negro, blanco o blanco y negro, y con al menos el 10% del color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta. También se permiten camisetas 100% del color del rango (cinturón) del atleta.

Nota: Para los cinturones negros se tolerará una pequeña área roja, pero no debe descaracterizar el color del rango del atleta.

- Pantalones cortos para hombre:

Pantalones cortos de color negro, blanco, blanco y negro, y/o el color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta, sin bolsillos o con los bolsillos completamente cosidos, sin botones, cordones expuestos, cremalleras o cualquier forma de plástico o metal que pueda presentar un riesgo para el oponente, lo suficientemente largo para cubrir al menos la mitad del muslo (no más de 15 cm desde la rodilla), y no más largo que la rodilla.

También se permiten pantalones cortos de compresión hechos de material elástico (ajustados a la piel) usados debajo de los pantalones cortos, en los colores negro, blanco, negro y blanco, y/o el color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta.

- Pantalones cortos, shorts y pantalones de compresión para mujer:

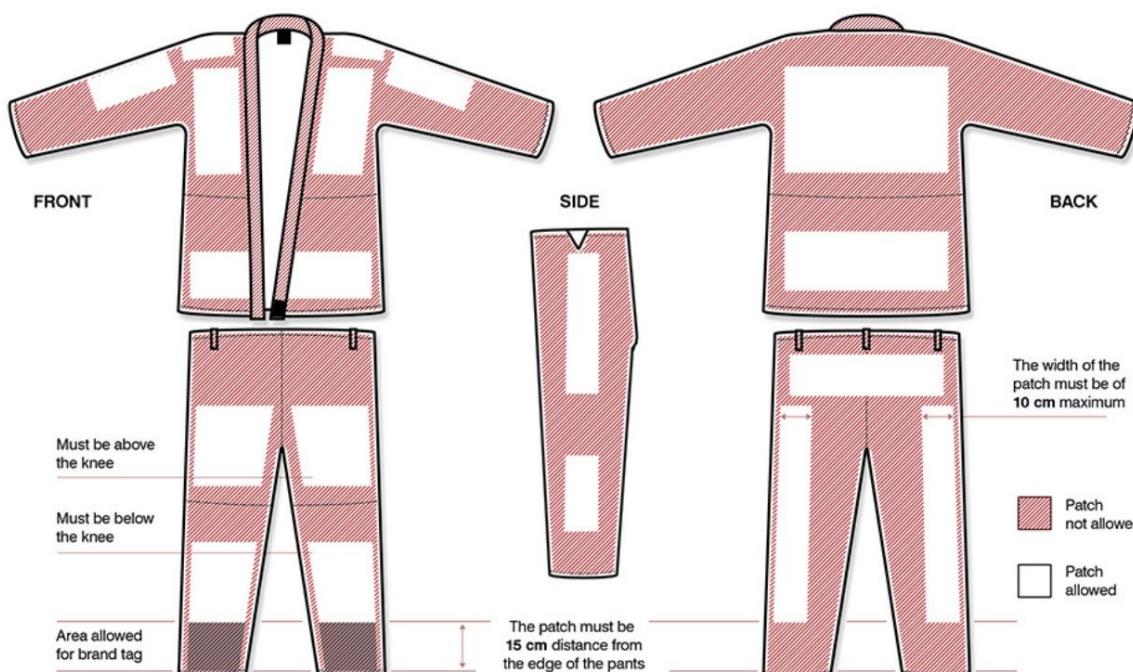
Pantalones cortos, mallas de compresión (mallas ajustadas) y/o pantalones cortos de compresión de color negro, blanco, blanco y negro, o del color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta. Los pantalones cortos no deben tener bolsillos ni estar completamente cerrados, ni botones, cremalleras ni ningún tipo de plástico o metal que pueda representar un riesgo para el oponente, y deben ser lo suficientemente largos como para cubrir la mitad del muslo (no más de 15 cm desde la rodilla) y no más largos que la rodilla.

8.2 Higiene

- 8.2.1 Las uñas de las manos y de los pies de los atletas deben estar recortadas y cortas.
- 8.2.2 El cabello largo deberá estar recogido de forma que no cause ninguna incomodidad a los oponentes.
- 8.2.3 Un atleta será descalificado si usa tinte para el cabello o maquillaje que manche el kimono de su oponente durante un combate.
- 8.2.4 Los atletas deberán utilizar calzado hasta el área de partido y en cualquier lugar donde esté permitido su uso.
- 8.2.5 Luego del pesaje, el inspector de GI debe revisar a los atletas para detectar cualquier condición de la piel.
- Los atletas que presenten lesiones en la piel detectadas por el inspector serán dirigidos al área médica del evento.
 - Los atletas deberán presentar una declaración de un médico que declare que la lesión no es contagiosa y no es perjudicial para los demás competidores.
 - Para los organizadores del evento, el médico del torneo tiene la última palabra sobre si permitir o no que un atleta compita.

8.3 Requisitos adicionales

- 8.3.1 Cada atleta sólo podrá subir a la báscula oficial del evento para que le tomen el peso una vez.
- 8.3.2 A los atletas se les permite pesarse sin rodilleras ni coderas, pero deberán llevarlas puestas en el momento de la inspección del Gi.
- 8.3.3 El atleta no puede subir a la báscula con zapatos o cualquier elemento que no sea su uniforme habitual y el equipo permitido para su uso durante los partidos.
- 8.3.4 Los parches y bordados solo se pueden colocar en las regiones autorizadas del gi, como se muestra en las ilustraciones siguientes. Deben ser de algodón y estar bien cosidos. Los inspectores retirarán cualquier parche sin costuras o en zonas no autorizadas del kimono.



- 8.3.5 Prohibiciones respecto a parches y textos presentes en el uniforme:
- No se permitirán parches ni textos (bordados o escritos a mano) relacionados con ideologías políticas ni frases, símbolos o lemas que resulten ofensivos para el género, la orientación sexual, la etnia, la cultura o la religión.
 - No se permitirán parches ni textos (bordados o escritos a mano) que contengan frases, símbolos o lemas que promuevan la violencia, el vandalismo, actos sexuales, drogas, alcohol y/o tabaco.
- 8.3.6 Permitido: una etiqueta con la marca del kimono en la parte inferior delantera del pantalón (según la ilustración). La etiqueta debe ser de tela fina (sin bordar) y tener un tamaño máximo de 36 cm².
- 8.3.7 Se prohíbe el uso de calzado, casco, horquillas, joyas, protectores genitales o cualquier otro protector de material duro que pueda causar daño al oponente o al propio atleta. También está prohibido el uso de protectores oculares, incluso si están diseñados para la práctica deportiva.
- 8.3.8 En las categorías femeninas, se permitirá que las atletas se cubran la cabeza. El cubrecabezas debe cumplir con estos requisitos.
- Debe ser fijo y estar confeccionado con tela elástica (o tener elásticos en los bordes).
 - Estar fabricado sin ningún tipo de plástico ni materiales duros.
 - Estar realizado sin ataduras de ningún tipo.
 - Estar libre de cualquier inscripción o logotipo.
 - Debe ser totalmente negro, blanco, negro y blanco, y/o del color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta.
 - También se permite como parte del uniforme femenino un cubrecabezas de una sola pieza, que debe estar hecho de elástico y cubrir el cuello, las orejas y cubrir completamente el cabello, similar al cubrecabezas de un traje de neopreno, y ser completamente negro, blanco, negro y blanco, y/o el color del rango (cinturón) al que pertenece la atleta.
- 8.3.9 También está prohibido el uso de protectores articulares (rodilleras, coderas, etc.) que aumenten el volumen del cuerpo hasta el punto de dificultar al oponente el agarre del Gi.
- 8.3.10 Es obligatorio que los atletas usen ropa interior en todas las competiciones, independientemente de si se trata de un evento con o sin gi. La ropa interior debe ser únicamente de tipo slip. El incumplimiento de esta regla se considerará una falta según el punto 6.2.3(E), y el atleta estará sujeto a las sanciones previstas en el punto 7.1.

DIRECTRICES GENERALES DEL CONCURSO

1 ARTÍCULO 1 – DIVISIONES Y DURACIÓN REGLAMENTARIA DE LOS PARTIDOS

- 1.1** La división de edad a la que pertenece un atleta está determinada por la edad que el atleta tiene o tendrá en el año de un torneo determinado.
- 1.2** No hay una edad máxima para las divisiones de adultos y máster, pero sí una edad mínima.
- 1.3** Las divisiones deberán cumplir con los límites de edad y las duraciones reglamentarias de los partidos que se describen en la siguiente tabla.

DIVISIÓN DE PESO	DIVISIÓN POR EDAD	PERIODO DE TIEMPO DEL PARTIDO
PODEROSO ÁCARO I	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 4	02 minutos 02
MIGHTY MITE II	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 5	minutos 02
MIGHTY MITE III	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 6	minutos 03
PEE WEE I	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 7	minutos 03
PEE WEE II	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 8	minutos 03
PEE WEE III	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 9	minutos 04
JUNIOR I	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 10	minutos 04
JUNIOR II	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 11	minutos 04
JUNIOR III	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 12	minutos 04
ADOLESCENTE I	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 13	minutos 04
ADOLESCENTE II	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 14	minutos 04
ADOLESCENTE III	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 15	minutos 05
JUVENIL I	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 16	minutos 05
JUVENIL II	(Año actual) – (Año de nacimiento) = 17	minutos 05
ADULTO	(Año actual) – (Año de nacimiento) ≥ 18	minutos – Blanco 06 minutos – Azul 07 minutos – Morado 08 minutos – Marrón 10 minutos – Negro 05 minutos – Blanco / Azul 06
MAESTRO 1	(Año actual) – (Año de nacimiento) ≥ 30	minutos – Morado / Marrón / Negro 05 minutos 05 minutos 05 minutos 05 minutos 05
MAESTRO 2	(Año actual) – (Año de nacimiento) ≥ 36	minutos 05
MAESTRO 3	(Año actual) – (Año de nacimiento) ≥ 41	minutos
MAESTRO 4	(Año actual) – (Año de nacimiento) ≥ 46	
MAESTRO 5	(Año actual) – (Año de nacimiento) ≥ 51	
MAESTRO 6	(Año actual) – (Año de nacimiento) ≥ 56	
MAESTRO 7	(Año actual) – (Año de nacimiento) ≥ 61	

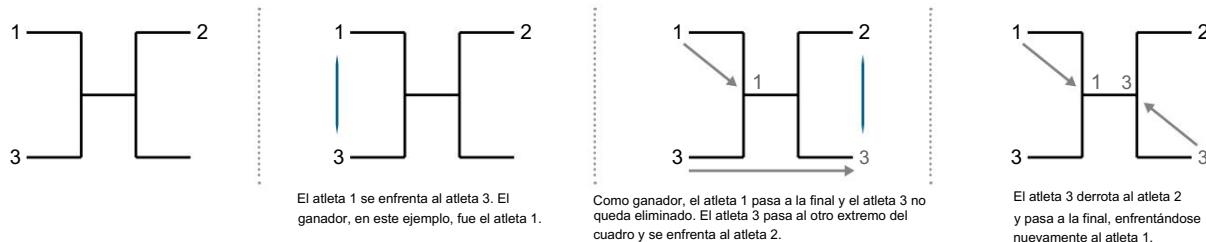
- 1.4** El tiempo mínimo de descanso entre partidos se describe en la siguiente tabla:

PARTIDOS HASTA SEMIFINALES	Igual a la duración reglamentaria del partido para la división respectiva
PARTIDOS FINALES	Doble tiempo reglamentario para cada división.

2 ARTÍCULO 2 – CORCHETES

- 2.1** Los atletas de cada división se ordenarán en grupos.
- 2.2** Los cuadros servirán como un sistema de eliminación simple, donde el atleta perdedor de cada partido es eliminado y el ganador pasa a la siguiente etapa de los cuadros.
- 2.3** La única excepción al sistema de eliminación simple es cuando hay un cuadro de tres (sólo tres atletas conforman el cuadro).

2.3.1 En una llave de tres, el ganador del primer encuentro pasa a la final y el perdedor se enfrenta al tercer competidor de la llave. El ganador del segundo encuentro, independientemente de si es el mismo que perdió el primero, pasa a la final para enfrentarse al ganador del primero.



2.3.2 En un bracket de 3 miembros, si el atleta excede el límite de peso de la división, será eliminado de la competencia y no tendrá derecho a pelear la otra semifinal.

2.3.3 Cuando un atleta de un grupo de 4 miembros es descalificado, el grupo no adoptará el método del grupo de 3 miembros.

2.3.4 En una semifinal de tres miembros, si un atleta pierde su primera pelea, no tendrá derecho a pelear en la otra semifinal.

2.4 Descalificación en semifinales y final

2.4.1 Semifinales

Si ambos atletas se lesionan accidentalmente en una semifinal del torneo, con el marcador empatado en el momento del accidente y ninguno de ellos en condiciones de continuar en el partido, la otra semifinal ascenderá a la categoría de final. En este caso, los atletas lesionados obtendrán el tercer puesto.

- Si ambos atletas de una semifinal son descalificados por penalización técnica, la otra semifinal se considerará la final de la división. En este caso, los atletas descalificados serán proclamados terceros.

- Si ambos atletas de una semifinal son descalificados por sanción disciplinaria, la otra semifinal se considerará la final de la división. En este caso, los atletas descalificados no serán proclamados tercero, quedando vacante el puesto.

- Cuando los cuatro atletas de ambas semifinales de división sean descalificados por penalización técnica, los cuatro atletas que perdieron contra ellos en cuartos de final se enfrentarán en partidos de semifinales adicionales para determinar los finalistas de división. En este caso, los cuatro atletas descalificados en semifinales serán proclamados tercero, y los atletas que perdieron en las semifinales adicionales no recibirán medallas.

- Cuando los cuatro atletas de ambas semifinales de división sean descalificados por sanción disciplinaria, los cuatro atletas que perdieron contra ellos en cuartos de final se enfrentarán en partidos de semifinales adicionales para determinar los finalistas de división. En este caso, los semifinalistas descalificados no recibirán medallas, y los atletas que perdieron en las semifinales adicionales serán proclamados ganadores del tercer lugar.

- Cuando un atleta en una semifinal es descalificado antes de participar en un partido, el partido de cuartos de final del mismo lado de la tabla se convertirá en el partido de semifinales.

- Cuando ambos atletas de una semifinal de un cuadro de 3 miembros sean descalificados por penalización técnica, se realizará una selección aleatoria para determinar quién avanzará a la final. El perdedor de la selección aleatoria será considerado el perdedor de la semifinal.

- Cuando en una semifinal ambos atletas sean descalificados, uno por sanción disciplinaria y el otro por sanción técnica, el atleta descalificado por sanción técnica conservará el tercer puesto. La otra semifinal se considerará la final de la división.

En caso de que solo haya un atleta clasificado en una de las semifinales, debido a que todos los atletas en los partidos clasificatorios para la otra semifinal fueron descalificados previamente, el perdedor del partido de cuartos de final que haya tenido una pelea en el mismo lado del cuadro será declarado tercero.

2.4.2 Finales

Cuando ambos atletas de una final sean descalificados por penalización técnica, los atletas que perdieron las semifinales volverán a competir en la final. El ganador de esta nueva final será declarado primer lugar y el perdedor, tercero. En este caso, los atletas descalificados serán proclamados segundos lugares.

La descalificación técnica de dos atletas de una final de tres miembros convertirá al perdedor de la segunda semifinal en el campeón. Los dos atletas descalificados serán proclamados segundos.

- Cuando sólo uno de los atletas en una final sea descalificado por sanción disciplinaria, el atleta que haya perdido ante el nuevo campeón en la semifinal será declarado en segundo lugar.
- Cuando en una final ambos atletas sean descalificados, uno por sanción disciplinaria y el otro por sanción técnica, no habrá ganador. El atleta descalificado por sanción técnica conservará el segundo puesto. En este caso, los perdedores de las semifinales se enfrentarán y el ganador será declarado ganador. El otro atleta conservará el tercer puesto.

Cuando ambos atletas de una final sean descalificados por sanción disciplinaria, los atletas que perdieron las semifinales volverán a disputar la final. En este caso, los atletas que perdieron los cuartos de final ante los nuevos finalistas deberán ser declarados terceros.

- Cuando una final tenga un solo finalista porque todos los atletas del lado opuesto del cuadro fueron descalificados sin haber realizado ningún partido, la semifinal con atletas que no hayan sido descalificados será válida como final de la clase, y los cuartos de final como semifinal.

2.4.3 Si un atleta es descalificado por la IBJJF después del evento por violación de las reglas 5.5, 5.6, 5.8, 5.9, 5.10 o 5.11, descritas en las REGLAS GENERALES DE COMPETICIONES, sus oponentes avanzarán una posición para reemplazar los resultados del atleta descalificado.

Si un atleta es descalificado por una sanción disciplinaria por la IBJJF después de que la pelea haya terminado pero mientras el evento aún se está llevando a cabo, su próximo oponente será declarado ganador y sus oponentes anteriores subirán una posición para reemplazar los resultados del atleta descalificado.

3 ARTÍCULO 3 – CONCURSOS INTERACADEMÍCOS

3.1 Los resultados de los tres atletas mejor ubicados contarán para obtener puntos en la competencia general entre academias para cada división de la competencia.

3.2 Se otorgarán los siguientes puntos por cada uno de los tres primeros puestos:

Campeón: 9 puntos
Subcampeón: 3 puntos
Tercer puesto: 1 punto

3.3 Desempate

3.3.1 Desempates en campeonatos donde los puntos de cada categoría de edad se cuentan por separado.

- La academia con mayor número de medallas de oro será declarada ganadora.
- En caso de empate en el número de campeones, será declarada ganadora la academia con mayor número de medallistas de plata.

• En caso de empate en el número de medallistas de oro y plata, la academia con el mayor número de campeones de mayor ranking será declarada ganadora.

• En caso de empate en el número de campeones de mayor rango, la academia con el campeón de mayor rango y mayor peso será declarada ganadora.

• En caso de empate en todos los escenarios antes mencionados, el ganador se determinará mediante sorteo.

3.3.2 Desempate en campeonatos en los que los puntos de dos o más divisiones de edad se cuentan como un todo.

• La academia con el mayor número de medallistas de oro será declarada ganadora.

• En caso de empate en el número de campeones, será declarada ganadora la academia con mayor número de medallistas de plata.

• En caso de empate en el número de medallistas de oro y plata, la academia que resulte ganadora tendrá el mayor número de campeones cinturón negro en las siguientes divisiones de edad en la siguiente secuencia:

Adulto, Maestro 1, Maestro 2, Maestro 3, Maestro 4, Maestro 5, Maestro 6, Maestro 7.

• En caso de empate en el número de campeones cinturón negro en todas las divisiones de edad, la academia que sea declarada ganadora tendrá el mayor número de campeones en el rango de cinturón más alto en las divisiones de edad en la siguiente secuencia:

Adulto, Maestro 1, Maestro 2, Maestro 3, Maestro 4, Maestro 5, Maestro 6, Maestro 7, Juvenil II, Juvenil I, Adolescente III, Adolescente II, Adolescente I, Junior III, Junior II, Junior I, Pee Wee III, Pee Wee II, Pee Wee I, Mighty Mite III, Mighty Mite II, Mighty Mite I.

• En caso de empate en todas las divisiones antes mencionadas, el ganador se determinará mediante selección aleatoria.

3.4 Los puntos de las divisiones en las que solo se haya inscrito un atleta no contarán en el concurso entre academias.

3.5 Los puntos de las divisiones en las que solo se inscribieron dos atletas de la misma academia no contarán en la competencia interacademia.

3.6 Concurso por equipos

3.6.1 Si hay un empate en las puntuaciones de los equipos después de que todos los partidos hayan terminado, los equipos empatados pueden elegir un atleta cada uno para competir en un partido adicional decisivo.

4 ARTÍCULO 4 – PREMIOS

4.1 Los tres atletas mejor ubicados en cada división recibirán medallas en el podio oficial de ganadores del campeonato.

4.1.1 Para todos los campeonatos, los premios se ajustarán a las siguientes normas:

El campeón recibirá una medalla de oro.

• El subcampeón recibirá una medalla de plata.

• Los dos atletas que ocupen el tercer lugar recibirán una medalla de bronce cada uno.

Los premios se otorgarán según los resultados anunciados por los árbitros. Queda expresamente prohibido intercambiar la posición en el momento de la entrega de premios.

• Para participar en la ceremonia de premiación, el atleta deberá vestir exclusivamente un Gi permitido para su uso en el torneo de Gi o el uniforme oficial del torneo de Jiu-Jitsu No-Gi.

• Quedan prohibidos los accesorios ajenos a la práctica del deporte.

4.1.2 En las competiciones por equipos, sólo los dos mejores equipos recibirán medallas en el podio oficial de ganadores del campeonato.

4.2 Los atletas descalificados por WO (no presentación) no recibirán medalla y sus nombres no aparecerán en la lista de clasificación final del campeonato.

4.2.1 La única excepción a lo estipulado en el punto 4.2 es cuando un atleta ha competido en al menos un partido en la división en cuestión.

4.3 Los atletas descalificados por sanción disciplinaria no recibirán medalla y sus nombres no aparecerán en la lista de clasificación final del campeonato.

4.4 Los atletas que participen individualmente en una división deberán someterse a la inspección del uniforme, pesarse y ser aprobados para poder recibir una medalla y que su nombre aparezca en la lista de ubicación final del campeonato.

4.4.1 En las divisiones ultrapesado y absoluto, los atletas individuales de una división deberán pasar por la inspección de uniforme y ser aprobados para poder recibir una medalla y que su nombre aparezca en la lista de ubicación final del campeonato.

5 ARTÍCULO 5 – REGISTRO

5.1 Los atletas que se registren para cualquier campeonato deben estar afiliados a una academia, y esa academia está sujeta a la aprobación de la IBJJF.

5.2 Cada academia tiene derecho a registrar dos atletas en cada división de peso/cinturón/edad/género.

5.3 El profesor responsable de cada academia o asociación de academias tiene poder soberano sobre la inscripción de los atletas que representan a su academia o asociación de academias, y está autorizado a realizar cambios en la alineación y agregar o excluir atletas en todas las divisiones, incluida la absoluta.

5.4 La inscripción para cada campeonato deberá ajustarse a un calendario ampliamente publicitado por la IBJJF, y todos los plazos límite deberán cumplirse.

5.5 No se permitirá el ingreso a ningún torneo como cinturón blanco a un atleta que demuestre ser cinturón negro en judo, tener experiencia en lucha libre o grecorromana o haber combatido MMA como profesional o aficionado.

* En EE. UU., haber competido a nivel universitario o superior. En otros países, haber competido en eventos de alcance nacional.

5.6 Los atletas que no cumplan con los requisitos establecidos en las bases del campeonato o en este Reglamento General de Competición podrán ser descalificados en cualquier momento antes, durante o después de la competición.

5.7 Los atletas inscritos en divisiones de cinturón negro solo pueden pelear con la graduación con la que están registrados en la IBJJF (o sus afiliados) al momento de la inscripción.

5.8 El atleta solo puede competir con el cinturón con el que está registrado en la IBJJF (o sus afiliados). Si su instructor lo asciende antes de cumplir el tiempo mínimo requerido para el cinturón anterior o la edad mínima, no podrá competir con este cinturón ni con el anterior.

5.9 Una vez que un atleta se gradúa, ya no puede competir en su cinturón anterior. Si asciende durante una competencia después de completar su división, se le prohibirá competir en la categoría abierta.

Sin embargo, si un atleta es promovido a un cinturón para el cual no cumple el requisito de edad, entonces se le permite competir en su rango anterior hasta que alcance el requisito de edad.

5.10 La IBJJF ha contratado a la Agencia Antidopaje de los Estados Unidos (“USADA”) para llevar a cabo servicios de control de dopaje en relación con sus eventos, incluyendo la toma y análisis de muestras, la gestión de resultados y la resolución de disputas relacionadas con posibles infracciones de las normas antidopaje. Es deber de los miembros de la IBJJF cumplir con todas las normas antidopaje del Código Mundial Antidopaje y de la Agencia Antidopaje de los Estados Unidos (USADA), incluyendo el Protocolo de la USADA para las Pruebas del Movimiento Olímpico y Paralímpico (Protocolo de la USADA) y todas las demás políticas y normas adoptadas por la IBJJF y la USADA con las siguientes modificaciones: Las decisiones arbitrales de primera instancia son definitivas e inapelables ante el Tribunal de Arbitraje Deportivo ni ante ningún otro organismo, y la USADA solo debe notificar al atleta y a la IBJJF las presuntas infracciones y la resolución de los casos. Los atletas aceptan someterse a pruebas de dopaje por parte de la IBJJF, la USADA o sus representantes en cualquier momento y entienden que el uso de métodos o sustancias prohibidos por las normas antidopaje aplicables los expone a sanciones, incluyendo, entre otras, la descalificación y la suspensión. Si se determina que un miembro ha cometido una infracción de dopaje, este acepta someterse a la autoridad de gestión de resultados y a los procesos de la USADA, incluyendo el arbitraje bajo el Protocolo de la USADA, o a la autoridad de gestión de resultados de la IBJJF, si corresponde o si la USADA lo recomienda.

5.11 Competición atlética en el sexo asignado al nacer

La IBJJF se dedica a la seguridad de sus atletas. Por consiguiente, y para garantizar un marco coherente para la organización de la competición atlética dentro de la IBJJF en particular y del Jiu-Jitsu Brasileño en general:

- 5.11.1 • Los atletas que se registren para competir en nuestros eventos deberán hacerlo en la categoría que corresponda a su sexo biológico asignado al nacer, es decir masculino o femenino, tal como figura en su certificado de nacimiento original.
- 5.11.2 La IBJJF, a su entera discreción, podrá exigir a un atleta que presente una copia de su certificado de nacimiento original o documentación equivalente para fines de verificación. La IBJJF, a su entera discreción, se reserva el derecho de solicitar documentación adicional si lo considera necesario.
- 5.11.3 Toda la información personal y médica compartida con la organización se mantendrá estrictamente confidencial. Solo el personal autorizado tendrá acceso a esta documentación y se utilizará exclusivamente para verificar la elegibilidad, de acuerdo con esta política.
- 5.11.4 Si un atleta se inscribe para una competición en un género distinto al que figura en su certificado de nacimiento original, la IBJJF podrá, a su entera discreción y sin previo aviso, cancelar su inscripción para el evento. En este caso, si se cancela la inscripción de un atleta, la IBJJF, a su entera discreción, podrá reembolsarle la cuota de inscripción.

* Si un atleta ha sido notificado de haberse registrado en una categoría diferente a la que corresponde a su certificado de nacimiento original y continúa registrándose erróneamente en futuras competiciones, el atleta puede estar sujeto a procedimientos disciplinarios que incluyen, entre otros, la suspensión de la competencia en eventos de la IBJJF.

- 5.11.5 • La IBJJF se reserva el derecho, a su entera discreción, de enmendar, modificar o revisar esta política en cualquier momento y por cualquier motivo, sin previo aviso.

6 ARTÍCULO 6 – REGLAS DE CONDUCTA DEL ATLETA Y SANCIONES ADMINISTRATIVAS

- 6.1** Cuando un atleta se quita cualquier parte del uniforme o kimono cuando se encuentra dentro del área de competición.
- 6.2** Cuando el atleta salta las barreras que separan el área de competición y el área pública.
- 6.3** Cuando un atleta no usa zapatos y camina descalzo dentro del área de competencia o en otras áreas donde se requiere usar zapatos.
- 6.4** Cuando el deportista o profesor muestre actitudes consideradas incompatibles con el ambiente de competición, independientemente de que el partido aún no haya comenzado o ya haya finalizado.

OBS: Un atleta que viole una o más de las reglas de conducta descritas en este ítem podrá recibir sanciones administrativas que se definirán según los criterios de la IBJJF.

7 ARTÍCULO 7 – DISPOSICIONES ADICIONALES

- 7.1** Las bases publicadas de cada campeonato individual prevalecerán sobre este Reglamento General de Competición cuando sea necesario.
- 7.2** Está estrictamente prohibido que cualquier persona del comité organizador, que desempeñe cualquier función oficial en un campeonato, dé instrucciones a un atleta en el área de competición.
- 7.3** Está estrictamente prohibido que cualquier persona que no forme parte del comité organizador del evento hable con los oficiales de mesa.

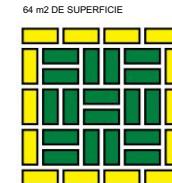
MANUAL DE FORMATO DE CONCURSO

1 ARTÍCULO 1 – ÁREA DE COMPETENCIA

El área de competencia estará compuesta por una o más áreas de partido, mesas de puntuación, un área de calentamiento, un área de pesaje, una mesa central y un área de premiación.

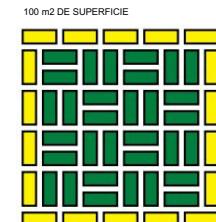
1.1 Áreas de coincidencia

- 1.1.1 Las áreas de juego se componen de un área de combate y un área de seguridad periférica que se distinguen entre sí por diferentes colores.
- 1.1.2 El tamaño mínimo de un área de juego es de 64m², con 36m² que comprende el área de combate y 28m² que comprende el zona de seguridad que rodea el área de combate.
- 1.1.3 El tamaño máximo de un área de juego es de 100m², con 64m² que comprende el área de combate y 36m² que comprende el área de seguridad que rodea el área de combate.
- 1.1.4 Un área de juego de 64 m² ensamblada utilizando segmentos de 2 por 1 metro se debe configurar de la siguiente manera:
 - 18 segmentos en el área de combate.
 - 14 segmentos en el área de seguridad.



Un área de juego de 100 m² ensamblada con segmentos de 2 por 1 metro se configurará de la siguiente manera:

- 32 segmentos en el área de combate.
- 18 segmentos en el área de seguridad.



1.2 Tablas de puntuación

- 1.2.1 Estará compuesto de una mesa y una o dos sillas, colocadas delante de cada zona de partido.
- 1.2.2 Cada mesa deberá mostrar claramente el número de la zona de juego correspondiente y contar con dos marcadores y un reloj. En casos especiales, se podrá utilizar un marcador electrónico en lugar de los marcadores y el reloj manuales.
- 1.2.3 El marcador se configurará de la siguiente manera:



- 1.2.4 El marcador manual se colocará sobre la mesa de tal manera que la mitad verde y amarilla esté a la derecha del árbitro cuando éste se encuentre frente a la mesa de anotación.

1.3 Área de calentamiento

- 1.3.1 Una zona acordonada adyacente al área de competición, para uso exclusivo de los atletas.
- 1.3.2 El comité organizador del campeonato convocará a los atletas de cada división al área de calentamiento según lo determinado en el cronograma del evento.
- 1.3.3 Es en este lugar y sólo en este lugar que los coordinadores de ring dirigirán a los atletas a las áreas de partido.
- 1.3.4 Depende del comité organizador del evento si se proporcionará una báscula en el área de calentamiento para que los atletas puedan controlar su peso antes del pesaje oficial.

1.4 Área de pesaje e inspección de uniformes

- 1.4.1 Los GI de los atletas deberán someterse a una inspección para verificar su tamaño, colocación del parche, higiene, cinturón y estado general.
- 1.4.2 El área de pesaje debe incluir al menos una báscula con la que se pueda determinar el peso del atleta.

1.5 Mesa central

Se colocará en un lugar céntrico con respecto a todas las zonas de competición. Desde allí, se distribuirán los cuadros de clasificación a los coordinadores de ring y se elaborarán los diagramas de resultados para la entrega de medallas a los atletas.

1.6 Podio

Estará compuesto de tres niveles: el nivel más alto para los atletas del primer lugar; el segundo más alto (a la derecha del primer lugar) para los atletas del segundo lugar; y el más bajo (a la izquierda del primer lugar) para los atletas del tercer lugar.

2 ARTÍCULO 2 – PERSONAL Y SUS FUNCIONES

- 2.1** Director General de Competencia:
supervisa la competencia general y toma decisiones finales sobre cualquier asunto relacionado con la organización y el progreso del evento.
- 2.2** Supervisor de Coordinadores de Ring:
Supervisa todo el trabajo de los Coordinadores de Ring, asegurándose de que se mantengan al día con el progreso de los brackets. Ayuda a la mesa central a distribuir, recopilar y emparejar los brackets.
- 2.3** Director General de Arbitraje:
Selecciona a los árbitros y los rota a lo largo del evento. Los guía y emite una evaluación técnica al final de cada jornada de competición.
- 2.4** Coordinador de la Mesa Central:
distribuye los brackets, transmite los resultados a la mesa central y es responsable del control de inscripciones y la planificación de los brackets para la división absoluta.
- 2.5** Asistente de la Mesa Central:
brinda asistencia al Coordinador de la Mesa Central y registra los resultados de cada grupo entregados por el Coordinador del Ring.
- 2.6** Árbitro:
juzga cada partido.
- 2.7** Coordinador de Ring:
recibe las tablas de la mesa central, convoca a los atletas a la zona de calentamiento, verifica sus identificaciones, los acompaña al inspector de uniformes, los pesa antes del primer partido, los dirige al área de competición y, tras el partido, registra el resultado en la tabla. Una vez finalizado el partido, devuelve la tabla a la mesa central.
- 2.8** Mesa Oficial:
registra los puntos, ventajas y penalizaciones señalados por el árbitro en el marcador, lleva el tiempo del partido y anuncia el final del mismo mediante un silbato.
- 2.9** Inspector de uniformes:
inspecciona el uniforme de cada atleta para verificar si el uniforme se ajusta a las especificaciones en tamaño, limpieza y apariencia, posición de los parches y condición general.
- 2.10** Equipo de premios:
llama a los medallistas al podio y entrega medallas a los medallistas de cada división.
- 2.11** Locutor:
anuncia las divisiones por el altavoz y hace anuncios diversos a lo largo de la competición.

Nota: en caso de duda, consulte la versión en portugués.

2014-2024©INTERNACIONAL BRASILEÑO
FEDERACIÓN DE JIU-JITSU (IBJJF)
RÍO DE JANEIRO, BRASIL
JUNIO DE 2024

Fotos: Dan Rod/Ivan Trindade
Diseño e ilustración: gruzman.design

VERSIÓN 6.2



www.ibjjf.com