

REGLAMENTO DE JIU JITSU BRASILEÑO (BJJ) DE LA IBJJF.

**Actualizado a abril del 2015.
En idioma castellano.**

Sumario

- I. Libro de reglas (Página 2).*
- II. Regulación general de competiciones (Página 36).*
- III. Manual de formato de competiciones (Página 41).*

I. LIBRO DE REGLAS

1. ARTÍCULO 1. - ARBITRAJE.

1.1. Autoridad del árbitro

1.1.1.El árbitro es la autoridad máxima de cada combate.

1.1.2.El resultado de cada combate proclamado por el árbitro es soberano.

1.1.3.El resultado del combate proclamado en cada competición solo podrá ser alterado en los siguientes casos:

- Si se ha interpretado erróneamente el marcador.
- Si el luchador declarado vencedor hubiese finalizado al adversario usando técnicas prohibidas no advertidas previamente por el árbitro.
- Si el luchador hubiese sido descalificado por haber aplicado una técnica permitida. En este caso, cuando la interrupción de la competición y la descalificación ocurren antes que el luchador que sufriese el ataque hubiese caído, el combate volverá al centro del área de competición y el luchador que aplicó la técnica recibirá dos puntos. En el caso del luchador que sufrió el ataque hubiese caído antes de la interrupción de la competición y de la descalificación, el luchador que aplicó la técnica será declarado vencedor.
- Si el árbitro comete un error de derecho que consista en la aplicación incorrecta de las reglas del deporte previstas en este libro. El error de derecho no incluye interpretaciones subjetivas del árbitro en el marcador de puntos, ventajas o sanciones.

1.1.4.Para alterar el resultado proclamado de un combate, se deben cumplir los siguientes requisitos:

- El árbitro puede consultar al director de arbitraje del evento, sin embargo, incumbe al árbitro la decisión final de alterar o no el resultado proclamado.
- El director de arbitraje deberá consultar a la mesa central del evento sobre el progreso de las eliminatorias y solo podrá autorizar la alteración del resultado en caso que las eliminatorias no hayan avanzado a la siguiente fase.

1.2. Formato de arbitraje

1.2.1.La organización del campeonato podrá optar por asignar tres árbitros para una competición siempre que lo considere necesario.

- En tal caso, dos árbitros laterales se colocarán sentados en sillas en esquinas opuestas del área de competición.

- Los árbitros laterales tendrán iguales poderes a los del árbitro central y toda y cualquier marcación o retirada de puntos, ventajas o sanciones deberán ser confirmadas por lo menos por dos de los tres árbitros.
- En caso de concordancia con el árbitro central, los árbitros laterales permanecerán sentados en las sillas de los lados del área de competición.
- En caso de discordancia con el árbitro central, los árbitros laterales deberán levantarse de las sillas de los lados del área de competición y señalar la marcación de punto, ventajas, sanciones o la retirada de las mismas utilizando los gestos previstos en este reglamento.
- En el caso en que los árbitros marquen tres puntuaciones diferentes para un mismo movimiento, valdrá la marcación intermedia. Por ejemplo cuando un árbitro marca pase de guardia, un segundo árbitro marca ventaja y el tercero pide la retirada de los puntos, se asignará en el marcador una ventaja.
- En caso de empate en puntos, ventajas y sanciones al terminar la lucha, el árbitro central situará a los luchadores en el lugar en que se inició la lucha, de cara hacia la mesa. El árbitro dará dos pasos hacia atrás y con un gesto pedirá los árbitros laterales que se pongan de pie. Después de que los jueces laterales posicionan de pie, el árbitro dará un paso adelante con la pierna derecha, lo que indica el momento en que los tres árbitros levantan al mismo tiempo sus brazos para declarar el luchador que consideren ganador. El árbitro entonces revisa la elección de los jueces laterales y declara ganador al luchador elegido por mayoría de los árbitros.
- Si el árbitro decide descalificar a un luchador por la acumulación de cuatro faltas (actuación o técnicas), hará el gesto en correspondiente a la descalificación antes de la parar la lucha. La decisión debe ser confirmada por al menos uno de los árbitros laterales, que hará el mismo gesto de la sanción y entonces el árbitro está autorizado para detener la lucha.
- Si el árbitro decide descalificar a un luchador por sanción grave, hará que el gesto con correspondiente a la desclasificación antes de paralizar la lucha. La decisión debe ser confirmada por al menos uno de los árbitros laterales, que van a hacer el mismo gesto de desclasificación, y entonces el árbitro está autorizado para detener la lucha.

1.2.2. Cuando se considere necesario, la IBJJF utilizará dos árbitros adicionales con acceso a reproductor de vídeo para la corrección de los puntos concedidos, ventajas o penalizaciones del marcador.

- La corrección de los puntos, ventajas o penalizaciones originalmente otorgados por el árbitro central sólo se producirá en caso de acuerdo entre los dos árbitros adicionales con acceso a la reproducción de vídeo.
- Después que los dos árbitros con acceso al reproductor de vídeo, han llegado a un acuerdo sobre cómo otorgar correctamente la puntuación, se comunicará la decisión a través de sistema de radio.
- Los árbitros centrales y laterales no pueden impugnar la decisión tomada por los árbitros con acceso a la reproducción de vídeo.

1.3. Funciones del árbitro

1.3.1. Corresponde al árbitro llamar a los luchadores al área de competición al inicio del combate.

1.3.2. Corresponde al árbitro hacer la comprobación final de todas las exigencias de indumentaria, higiene, etc. En caso que uno de los luchadores no atienda cualquiera de las exigencias, corresponde al árbitro determinar que sea cumplida en un tiempo determinado.

1.3.3. Corresponde al árbitro colocar a los luchadores en el área de competición antes del inicio del combate.

- El luchador que se coloca a la derecha del árbitro tendrá su puntuación asignada por el brazo derecho del árbitro, diferenciado del izquierdo por una muñequera verde y amarilla que indica que los puntos del luchador serán marcados en la sección color verde y amarillo en el marcador.
- El luchador que se coloca a la izquierda del árbitro tendrá su puntuación asignada por el brazo izquierdo del árbitro que no presentará muñequera y sus puntos serán marcados en la sección sin colores del marcador.

1.3.4. Corresponde al árbitro colocar a los luchadores de acuerdo con el color del quimono que usen.

- En caso que los luchadores vistan quimono del mismo color, el primer luchador en ser llamado se colocará a la derecha del árbitro y recibirá un cinturón verde y amarillo de identificación, manteniendo también su propio cinturón amarrado a la cintura.
- En caso que un luchador vista quimono blanco y el otro luchador de quimono azul o negro, el luchador de quimono azul o negro se colocará a la derecha del árbitro.
- En caso que un luchador vista quimono negro y el otro luchador quimono azul, el luchador de quimono azul se colocará a la derecha del árbitro.

1.3.5. Corresponde al árbitro dar comienzo a la competición.

1.3.6. Corresponde al árbitro interrumpir la competición cuando lo estime necesario.

***Nota:** Cuando el árbitro detenga la pelea por cualquier razón, los luchadores deben, siempre que les sea posible, mantener la posición y esperar instrucciones del árbitro.*

1.3.7. Corresponde al árbitro hacer que los luchadores cumplan la obligación de luchar en el centro del área de competición.

- Cuando los luchadores estén con 2/3 del cuerpo fuera del área de competición, en posición en el suelo estable, el árbitro interrumpirá la competición, observando la posición de cada luchador, reiniciará el combate en el centro con los luchadores en posiciones idénticas a las del momento de la interrupción.

- Cuando los luchadores estén con 2/3 del cuerpo fuera del área de competición, en pie o en posición en el suelo no estabilizada, el árbitro interrumpirá la competición y reiniciará el combate con los dos luchadores en pie en el centro del área de competición.
- Cuando un luchador esté con una técnica de finalización encajada en el área de seguridad, el árbitro no interrumpirá el combate.
- Cuando un luchador esté con una técnica de finalización encajada y en el movimiento de defensa del adversario los dos luchadores se salieran fuera del área de seguridad, el árbitro interrumpirá el combate y reiniciará el combate en el centro con los luchadores en pie. En este caso, cuando el árbitro tenga la certeza que el movimiento que llevó a la salida del área de competición fue iniciado por el luchador que estaba bajo el ataque de finalización, él asignará 2 puntos para el luchador que tenía la técnica de finalización encajada, como está previsto en el apartado 3.1.1.
- Cuando uno de los luchadores lleva a su oponente a la zona de seguridad mientras buscaba estabilizar una posición de puntuación, el árbitro siempre que sea posible esperará a que la posición se estabilice durante 3 segundos, luego detendrá la lucha, dando los puntos y seguidamente reiniciará la lucha en el centro del área de combate.
- Cada movimiento que vaya más allá de la zona de seguridad debe ser detenido y la lucha debe continuar de pie en el centro del área de combate.
- Cuando la salida de la zona de combate está motivado por el movimiento del luchador que ataca para finalizar, el árbitro no marcará los dos (2) puntos después de parar la lucha. El árbitro sólo debe dar la ventaja en por haber casi finalizado, respetando las reglas de la ventaja (artículo 5).

1.3.8. Corresponde al árbitro en las categorías de edad hasta 12 años proteger la cervical del luchador colocándose él mismo detrás del luchador cuando es levantado del suelo por el adversario en caso de triángulo o guardia cerrada.

1.3.9. Corresponde al árbitro señalar todas las sanciones, ventajas o puntuaciones correspondientes a cada luchador.

1.3.10. Corresponde al árbitro advertir y descalificar a los luchadores.

Cuando se produzca la situación prevista en la foto número 11 del punto 6.3.2. (single leg, media baiana, leg drag), ya sea por tratar de derribar o por venir de cualquier otra posición desde el suelo, o desde la posición de rodillas o tras un movimiento de raspado, el árbitro deberá actuar de la siguiente manera:

En las categorías juvenil y cinturón blanco, el árbitro parará el combate inmediatamente y reanudará el combate con dos luchadores de pie, sin aplicar ninguna sanción.

En las otras categorías el árbitro no interfiere en la lucha.

1.3.11. Corresponde al árbitro solicitar la entrada de atención médica al área de competición.

1.3.12. Corresponde al árbitro dar la orden de finalizar la competición al término del tiempo reglamentario.

1.3.13. Corresponde al árbitro proclamar el resultado de la competición.

1.3.14. Corresponde al árbitro levantar el brazo del vencedor de la competición y solamente del vencedor, incluso en caso de acuerdo entre dos luchadores de la misma escuela.

1.4. Gestos y órdenes verbales del árbitro.

1.4.1. El árbitro utilizará una serie de gestos y comandos verbales para comunicarse con los luchadores y el personal de mesa durante la competición.



«Llamar a los luchadores para que entren en el área de competición: brazo doblado en un ángulo de 90° haciendo movimientos de flexión en dirección a su propio cuerpo.



» Inicio de la competición: brazo estirado enfrente seguido de movimiento vertical del brazo en dirección al suelo; orden verbal: *¡Combate!* (¡Combatan!).



« Interrupción de la competición y del cronómetro y finalización de la competición: brazos abiertos y elevados a la altura de los hombros; orden verbal *¡Parou!* (¡Paren!).



Situación de lucha: Sanción por falta de combatividad o falta grave.

GESTO: brazo correspondiente al luchador a ser sancionado señalando el centro del pecho del luchador que está siendo sancionado seguido de movimiento del brazo correspondiente al luchador que está siendo sancionado elevado a la altura del hombro con el puño cerrado.

ORDEN VERBAL: ¡Luche! (Al mismo tiempo que señala con el brazo hacia el pecho del luchador que debe ser castigado por falta de combatividad) ¡Falta! (Al mismo tiempo que señala con el brazo hacia el pecho del luchador que debe ser castigado por falta grave).

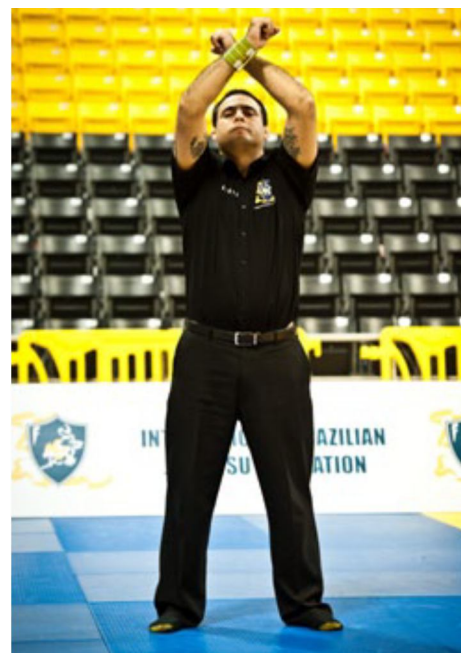


SITUACIÓN DE LUCHA: Sanción por falta de combatividad o falta grave, cuando no le es posible que al árbitro señalar claramente al pecho del luchador que deba ser sancionado.

GESTO: El brazo del árbitro debe tocar ligeramente el hombro del luchador que va a ser sancionado seguido del brazo del árbitro correspondiente al luchador que va a ser sancionado elevándolo a la altura del hombro con el puño cerrado.

ORDEN VERBAL: ¡Lucha! (En el momento en que se toca el hombro del luchador que va ser sancionado por falta de combatividad) ¡Falta! (En el momento en que se toca el luchador hombro que va a ser sancionado por una infracción grave).

» Descalificación: brazos encima de la cabeza con los puños cruzados y manos cerradas seguido de la indicación del luchador descalificado con el brazo correspondiente al mismo estirado en dirección a la cintura del luchador.



« Ventaja: brazo correspondiente al luchador que recibirá la ventaja estirado en paralelo al hombro con la mano abierta y la palma de la mano girada hacia el suelo.

Dos puntos: proyección, raspado-volteo y rodilla en la barriga: brazo correspondiente al luchador a recibir los dos puntos levantado con los dos dedos índice y medio levantados. «



» Tres puntos: pase de guardia: brazo correspondiente al luchador que va a recibir los puntos levantado con los dedos índice, medio y anular levantados.



» Cuatro puntos: montada y espalda: brazo correspondiente al luchador que va a recibir los puntos levantado con los dedos índice, medio, anular y meñique levantados.



«Retirada de los puntos: brazo correspondiente al luchador que recibió los puntos levantado y balaceado con la mano abierta a la altura de la cabeza.



«Declaración del resultado de la competición: brazo del luchador vencedor levantado frente a la mesa de arbitraje manteniendo el brazo del luchador perdedor bajado.



«Recolocación del quimono por el luchador: después de indicar al luchador con el brazo extendido en dirección a la cintura del mismo, cruzar los brazos en dirección al suelo a la altura de la cintura.

»Recolocación del cinturón: después de indicar al luchador con el brazo estirado en dirección a la cintura del mismo, con las manos a la altura del cinturón simular el apretón del anudado en un cinturón.





«Advertir al luchador que debe meterse dentro del área de lucha: después de indicar al luchador con el brazo extendido en dirección a la cintura del mismo, la mano a la altura del hombro con el dedo índice extendido y haciendo movimientos circulares.

»Señalar al luchador que debe ponerse de pie: indicar con el brazo extendido al luchador que debe levantarse seguido del mismo brazo elevado hasta la altura del hombro.



- «Señalar que el luchador debe volver a la posición en el suelo determinada por el árbitro después de la interrupción de la competición: indicar al luchador con el brazo extendido a la altura del hombro seguido del brazo apuntando al suelo cruzando el cuerpo.

2. ARTÍCULO 2.- DECISIÓN DE LOS COMBATES.

2.1. Los combates serán decididos de una de las siguientes formas:

- Rendición.
- Interrupción.
- Descalificación.
- Pérdida de los sentidos.
- Puntuación del marcador.
- Decisión del árbitro.
- Sorteo.

2.2. Rendición.

- 2.1.1.** Cuando el luchador da dos palmadas con la palma de la mano en el adversario, en el suelo o en sí mismo de forma manifiesta y visible.
- 2.2.2.** Cuando el luchador palmea dos veces con los pies en el suelo cuando tiene los brazos atrapados por el adversario.
- 2.2.3.** Cuando el luchador anuncia su rendición verbalmente al árbitro, pidiendo al mismo que interrumpa la competición.
- 2.2.4.** Cuando el luchador grita o emite sonido que expresa dolor al ser víctima de una técnica encajada.

2.3. Interrupción.

- 2.3.1.** Cuando uno de los luchadores alega estar sintiendo calambres, éste será declarado perdedor de la competición.
- 2.3.2.** Cuando el árbitro percibe que una técnica encajada puede exponer al luchador a serios daños físicos.
- 2.3.3.** Cuando el médico declara que uno de los luchadores no tiene condiciones para continuar en el combate.
- 2.3.4.** Cuando un luchador presenta un sangrado que no se puede detener, incluso después de haber agotado ambas asistencias médicas a que cada luchador tiene derecho por cada lesión, que debe ser ordenada de acuerdo a la evaluación del árbitro.
- 2.3.5.** Cuando uno de los dos luchadores vomita o pierde el control de sus necesidades fisiológicas, presentando micción o evacuación involuntaria.

2.4. Descalificación.

- 2.4.1.** Cuando uno o los dos luchadores cometieran faltas previstas en el artículo 6º, el árbitro aplicará las sanciones previstas en el artículo 7º.

2.5. Pérdida de los sentidos.

El luchador será declarado perdedor de la competición cuando pierda los sentidos por una técnica legal aplicada por su adversario o por accidentes que no fueran causados por el adversario de forma ilegal.

(Observación: el luchador que pierde los sentidos por un golpe no podrá volver a participar en la misma competición y deberá ser encamillado para atención médica).

2.6. Cuenta del marcador.

2.6.1. Será declarado vencedor de la competición el luchador que tenga más puntos que el adversario al término del tiempo reglamentario de combate o en caso de interrupción del combate por contusión de los dos luchadores.

2.6.2. El árbitro concederá puntos a cada luchador de acuerdo con la técnica aplicada como muestra la tabla inferior.

4 puntos	3 puntos	2 puntos:
Montada		Proyecciones
Montada por la espalda	Pase de guardia	Raspados (volteos, inversiones)
Espalda (control por la espalda)		Rodilla en la barriga

2.6.3. Ventajas: cuando hay empate en el número de puntos, será declarado vencedor el luchador que tenga más ventajas.

2.6.4. Sanciones: cuando hay empate en el número de puntos y ventajas, será declarado vencedor el luchador que tenga menor número de sanciones.

2.7. Decisión del árbitro.

2.7.1. Si al término del combate los luchadores presentasen el mismo número de puntos, ventajas y sanciones, corresponderá al árbitro o a los árbitros, cuando la competición tuviese tres árbitros, declarar el vencedor.

2.7.2. Para determinar el vencedor, el árbitro debe observar que luchador fue el más ofensivo durante la competición y llegó más cerca de conseguir posiciones de puntuación o finalización.

2.8. Sorteo.

2.8.1. En caso de que los dos luchadores se accidenten en una semifinal o final de categoría con la competición empatada en el momento del accidente y ninguno de los dos luchadores tenga condición para continuar el combate, el mismo será decidido por sorteo.

3. Artículo 3.- PUNTUACIÓN.

3.1. Los puntos serán señalados por el árbitro central de la competición siempre que el luchador estabilice por 3 segundos la posición conquistada, con excepción de la proyección cuando el oponente cae de espalda o de lado al suelo.

- 3.1.1.** Cuando el movimiento correcto de defensa de una técnica de finalización acarreará la salida del área de competición, el árbitro señalará 2 puntos para el luchador que estaba aplicando la finalización (según lo previsto en el artículo 1.3.7).
- 3.2.** La competición debe seguir una secuencia creciente de dominio técnico en dirección a la finalización. Por eso el luchador que voluntariamente abandona una posición por la que recibió puntos para repetirla en busca de nueva puntuación no tendrá señalados los nuevos puntos.
- 3.3.** El luchador que llega a una posición de puntuación, pero estuviese bajo ataque de una técnica de finalización del adversario solo tendrá los puntos señalados cuando se libre del ataque y establezca la posición por tres segundos. Solamente en caso de proyecciones en que el oponente cae de espalda o de lado al suelo, y solo una vez que la técnica del atacante ha sido liberada, los puntos serán señalados inmediatamente.
- 3.4.** El luchador que estuviese defendiéndose de un raspado (volteo, inversión) y devuelve al adversario al suelo de espaldas o de lado no recibirá los dos puntos o ventaja correspondiente a la proyección.
- 3.5.** El luchador que proyecta al adversario para defenderse de ser atrapado por la espalda mientras el adversario tenía uno o los dos ganchos cogidos y no tenía un pie en el suelo no recibirá los dos puntos o la ventaja correspondientes a la proyección.
- 3.6.** El luchador que inicie un movimiento de proyección antes que el adversario se tire hacia la guardia se le asignarán los dos puntos o la ventaja correspondientes al movimiento de proyección.
- 3.7.** Cuando el luchador tenga un agarre en el pantalón del oponente y ese lleve a la guardia abierta, el luchador que tuviese el agarre del pantalón recibirá inmediatamente 2 puntos correspondientes a la proyección si el oponente cayó con la espalda al suelo.
- 3.7.1.** Si el oponente cayó sentado los dos puntos solamente serán concedidos después de los tres segundos de estabilización.
- 3.7.2.** Todavía correspondiente al artículo 3.7, si el oponente lleva hacia la guardia cerrada y se mantiene suspenso en el aire, el luchador tendrá que colocarlo con las espaldas en el suelo por 3 segundos para tener asignados los puntos de la caída.
- 3.8.** El luchador podrá recibir puntos acumulativos cuando evoluciona el movimiento a través de diversas posiciones de puntuación en caso que el dominio de 3 segundos de la última posición de puntuación representen también el dominio de posiciones con puntuación anteriores alcanzadas en la secuencia. En ese caso el árbitro solo contará 3 segundos de dominio al final de la secuencia para señalar los puntos. (Ejemplo: pase de guardia seguida de montada valdrá 7 puntos).

3.9. En caso de montada, cuando haya transición directa de montada por la espalda a montada por enfrente o viceversa, por ser posiciones distintas el luchador recibirá cuatro puntos por la primera montada más cuatro puntos por la montada siguiente, siempre repitiendo los tres segundos de estabilización para cada posición.

4. ARTÍCULO 4.- POSICIONES DE PUNTUACIÓN.

4.1. Proyección (2 puntos)



«-Cuando el luchador proyecta al adversario al suelo de espaldas o de lado teniendo en algún momento del movimiento los dos pies en el suelo.

»-Cuadro el luchador proyecta al adversario y lo hace caer sentado los puntos serán señalados después que aquel que realizó la proyección mantenga al adversario por 3 segundos en el suelo.



«-Cuando el luchador proyecta a adversario y lo hace caer de cuatro puntos de apoyo o con el abdomen en el suelo, los puntos solo serán señalados cuando aquel que hizo la proyección controle la espalda sin necesidad de que coloque los ganchos, pero manteniendo al adversario con por lo menos una de las dos rodillas en el suelo por 3 segundos.

-Cuando un luchador proyecta a su oponente hacia el área de seguridad, habiendo comenzado su movimiento de ataque con ambos pies dentro del área de combate y que termina en una posición estable, el árbitro solamente interrumpirá la lucha después de que la cuenta de 3 segundos de estabilización y cuando marque los puntos, reiniciará la lucha en la misma posición en el centro del área de combate.

-Cuando el luchador proyecta al adversario que está con una o las dos rodillas en el suelo, los puntos solo serán asignados si el luchador que hizo la proyección estaba en pie en el momento de la proyección, con excepción de la situación prevista en el artículo 3.4.

-Cuando el luchador proyecta al adversario con un gancho usando una o las dos manos (morote gari, kibisu gaeshi, kuchiki taoshi, baiana o single leg) y el oponente se sienta en el suelo aplicando eficazmente una contra técnica (otra proyección), solo el luchador que contrató recibirá los 2 puntos.

-En cualquier técnica de proyección en que el luchador proyecta al adversario al suelo de espalda o de lado caiga en la guardia o en la media guardia e inmediatamente sufra un

raspado eficaz del adversario, él recibirá los 2 puntos correspondientes a la caída y el adversario los dos puntos del raspado o volteo.

-El luchador que entra en movimiento de proyección después que el adversario salte a la guardia no recibirá los puntos o la ventaja correspondiente a la proyección.

4.2. Pase de guardia (3 puntos).



CONTROL TRANSVERSAL



CONTROL LONGITUDINAL



CONTROL DE LADO

-Cuando el luchador que está por encima consigue traspasar las piernas del adversario que está abajo (pase de guardia o de media guardia) y mantiene el control transversal o longitudinal del mismo de espalda o de lado al suelo por 3 segundos.

Observación 1: la guardia se define por el uso de una o de las dos piernas para impedir que el adversario consiga el control transversal o longitudinal del luchador que está abajo.

Observación 2: la media guardia es la guardia en que el luchador de abajo está situado de espalda o de lado y aprisiona únicamente una de las piernas del adversario que está por encima, impidiendo que el mismo alcance el control transversal o longitudinal del mismo de espalda o de lado en el suelo por 3 segundos.

Observación 3: la posición de las piernas del luchador que está por encima diferencia la media guardia de la media guardia invertida, de acuerdo con los ejemplos siguientes:



Ejemplo 1: en la media guardia cuando el luchador tiene la pierna derecha apresada, su pierna izquierda debe estar al lado de la pierna derecha del oponente que hace la guardia.



Ejemplo 2: en la media guardia invertida, cuando el luchador tiene la pierna derecha apresada, su pierna izquierda está al lado de la pierna izquierda del luchador que hace la guardia.

4.3. Rodilla en la Barriga (2 puntos)

Puntúa



No puntúa



-Cuando el luchador que está por encima, con control transversal, coloca la rodilla en la barriga, en el pecho o sobre las costillas de el adversario que está abajo, de espalda o de lado al suelo, manteniendo la otra pierna transversal al cuerpo del oponente y el pie y no la rodilla, en el suelo, con el cuerpo girado hacia la cabeza del oponente y no hacia las piernas, teniendo cualquier tipo de dominio con las manos manteniéndose así por 3 segundos.

4.4. Montada y Montada por la espalda (4 puntos)

-Cuando el luchador que está por encima y ya libre de la media guardia se sienta sobre el tronco del adversario y mantiene las dos rodillas o un pie y una rodilla en el suelo, girado hacia la cabeza del adversario y con hasta un brazo del adversario sobre sus piernas manteniéndose así por 3 segundos.

-En el caso de que el luchador mantenga los dos brazos del adversario presos bajo sus piernas, el luchador solo recibirá los puntos de montada caso en que la rodilla de la pierna que aprisiona el brazo del oponente no sobrepase la línea del hombro del adversario.

-Cuando el luchador cae encima con un triangulo encajado en el adversario que está abajo no serán asignados los puntos de la montada.



Puntúa



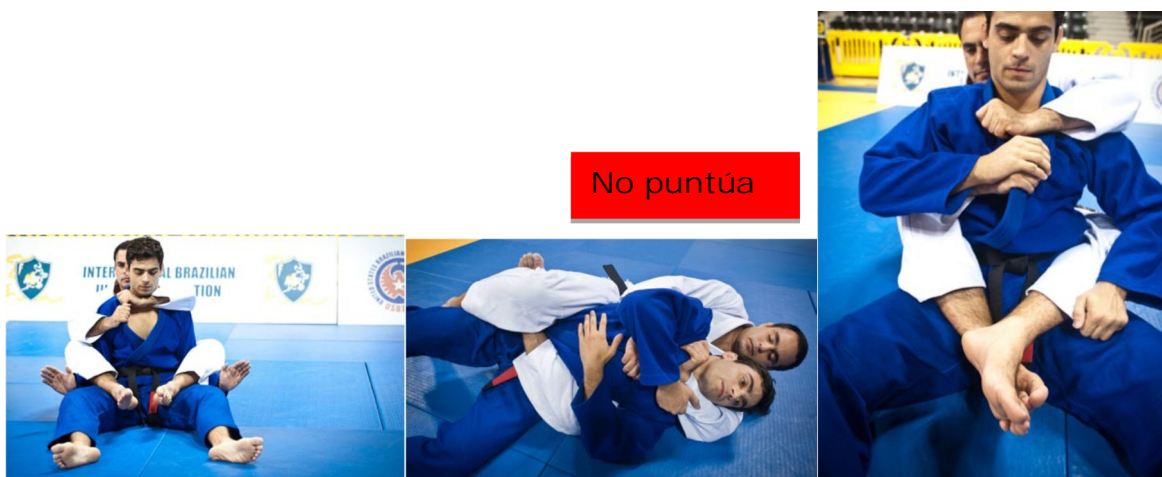
4.5. Control por la espalda (4 puntos)

Cuando el luchador domina la espalda del adversario colocando los tobillos en la parte interna de las piernas del adversario, sin cruzar los pies, y pudiendo apresar

hasta uno de los dos brazos del adversario, manteniéndolo bajo control por 3 segundos.



No puntúa



4.6. Raspado o volteo (2 puntos)

-Cuando el luchador que está abajo con el adversario en su guardia o media guardia invierte la posición forzando al adversario que estaba por encima a ponerse abajo, manteniendo esta posición por 3 segundos.



-Cuando el luchador que está abajo con el adversario en su guardia o media guardia invierte la posición del adversario girándolo de espaldas arriba, en cuatro puntos de apoyo, y el luchador que inició la inversión controla la espalda del adversario sin necesidad de

colocar los ganchos, pero manteniendo al adversario con por lo menos una de las dos rodillas en el suelo por 3 segundos.



-Cuando el luchador que está abajo con el adversario en su guardia o media guardia se pone en pie manteniendo el dominio de los controles necesarios para el volteo y derriba al adversario, manteniéndolo abajo y controlando la posición por 3 segundos.

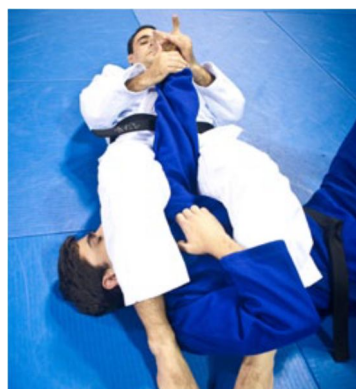
(Observación: las imágenes mostradas en este apartado son ejemplos de técnicas prohibidas y no representan la amplia gama de situaciones técnicas y variaciones prohibidas.)

5. ARTÍCULO 5.- VENTAJAS.

- 5.1. La ventaja se caracteriza por que el luchador conquista una posición que da puntuación y que exige dominio sobre el adversario por tiempo mínimo de 3 segundos, pero en la que no consigue mantener tal dominio.
- 5.2. La ventaja se caracteriza por el movimiento incompleto de una posición que marca puntuación. El árbitro deberá evaluar si el luchador llevó peligro real al adversario, llegando a estar próximo de conseguir una posición que permita la puntuación.
- 5.3. El luchador también tendrá una ventaja señalada cuando aplica un intento de finalización que venga a exponer al adversario a un peligro real de rendición. Pero corresponde al árbitro evaluar la proximidad de la finalización.



No existe riesgo efectivo



Existe riesgo efectivo

- 5.4. La ventaja podrá ser señalada por el árbitro incluso después del fin del tiempo de competición y antes de la proclamación del resultado.**
- 5.5. El árbitro solo podrá señalar una ventaja para el luchador cuando este no tenga más posibilidad de llegar a la posición de puntuación.**
- 5.6. El luchador que llega a una posición de puntuación pero que estaba bajo el ataque de una técnica de finalización del adversario tendrá una ventaja señalada si no se libra del ataque hasta el término de la competición.**
- 5.7. Ejemplos de ventajas.**

5.7.1. Ventaja de proyección.

- Cuando el luchador proyecta al adversario, pero el adversario no cayó de espalda o de costado en el suelo y se levanta en menos de 3 segundos.
- Cuando el luchador en la tentativa de una single-leg apresa una pierna del adversario y lleva al adversario a andar hacia afuera del área de competición para evitar caerse, obligando al árbitro a interrumpir el combate.

5.7.2. Ventaja del pase de guardia

- Cuando el luchador intenta pasar la guardia y su oponente en un movimiento para defender el paso, le da la espalda hacia arriba, poniéndose en cuatro patas.
- Cuando el luchador conquista la posición de media guardia, con excepción de la media guardia invertida.
- Cuando los dos luchadores intentan llevar hacia la guardia al mismo tiempo, el luchador que va encima del otro primero gana la ventaja.

5.7.3. Ventajas de la rodilla en la barriga

Cuando el luchador coloca la rodilla en la barriga del adversario, pero mantiene la rodilla y no el pie de la otra pierna en el suelo.

5.7.4. Ventajas de la montada

Cuando el luchador que está encima y ya libre de la guardia o la media guardia se sienta sobre el tronco del adversario y mantiene las dos rodillas o un pie y una rodilla en el suelo, girado hacia la cabeza del adversario, pero con las dos brazos del adversario presos bajo sus piernas.

5.7.5. Ventajas del control de espalda.

- Cuando el luchador domina la espalda del adversario, colocado los tobillos en la parte interna de los muslos del adversario, pero aprisiona los dos brazos del adversario.
- Cuando el luchador domina la espalda del adversario, pero mantiene los pies cruzados, triangulo cerrado o coloca solamente uno de los dos tobillos en la parte interna del muslo del adversario.

5.7.6. Ventajas del raspado o volteo

- Cuando el luchador después de conseguir un desequilibrio claro del adversario en la tentativa de completar el movimiento de raspado, conduce al adversario fuera del área de competición.
- Cuando el luchador intenta el raspado de guardia cerrada, derrumba al adversario y abre la guardia en la tentativa de ir encima pero no consigue completar el movimiento del volteo.
- En la media guardia, cuando el luchador intenta el raspado, derrumba al adversario y descruza los pies en la tentativa de ir encima, pero no consigue completar el movimiento de volteo.
- Cuando los dos luchadores se tiran a la guardia al mismo tiempo, el luchador que pasa por arriba primero, consigue una ventaja.

Nota: Si este luchador pasa directamente a una inmovilización lateral, no recibirá puntos de ventaja al pasar la guardia.

5.8. Casos específicos en que no serán concedidas ventajas.

5.8.1. El regreso a la media guardia no significa una ventaja para el luchador que estaba montado o que estaba en posición de inmovilización.

5.8.2. El luchador que sufre una proyección del adversario y consigue girar terminando el movimiento por encima no tendrá una ventaja asignada por el árbitro.

5.8.3. El luchador que inicia un movimiento de volteo, pero deliberadamente no busca completar el movimiento para preservar su posición de defensa no recibirá la ventaja correspondiente al raspado.

5.8.4. No serán otorgadas ventajas para los raspados que comienzan y terminan en una situación de guardia 50/50.

6. ARTÍCULO 6.- FALTAS.

6.1. Las faltas son infracciones técnicas o disciplinarias previstas en las reglas cometidas por los luchadores antes, durante y después de los combates.

6.2. Clasificación de las faltas

6.2.1. Faltas gravísimas

6.2.2. Faltas graves

6.2.3. Faltas leves

6.2.4. Falta de combatividad

6.3. Faltas gravísimas

6.3.1. Están divididas en faltas técnicas y faltas disciplinarias.

6.3.2. Faltas Técnicas

- Cuando el luchador tenga el quimono inutilizado y no consigue cambiarlo por uno nuevo dentro del plazo determinado por el árbitro.
- Cuando el luchador huye deliberadamente del área de combate para evitar una técnica de finalización aplicada por el adversario.

- Cuando el luchador no está usando ropa interior o están usando prendas en desacuerdo con el punto 8.3.8 de este reglamento, y este hecho es observado por el árbitro.
- En la modalidad de Jiu-Jitsu sin quimono, cuando el luchador utiliza cremas, aceites, geles o cualquier sustancia deslizante en cualquier parte del cuerpo.
- Cuando el luchador utiliza cualquier sustancia que aumente la adherencia en cualquier parte del cuerpo.
- Cuando el luchador utiliza cualquier sustancia que deje el quimono escurridizo, deslizante.
- Cuando un luchador sin la ayuda del traje rodee el cuello del opositor con una o ambas manos o utilice el pulgar para presionar la tráquea del oponente.
- Cuando el luchador tapa la nariz o la boca del rival con las manos.
- Cuando el luchador, para defenderse de una situación de agarre de una sola pierna (single leg) en la que el luchador está atacando con la cabeza por fuera, proyecta intencionadamente al adversario al suelo agarrando el cinturón del oponente, de manera que toque el suelo con la cabeza (Foto 25).
- Cuando el luchador aplica una de las técnicas prohibidas según la categoría, como se indica en la tabla de abajo.
- El movimiento suplex que proyecte o fuerce la cabeza o el cuello del oponente en el suelo.

El derribo suplex se define como aquel por el que el luchador atacante levanta al oponente abrazando su tronco y lanzándolo hacia atrás o hacia los lados al suelo. El uso de esta técnica está permitida siempre que el movimiento no fuerce la cabeza o el cuello del oponente contra el suelo.

	4 a 12 años	13 a 15 años	16 a 17 años Adulto Senior V Cinto blanco	Azul Morado	Negro Marrón	
1	●					Posición de finalización que fuerce la apertura de la ingle.
2	●	●				Estrangulación que fuerce la cervical.
3	●	●				Llave de pierna recta
4	●	●				Estrangulación que use la manga del quimono (Ezequiel, mangaleón, sode jime).
5	●	●				Guillotina (Hadaka jime invertida, estrangulación de manos desnudas invertida).
6	●	●				Omoplata (Ude garami con la pierna).
7	●	●				Triángulo tirando de la cabeza.
8	●	●				Triángulo de mano.
9	●	●	●			Técnica que presione las costillas o los riñones dentro de la guardia cerrada (do jime).
10	●	●	●			Mano de vaca (wrist lock, luxación a la muñeca).
11	●	●	●			Single leg con lacabeza por fuera
12	●	●	●	●		Luxación de bíceps.
13	●	●	●	●		Luxación de pantorrilla.
14	●	●	●	●		Técnica de pierna recta.
15	●	●	●	●		Mataleón al pie
16	●	●	●	●	●	bate estaca {slam, daki age} (golpear al adversario contra el suelo cuando nos tiene cogido en guardia cerrada o similar).
17	●	●	●	●	●	Luxación cervical
18	●	●	●	●	●	Llave de talón {heel hook}.
19	●	●	●	●	●	Técnica de rodilla en torsión.
20	●	●	●	●	●	Cruzar el pie de fuera a dentro sobrepasando la línea de la ingle del adversario (técnica de pie de rata, guardia X y 50/50, ashi garami).
21	●	●	●	●	●	Kani basami (tijera de piernas, pinzas de cangrejo).
22	●	●	●	●	●	En la técnica pierna recta, girar en la dirección de la pierna que no está siendo atacada.
23	●	●	●	●	●	En el mataleón al pie torcer hacia afuera el pie.
24	●	●	●	●	●	Torcer los dedos hacia atrás.
25	●	●	●	●	●	Agarrar el cinturón del adversario y derribarlo hacia abajo tras defenderse de un single leg cuando tiene la cabeza por fuera .

- **Técnicas prohibidas en todas las categorías (16 a 24):**

- Bate estaca {slam, daki age} (golpear al adversario contra el suelo)



▼ Luxación cervical.



- ▲ Llave de talón {heel hook}. - ▲ Técnica de rodilla en torsión.

20 Cruce de pierna.

El cruce de pierna se caracteriza porque uno de los luchadores coloca el muslo detrás de la pantorrilla del oponente y pasa su pantorrilla delante del cuerpo del oponente por encima de la rodilla, colocando su pie más allá de la línea media vertical del cuerpo del oponente mediante la aplicación de presión sobre la rodilla del oponente desde fuera hacia dentro, mientras se mantiene atrapado su tobillo entre la cadera y la axila.

No es necesario que se tenga apesado el tobillo del adversario para que se considere encajada la técnica.

Cuando un luchador esté en pie, a los efectos de esta regla, el pie de la rodilla en peligro debe estar apoyado en el suelo para que se considere encajada la técnica.



FALTA MUY GRAVE

-Cuando el luchador ejecuta las características del movimiento que se ha mencionado anteriormente, pasando el pie más allá del límite vertical del cuerpo del oponente.



-Cuando ambos luchadores tienen



esta técnica encajada al mismo tiempo, será considerada falta muy grave cuando un luchador cruza su pierna con las características anteriormente descritas.

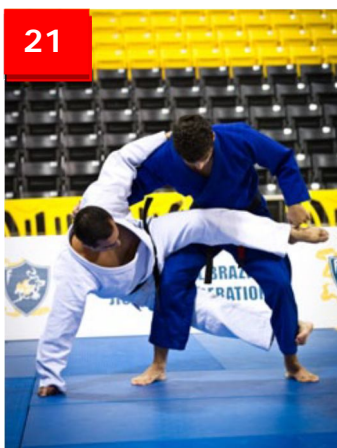
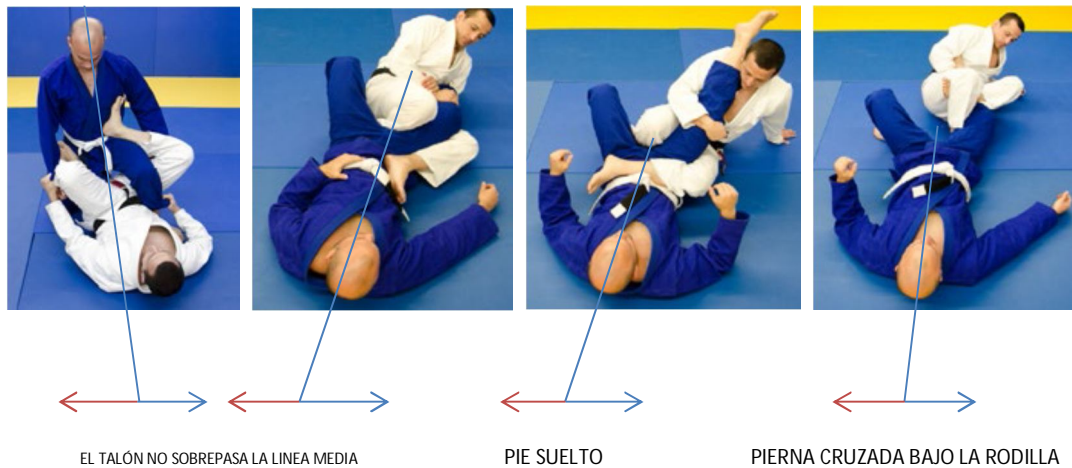
FALTA GRAVE

Cuando el luchador ejecuta el movimiento de características mencionadas anteriormente, y sobrepasa con el pie la línea media vertical del cuerpo del oponente. El árbitro deberá detener la pelea, colocando a los luchadores en la posición permitida y sancionar al infractor antes de reiniciar la lucha.



POSICIONES PERMITIDAS

Que no deben ser consideradas infracciones



«-Kani basami (tijera de piernas, pinzas de cancreio).

»-En la técnica de pierna recta, girar en la dirección de la pierna que no está siendo atacada.





▲ -En el mataleón al pie torcer hacia afuera el pie.

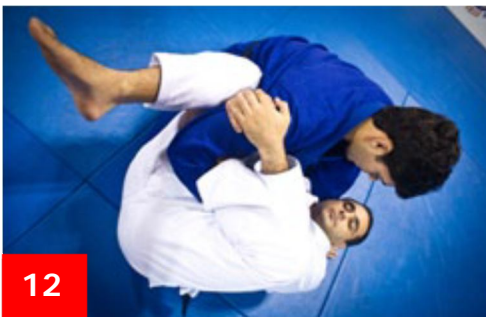


▲ -Torcer los dedos hacia atrás.



«-Sumergir al contrario clavándole la cabeza en el suelo y agarrando su cinturón cuando nos ha atacado con un single leg y este tiene la cabeza por fuera de nuestro cuerpo.

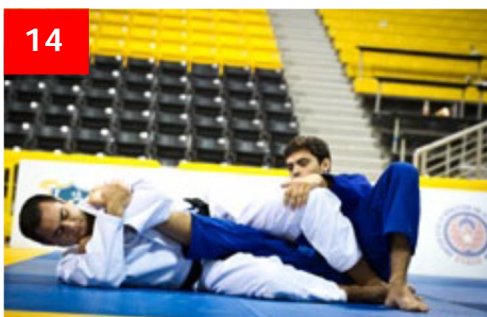
- Técnicas prohibidas, adicionalmente a las anteriores, en la categoría azul y morada de adultos y sénior:



▲ -Luxación de bíceps



▲ -Luxación de pantorrilla.



- Técnica recta a la rodilla (leg lock) {knee bar}.



-Mataleón al pie.

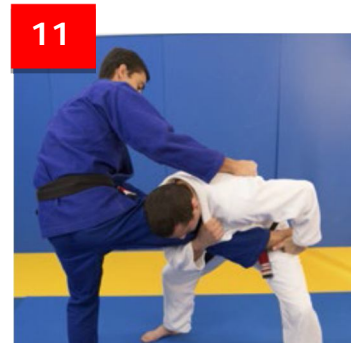
Técnicas prohibidas, adicionalmente a las anteriores, para adultos cinturón blanco y la categoría de edad comprendida entre los 16 y 17.



▲ - Técnica que presione las costillas o los riñones dentro de la guardia cerrada (do jime).



▲ -Mano de vaca {wrist lock, luxación a la muñeca}.



▲ -Single leg con la cabeza por fuera

- Técnicas prohibidas, adicionalmente a las anteriores, para las categorías de edad entre 13 y 15 años:



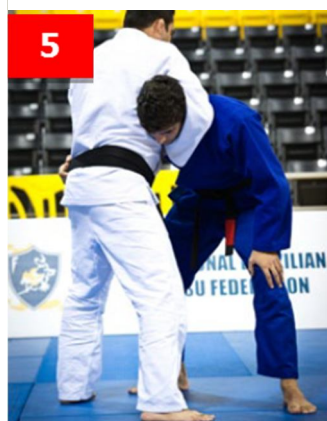
Estrangulación que fuerce la cervical



Llave de pierna recta



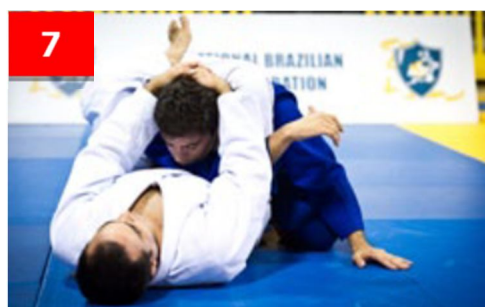
Estrangulación que use la manga del quimono (Ezequiel, mangaleón, sode jime).



Guillotina (Hadaka jime invertida, estrangulación de manos desnudas invertida).



Omoplata

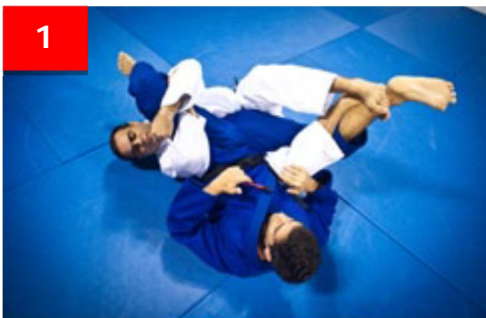


Triángulo tirando de la cabeza



Triángulo de mano

- **Técnicas prohibidas, adicionalmente a las anteriores, en la categoría de edad entre los 4 y 12 años:**



«-Posición de finalización que fuerce la apertura de la ingle.

(Observación: las imágenes mostradas en este apartado son ejemplos de técnicas prohibidas y no representan la amplia gama de situaciones técnicas y variaciones prohibidas.)

6.3.3. Faltas disciplinarias

- Cuando el luchador profiere palabras de bajo calado o gestos obscenos en dirección al adversario, la mesa central, al personal de mesa, al árbitro o al público.
- Cuando el luchador agrede al adversario, al árbitro o a cualquier otro miembro de la organización o del público.
- Cuando el luchador muerda, tire del pelo, golpee los genitales, los ojos o de cualquier golpe traumático intencional, tales como puñetazos, codazos, rodillazos, cabezazos, puntapiés, etc.
- Cuando el luchador durante la competición o al festejar la victoria actúa de forma ofensiva o irrespetuosa al adversario o al público utilizando palabras o gestos.
- Cuando uno o ambos luchadores menosprecian la importancia de la competición realizando acciones que simulen o finjan un combate.

6.4. Faltas graves.

- 6.4.1. Cuando el luchador se arrodilla o se sienta sin tener agarrado de ninguna forma al adversario.
- 6.4.2. Cuando el luchador en pie huye hacia los extremos del área de competición, evitando el combate con el adversario.
- 6.4.3. Cuando el luchador en pie empuja al adversario hacia fuera del área de competición sin una clara intención de finalizar o puntuar.
(Observación: Anteriormente, el luchador que era empujado recibía la sanción).
- 6.4.4. Cuando el luchador en el suelo huye del combate arrastrándose hacia afuera del área de competición.
- 6.4.5. Cuando el luchador en el suelo se pone en pie huyendo de la competición y no vuelve al combate en el suelo.
- 6.4.6. Cuando el luchador rompe un agarre del oponente que está llevando a la guardia y no vuelve al combate en suelo.

- 6.4.7.** Cuando el luchador deshace a propósito su propio quimono o su propio cinturón, causando la interrupción de la competición.
- 6.4.8.** Cuando el luchador agarra las bocamangas de la chaqueta o del pantalón del adversario con uno o más dedos dentro, incluso si es para efectuar un volteo o cualquier otro movimiento de competición.
- 6.4.9.** Cuando un luchador hace un agarre en el interior de la chaqueta o pantalón del oponente, cuando mete el pie dentro de su chaqueta y kimono o cuando pasa su mano dentro del traje del rival para hacer un agarre en el exterior del mismo.
- 6.4.10.** Cuando el luchador se comunice verbalmente o con gestos con el árbitro durante el combate, excepto en los casos en los que el luchador está comunicando un problema médico o presente un problema con su uniforme.
- 6.4.11.** Cuando el luchador desobedece una orden del árbitro.
- 6.4.12.** Cuando el luchador sale del área de competición al final del combate antes de proclamarse el resultado por el árbitro.
(Observación: en este caso específico no habrá sanción gestual y el árbitro señalará una sanción al luchador en el marcador concediéndole por lo menos una ventaja al adversario de acuerdo con la secuencia de sanciones prevista en el artículo 7.3).
- 6.4.13.** Cuando el luchador huye deliberadamente del área de competición para evitar la consolidación de un raspado del adversario*
- * En este caso, y sólo en este caso, el árbitro debe adjudicar dos puntos directos al oponente del que huyó del área de combate y la penalización para el luchador que huyó de la zona de combate.*
- 6.4.14.** En la modalidad de Jiu-Jitsu sin quimono, cuando el luchador hace cualquier agarre en su propio uniforme o en el uniforme del adversario.
- 6.4.15.** Cuando el luchador ponga la mano o el pie en la parte delantera de la cara del oponente.
- 6.4.16.** Cuando el luchador introduce a propósito su pie dentro del cinto del adversario.
- 6.4.17.** Cuando el luchador coloca a propósito el pie debajo de la solapa del adversario sin tener un agarre de mano en esta que le proporcione tracción.
- 6.4.18.** Cuando un luchador coloca un pie debajo de la solapa del adversario sin tener agarrada la misma con las manos.
- 6.4.19.** Cuando el luchador utiliza el propio cinturón o el cinturón del adversario como ayuda en la estrangulación o cualquier otra situación de competición mientras el cinturón estaba desamarrado.
- 6.4.20.** Cuando el luchador tarda más de 20 segundos en colocarse cada cinturón (en caso de usar también el de identificación) durante una interrupción de la lucha.
- 6.4.21.** Cuando el luchador da vueltas por el área de lucha y no busca contacto con el adversario.
- 6.4.22.** Cuando el luchador realiza un movimiento no intencionado y coloca a su adversario en posición de penalización.
- 6.4.23.** En la categoría de cinturón blanco, está prohibido saltar a la guardia cerrada mientras su oponente está de pie. Cuando se produce este movimiento, el árbitro detendrá la lucha y la reiniciará con ambos luchadores en el centro del área de combate.

6.5. Faltas Leves.

- 6.5.1. Cuando el luchador coloca la mano o el pie sobre la parte frontal del rostro del adversario.
- 6.5.2. Cuando el luchador engancha a propósito el pie en el cinturón del adversario.
- 6.5.3. Cuando el luchador coloca a propósito un pie sobre la solapa del quimono del adversario sin tener agarrado del mismo lado.
- 6.5.4. Cuando el luchador coloca el pie en la solapa, atrás del cuello del adversario, con o sin control de la misma.
- 6.5.5. No será considerada falta de combatividad cuando uno de los luchadores tenga dominio en la posición de montada o control por la espalda, a condición de que mantengan las características técnicas de estas posiciones.
- 6.5.6. Cuando el luchador sin la ayuda del quimono estrangula al adversario circundando el cuello con las dos manos o utiliza el pulgar para presionar la garganta del adversario.
- 6.5.7. Cuando el luchador posiciona una de las manos envolviendo la garganta y la otra mano la nuca.
- 6.5.8. Cuando el luchador tapa la nariz o la boca del adversario con las manos.
- 6.5.9. Cuando el luchador tarda más de 20 segundos en amarrarse el cinturón durante una interrupción de la competición.
- 6.5.10. Cuando el luchador habla con el árbitro durante el combate.
- 6.5.11. Cuando el luchador corre alrededor del área de competición y no busca el contacto con el adversario.



6.6. Falta de combatividad

- 6.6.1. La falta de combatividad se produce cuando un luchador claramente no busca evolucionar sus posiciones dentro de la competición y también impide que el adversario lo haga.
- 6.6.2. Cuando los dos luchadores demuestren simultáneamente falta de combatividad en cualquier posición de la competición.
- 6.6.3. No se considera falta de combatividad cuando el luchador estuviese defendiendo ataques del adversario a partir de la montada o control por la espalda o en las inmovilizaciones.
- 6.6.4. Ejemplos de situaciones que son faltas de combatividad.
 - Cuando el luchador después de dominar al adversario en cualquier posición de inmovilización no busca la mejora de posición.
 - Cuando el luchador en la guardia cerrada del adversario no busca el pase y al mismo tiempo evita que el adversario busque la evolución de la competición a partir de la guardia.
 - Cuando el luchador abajo en la guardia cerrada abraza la espalda o usa cualquier otro movimiento de control para mantener al adversario que está por encima pegado a su pecho sin la intención de finalizar o de puntuar.
 - Cuando el luchador en pie agarra y mantiene la mano en el cinturón del adversario impidiendo que el adversario complete los movimientos de proyección sin él mismo intentar algún ataque.

(Observación: los ejemplos de arriba son únicamente ilustrativos y no representan la totalidad de situaciones que pueden ser caracterizadas como falta de combatividad).

7. ARTÍCULO 7.- SANCIONES.

7.1. Las sanciones serán aplicadas por los árbitros con intención de garantizar la buena marcha de la competición y el respeto de las reglas del deporte y de la competición.

7.1.1. El árbitro seguirá las siguientes secuencias de sanciones para cada categoría de faltas.

7.2. Faltas gravísimas.

7.2.1. Faltas técnicas: descalificación sumaria del combate en el momento de la infracción.

7.2.2. Faltas disciplinarias: descalificación sumaria del combate y de la competición en el momento de la infracción.

7.3. Faltas graves

7.3.1. El árbitro seguirá la siguiente secuencia de sanciones.

1º. falta: Advertencia gestual.

2º. falta: Concesión de una ventaja para el adversario del luchador sancionado y marcación en el marcador de la primera sanción para el luchador.

3º. falta: Concesión de dos puntos para el adversario del luchador sancionado y marcación en el marcador de la segunda sanción para el luchador.

4º. falta: Descalificación del luchador.

7.3.2. Las faltas graves son acumulativas entre sí y las infracciones diferentes incidirán en la secuencia creciente de sanciones prevista en el inciso 7.3.1

(Observación: en la categoría de hasta 15 años, en la cuarta y quinta falta del luchador, el árbitro concederá dos puntos en cada falta para el oponente y una sanción por cada falta para el luchador. Al llegar a la sexta falta el árbitro descalificará al luchador.)

7.4. Faltas leves.

7.4.1. El árbitro seguirá la siguiente secuencia de sanciones.

1º. falta: Advertencia gestual.

2º. falta: Concesión de una ventaja para el adversario del luchador sancionado y anotación en el marcador de la primera sanción para el luchador.

3º. falta: Concesión de dos puntos para el adversario del luchador sancionado y anotación en el marcador de la segunda sanción para el luchador.

4º. falta: Descalificación del luchador.

7.4.2. Las faltas leves no son acumulativas entre sí y solo infracciones iguales incidirán en esta secuencia creciente de sanciones prevista en el artículo 7.4.1.

(Observación: en la categoría de hasta 15 años, en la cuarta y quinta falta del luchador, el árbitro concederá dos puntos en cada falta para el oponente y una sanción por cada falta para el luchador. Al llegar a la sexta falta el árbitro descalificará al luchador.)

7.5. Sanciones por falta de combatividad

7.5.1. La sanción por falta de combatividad atiende a un criterio especial.

- La primera sanción por falta de combatividad será siempre una advertencia gestual y verbal (orden "LUTE", luche) independientemente de cuantas sanciones ya hayan sido señaladas por el árbitro en el marcador.

- A partir de la segunda sanción por falta de combatividad, para definir qué sanción será aplicada al luchador sancionado, el árbitro deberá seguir la secuencia de sanciones prevista en el artículo 7.3 y el luchador será

sancionado con la marcación al adversario de una ventaja o de dos puntos o con la descalificación de acuerdo con los marcadores de sanciones señaladas en el marcador.

7.5.2. Las sanciones por falta de combatividad atenderán la siguiente secuencia después que el árbitro considere que uno o los dos luchadores están incurriendo en las situaciones definidas en el artículo 6.6.

1º. El árbitro contará 20 segundos.

2º. El árbitro hará un gesto correspondiente a la 1º advertencia por falta de combatividad (de acuerdo con la tabla en el artículo 1.4.1) y dará la orden verbal "LUTE".

3º. A partir de la segunda sanción por falta de combatividad, después del conteo hasta 20 segundos y la orden verbal "LUTE", el árbitro hará el gesto correspondiente a la sanción a ser aplicada al luchador de acuerdo con lo previsto en el artículo 7.3.1

8. ARTÍCULO 8.- OBLIGACIONES, PROHIBICIONES Y EXIGENCIAS

8.1. Indumentaria y uniformidad.

8.1.1. Deben estar confeccionados en algodón o tejido similar. El material no deberá ser muy espeso o duro de modo que impida que el oponente haga los agarres. En la categoría juvenil, adulto, máster y sénior es obligatorio el uso de quimonos trenzados.

8.1.2. Los quimonos deben ser enteramente de color blanco, azul o negro. No son aceptados quimonos con chaquetas y pantalones de colores diferentes, así como no serán aceptados quimonos con el cuello de la chaqueta de color diferente. No está permitido el uso de camisa debajo del quimono (con excepción de la categoría femenina).

8.1.3. En El traje debe ser completamente blanco, azul real o negro. No se permiten trajes con chaquetas y pantalones de colores diferentes ni se permite el uso de traje con la solapa de diferente color al resto de la chaqueta. No está permitido a los luchadores usar camisetas debajo del traje (excepto para las mujeres, que deben cumplir con el punto 8.1.4)..

8.1.4. En la categoría femenina, es obligatorio el uso de camiseta de mangas cortas o largas de tejido elástico pegado al cuerpo debajo del traje, sin necesidad de cumplir los requisitos de la gama de colores de la graduación. También se permite el uso de trajes de baño de una sola pieza (traje de baño) o top de gimnasia superior.

8.1.5. En las categorías cinturón negro masculino y femenino adultos, la organización del evento puede exigir que los luchadores tengan dos quimonos de colores diferentes (uno azul y otro blanco) para que las competiciones de las categorías arriba citadas cada luchador utilice un quimono de color diferente al del adversario.

8.1.6. Los quimonos no pueden presentar remiendos, estar rasgados, estar mojados, sucios o presentar olores desagradables.

8.1.7. La chaqueta debe llegar hasta los muslos del luchador y las mangas deben alcanzar mínimamente hasta 5 centímetros de las articulaciones de la muñeca del luchador cuando los brazos estuviesen estirados hacia enfrente en ángulo de 90º con el cuerpo.

8.1.8. El pantalón del quimono debe alcanzar mínimamente hasta llegar a los 5 centímetros encima del maléolo tibial (hueso del tobillo). Está prohibido utilizar cualquier tipo de pantalón por debajo del pantalón de quimono. En la categoría femenina, se permite el uso de pantalón de material elástico unido al cuerpo por debajo de los pantalones, siempre que su longitud sea más corta que los pantalones del quimono.

8.1.9. El luchador debe utilizar un cinturón resistente de 4 a 5 centímetros de ancho, que corresponda a la graduación con el extremo negro, excepto los cinturones negros que tendrán la punta blanca o roja. Debe ser utilizada sobre la chaqueta dando 2 vueltas a la altura de la cintura y siendo amarrado con un nudo, suficientemente apretado como para impedir que la chaqueta se suelte. Después del nudo cada punta del cinturón debe tener entre 20 y 30 centímetros sobrantes.

8.1.10. Está prohibido el uso de quimonos pintados en cualquier parte a no ser que sea el logotipo de su academia o de su patrocinador y solo en los mismos lugares permitidos para los parches o escarapelas e, incluso en los casos permitidos, el luchador será obligado a cambiar de quimono en caso que la tinta manche el quimono del adversario.

8.1.11. Antes del pesaje, el Inspector de Indumentaria verificará las medidas del quimono de acuerdo con el medidor oficial de la IBJJF.

- La comprobación va a verificar si están dentro de los patrones exigidos, las siguientes medidas: espesura máxima del cuello del quimono 1.5cm; ancho del cuello 5cm; holgura de la manga del quimono en toda su extensión 7cm.
- Cada luchador tiene derecho a un total de 2 mediciones del quimono en caso en caso de reprobación de la primera medición.
- El Inspector de Indumentaria debe verificar también el estado general del cinturón del luchador.

8.1.12. El medidor tiene estas medidas reglamentarias:

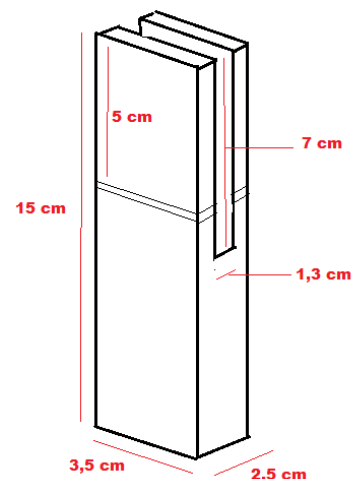
- Altura total del medidor: 15 cm.
- Ancho del medidor: 3.5 cm.
- Ancho del cuello del quimono: 5 cm.
- Grueso del cuello del quimono: 1.5 cm.
- Holgura de la manga del quimono en toda su extensión: 7cm.

8.1.13. Después del pesaje, el luchador no puede cambiar de quimono para su primera competición, bajo pena de descalificación.

- Después de la primera competición, el luchador puede solicitar al Coordinador de Oficiales de mesa el cambio del quimono. El nuevo quimono debe pasar por una nueva comprobación de medidas.
- El luchador está sujeto a descalificación si no se somete al control de medidas del nuevo quimono antes de su primera pelea con el nuevo quimono.

8.1.14. En la modalidad de Jiu-Jitsu sin quimono, los luchadores deben seguir las siguientes exigencias de vestuario:

- **Hombres:**
 - Bermuda principalmente de color negro con hasta el 30% de color de la graduación (cinturón) a que el luchador pertenece, sin bolsillos o con bolsos completamente cerrados, sin botones, cierres o cualquier pieza plástica o metálica que represente un riesgo para el adversario, y con cumplimiento de llegar como mínimo abajo de la mitad del muslo y como máximo hasta la rodilla.
 - Está permitido a los hombres la utilización de short o de pantalón de tejido elástico (pegado al cuerpo), tan largos como que queden incluidos debajo de las medidas de la bermuda.



- Camisa de tejido elástico (pegada al cuerpo) que cubra la línea de la cintura de la bermuda, de color negra o blanca, y con por lo menos 10% del color de la graduación (cinturón) a que el luchador pertenece.
- Camisas 100% del color de la graduación (cinturón) a que el luchador pertenece también son aceptadas.
- **Mujeres:**
 - Short, pantalón de lycra, de tejido elástico (pegado al cuerpo) o bermuda principalmente de color negro con hasta 30% del color de la graduación (cinturón) a que la luchador pertenezca, siendo la bermuda sin bolsillos o con los bolsillos totalmente cerrados y que cubra como mínimo debajo de la mitad del muslo y como máximo hasta la rodilla.
 - Camisa de tejido elástico (pegado al cuerpo) que cubra la línea de la cintura de la bermuda, de color negra o blanca y con por lo menos 10% del color correspondiente a la graduación (cinturón) a que el luchador pertenece.
 - Camisas 100% en el color de la graduación (cinturón) a que el luchador pertenece también son aceptadas.

8.2. Higiene

8.2.1.El luchador debe presentar uñas de los pies y manos cortadas y cortas.

8.2.2.Cabellos largos deben estar recogidos para no causar incomodo al otro luchador.

8.2.3.El luchador será descalificado si presenta pintura en los cabellos que durante la competición manche el quimono del adversario.

8.2.4.El luchador debe utilizar calzado hasta el borde del área de competición en los lugares donde esto sea permitido.

8.2.5.Después del pesaje, el Fiscal de Quimonos debe examinar a los luchadores para comprobar posibles problemas en la piel.

- El luchador que presente lesiones de piel percibidas por el Inspector de indumentaria será encaminado al sector médico del evento.
- El luchador debe presentar un informe firmado por el médico declarando que la lesión percibida no es contagiosa y no representa peligro para los demás luchadores.
- Para la organización del evento, el médico del campeonato tiene la palabra final en cuanto a la autorización del luchador para competir.

8.3. Otras exigencias

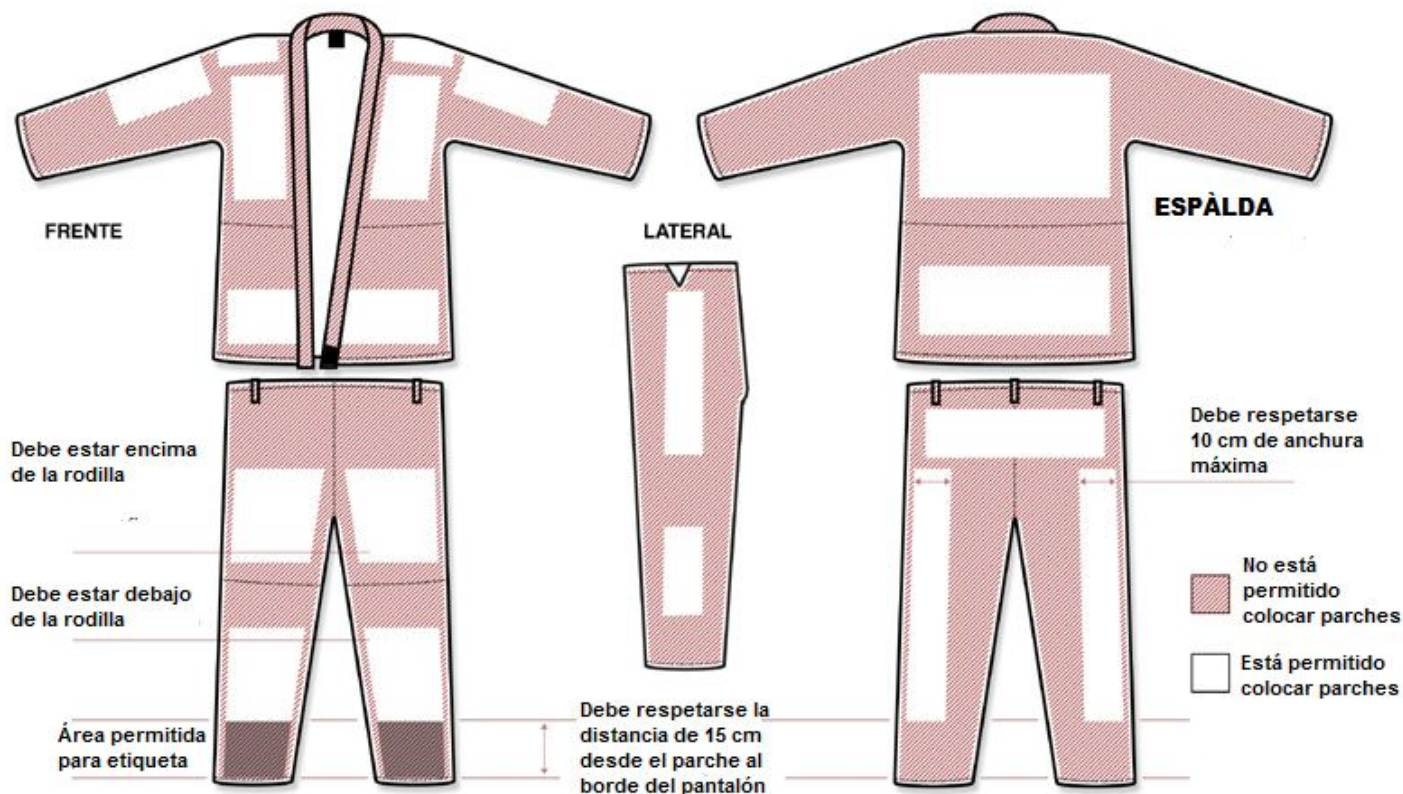
8.3.1.Cada luchador subirá una sola vez en la balanza oficial del evento para el pesaje.

8.3.2.El luchador puede pesarse sin tobilleras ni rodilleras, pero tiene que colocarse las mismas para la comprobación del quimono.

8.3.3.El luchador no puede subir a la balanza oficial con calzado o cualquier otra indumentaria que no forme parte del uniforme reglamentario permitido en la lucha.

8.3.4.Los parches o bordados solo pueden estar presentes en los lugares autorizados en el diseño de abajo. Los parches deben ser de tejido de algodón y deben estar debidamente cosidos. Todos los parches descocidos o colocados en un lugar no autorizado deben ser retirados antes de la comprobación de quimonos. Los quimonos con parches en lugares no autorizados deberán ser sustituidos.

8.3.5. Está permitida una etiqueta del fabricante del quimono en la parte frontal de una de las perneras del pantalón (siguiendo el área especificada en la ilustración). La etiqueta debe estar hecha de tejido fino con un área máxima de 36 cm² y no podrá ser bordada.



8.3.6. Prohibiciones referentes a los parches e inscripciones presentes en el uniforme.

- No se permitirá parches o inscripciones que contengan frases, símbolos o consignas ofensivas de género, orientación sexual, raza, cultura, religión e ideologías políticas.
- No se permitirá parches o inscripciones que contengan frases, símbolos o consignas que inciten a la violencia, vandalismo, actos sexuales, las drogas, el alcohol y el tabaco.

8.3.7. No está permitido el uso de protectores de articulaciones (rodilleras, tobilleras, etc.) que aumenten el volumen de cuerpo dificultando el agarre del quimono por parte del adversario.

8.3.8. No está permitido el uso de anillos, joyería, piercings, relojes, pulseras, pinzas para el pelo, zapatillas, protectores de orejas, grapas de cabello, protectores genitales ni otro protectores u adornos de material rígido que puedan causar lesiones al oponente o al propio luchador. Tampoco no está permitido el uso de cualquier cobertura en la cabeza, sean pañuelos, gorros u elásticos, vendas, gafas o lentes, incluso si son especiales para practicar deportes.

8.3.9. En la categoría femenina, se permite el uso de gorro que cubra el cabello.

El gorro debe cumplir con las siguientes especificaciones:

- Ha de ser elástico (o tenga elástico en los bordes)
- No puede tener ninguna parte rígida.
- No se puede tener cordones o cualquier tipo de cable para sujetarla.
- No puede tener ninguna inscripción.

- Debe ser del color negro.

8.3.10. Es obligatorio que los luchadores usen ropa interior en todas las competencias, tanto en competencias del quimono como No -Gi . La ropa interior debe ser de estilo "calzón " o "slip". El incumplimiento de este artículo será considerado falta, de conformidad con el apartado 6.3.2 y el luchador estará sujeto a las sanciones descritas en el Artículo 7.2.1 .

II. REGLAMENTO GENERAL DE COMPETICIONES

1. ARTÍCULO 1.- CATEGORÍAS Y TIEMPO REGLAMENTARIO DE COMBATE

- 1.1.** Las categorías de edad son definidas por la edad que el luchador cumplió o cumplirá en el año de realización del campeonato.
- 1.2.** En las categorías adulto, máster y sénior, no hay límite máximo de edad, sino solo límite mínimo.
- 1.3.** Las categorías obedecen a los límites de edad y tiempo reglamentario de competición establecidos en la tabla de más abajo.

CATEGORIA	EDAD	TIEMPO DE LUCHA	CINTO
BENJAMIN I	(año actual) - (año de nacimiento) = 4	02 minutos	
BENJAMIN II	(año actual) - (año de nacimiento) = 5	02 minutos	
BENJAMIN III	(año actual) - (año de nacimiento) = 6	02 minutos	
ALEVIN I	(año actual) - (año de nacimiento) = 7	03 minutos	
ALEVIN II	(año actual) - (año de nacimiento) = 8	03 minutos	
ALEVIN III	(año actual) - (año de nacimiento) = 9	03 minutos	
INFANTIL I	(año actual) - (año de nacimiento) = 10	04 minutos	
INFANTIL II	(año actual) - (año de nacimiento) = 11	04 minutos	
INFANTIL III	(año actual) - (año de nacimiento) = 12	04 minutos	
CADETE I	(año actual) - (año de nacimiento) = 13	04 minutos	
CADETE II	(año actual) - (año de nacimiento) = 14	04 minutos	
CADETE III	(año actual) - (año de nacimiento) = 15	04 minutos	
JUVENIL I	(año actual) - (año de nacimiento) = 16	05 minutos	
JUVENIL II	(año actual) - (año de nacimiento) = 17	05 minutos	
ADULTO	(año actual) - (año de nacimiento) ≥ 18	05 minutos	Blanco
		06 minutos	Azul
		07 minutos	Morado
		08 minutos	Marrón
		10 minutos	Negro
MASTER 1	(año actual) - (año de nacimiento) ≥ 30	05 minutos	Blanco/azul
		06 minutos	Morado/marrón/negro
MASTER 2	(año actual) - (año de nacimiento) ≥ 36	05 minutos	
MASTER 3	(año actual) - (año de nacimiento) ≥ 40	05 minutos	
MASTER 4	(año actual) - (año de nacimiento) ≥ 46	05 minutos	
MASTER 5	(año actual) - (año de nacimiento) ≥ 50	05 minutos	
MASTER 6	(año actual) - (año de nacimiento) ≥ 56	05 minutos	

- 1.4** Los tiempos mínimos de descanso entre cada competición son los definidos en la tabla de abajo.

Combates hasta la semifinal	Igual al tiempo reglamentario de combate de cada categoría
-----------------------------	--

Combates finales	Doble del tiempo reglamentario de combate de cada categoría
------------------	---

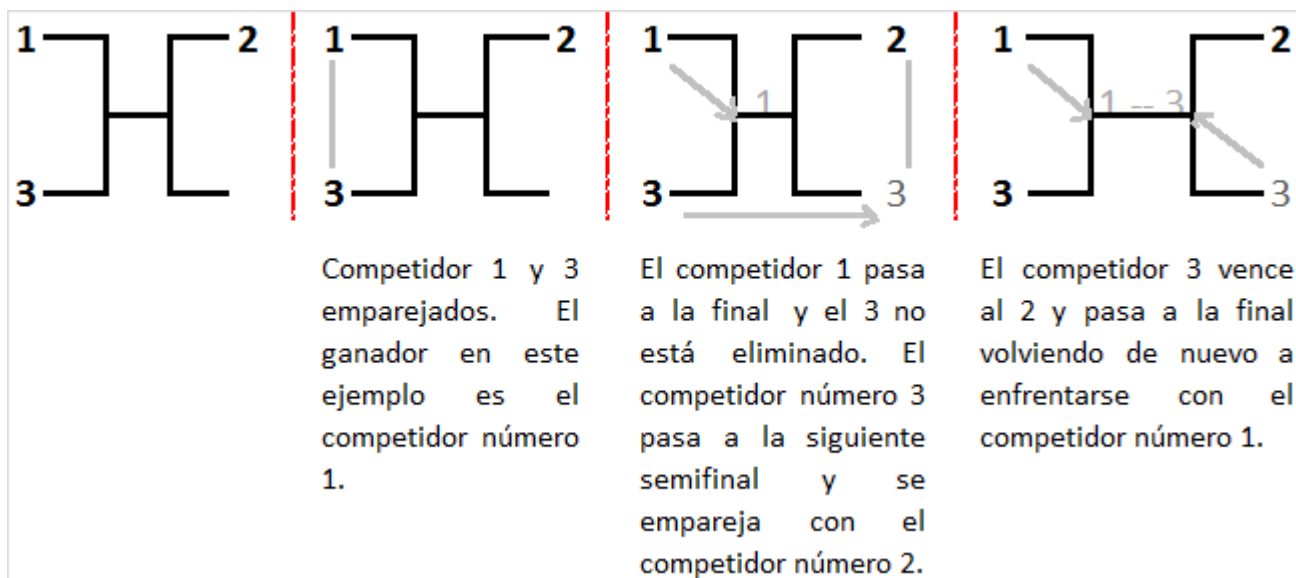
2. ARTÍCULO 2.- ELIMINATORIAS

- 2.1.** Cada categoría tendrá luchadores distribuidos en organigramas de competición.

2.2. Las competiciones se realizarán por el sistema de eliminación simple donde en cada combate el luchador perdedor es eliminado y el vencedor pasa a la próxima fase de disputa de la eliminatoria.

2.3. La única excepción al sistema de eliminación simple es el grupo de 3 (compuesto por solo 3 luchadores).

2.3.1. En el grupo de tres, después del primer combate, el vencedor pasa a la final y el perdedor pasa a enfrentarse al tercer luchador del grupo. El luchador vencedor del segundo combate, incluso aunque sea el perdedor del primer enfrentamiento; pasa a la final con el vencedor del primer combate.



2.3.2. En la llave de 3, si el luchador supera la categoría de peso máximo permitido, será eliminado de la competición sin el derecho de hacer la otra semifinal.

2.3.3. En caso de descalificación de un luchador en una llave de 4, la misma no adoptará el funcionamiento de una llave de 3.

2.3.4. En una llave de 3, si un luchador pierde su primera pelea por no asistir, pierde el derecho de luchar en la otra semifinal.

2.4. Descalificaciones en semifinales y finales

2.4.1. Semifinales

- Cuando los dos luchadores de una semifinal fuesen descalificados por falta técnica, la otra semifinal pasa a valer como final de categoría. En este caso, los luchadores descalificados son proclamados terceros en la clasificación.
- Cuando los dos luchadores de una semifinal fuesen descalificados por falta disciplinaria, la otra semifinal pasa a valer como final de categoría. En este caso, los luchadores descalificados no serán proclamados terceros, declarándose desiertas esas posiciones.
- Cuando los cuatro luchadores de las dos semifinales fuesen descalificados por falta técnica, los cuatro luchadores derrotados por ellos en los cuartos de final harán semifinales extraordinarias para decidir los finalistas de la categoría. En este caso, los semifinalistas descalificados serán proclamados terceros y los luchadores derrotados en las semifinales extraordinarias no recibirán medalla.
- Cuando los cuatro luchadores de las dos semifinales fuesen descalificados por falta disciplinaria, los cuatro luchadores derrotados por ellos en los cuartos de final harán semifinales extraordinarias para decidir los finalistas de la categoría. En este caso, los semifinalistas descalificados no recibirán medallas y los luchadores derrotados en las semifinales extraordinarias serán proclamados terceros.

- Cuando dos luchadores en una semifinal de una llave de tres son descalificados por una falta técnica, se realizará un sorteo para decidir cuál de los dos luchadores disputarán la final. El perdedor del sorteo tendrá el tercer lugar.
- En caso de darse la descalificación técnica y disciplinaria en una semifinal, el luchador descalificado por razones técnicas, obtendrá el tercer puesto. La otra semifinal se considerará la final de la categoría.

2.4.2. Finales

- Cuando los dos luchadores de una final fuesen descalificados por falta técnica, los perdedores de las semifinales vuelven a disputar la final. El ganador será declarado el nuevo campeón y el perdedor obtendrá la tercera posición. En este caso, los luchadores descalificados serán proclamados subcampeones.
- Cuando los dos luchadores de una final fuesen descalificados por falta disciplinaria, los luchadores perdedores en las semifinales disputarán la final. En este caso, los luchadores descalificados no serán proclamados terceros, declarándose desiertas esas posiciones.
- Cuando sólo un luchador es descalificado en la final por una falta disciplinaria, la medalla de plata se le dará al perdedor de la semifinal.
- Si tiene lugar una descalificación técnica y disciplina de dos luchadores en una final, no tendremos ganador de esta pelea. El perdedor será el luchador descalificado por una falta técnica, que retienen el derecho a la medalla de plata. Entonces tendremos una nueva lucha entre los perdedores de las semifinales por el ganador para ser declarado campeón. El perdedor será declarado el nuevo tercer puesto final.
- Cuando ambos luchadores son descalificados por una infracción disciplinaria definitiva, los perdedores de las semifinales vuelven a disputar una nueva final. En este caso, los luchadores que perdieron en los cuartos de final a los nuevos finalistas obtendrán el tercer lugar.

3. ARTÍCULO 3.- DISPUTA POR ACADEMIAS

3.1. Los resultados de los tres primeros colocados de cada categoría valen puntos para la disputa por academias dentro de cada categoría de disputa de la competición.

3.2. Los puntos atribuidos a las 3 primeras clasificaciones serán los siguientes:

- Campeón – 9 puntos
- Subcampeón – 3 puntos
- Tercer lugar – 1 punto

3.3. Desempate

3.3.1. Desempate en campeonatos donde los puntos de las categorías de edad son contados separadamente.

- La academia con mayor número de medallas de oro es la vencedora.
- En caso de empate en el número de campeones, es vencedor la academia con el mayor número de medalla de plata.
- En caso de empate en el número de medallas de oro y plata, es vencedora la academia con un mayor número de campeones con mayor graduación.
- En caso de empate en la graduación de los campeones, es vencedora la academia con el campeón de mayor grado más pesado.
- En caso de empate en todos los casos anteriores, se realiza un sorteo.

3.3.2.Desempate en campeonatos donde los puntos de dos o más categorías de edad son contadas de manera unificada.

- La academia con el mayor número de medallas de oro es vencedora.
- En caso de empate en el número de campeones, es vencedora la academia con mayor número de medallas de plata.
- En caso de empate en el número en el número de medallas de oro y de plata, será vencedora la academia con el mayor número de campeones de cinturón negro de las categorías de edad siguiendo la siguiente secuencia: adulto, máster, sénior I, sénior II, sénior III, sénior IV y sénior V.
- En caso de empate en el número de campeones en cinturón negro en todas las categorías de edad será vencedora la academia con el mayor número de campeones en el cinturón de mayor graduación de las categorías de edad siguiendo la siguiente secuencia: adulto, máster, sénior I, sénior II, sénior III, sénior IV, sénior V, juvenil II, juvenil I, cadete III, cadete II, cadete I, infantil III, infantil II, infantil I alevín III, alevín II, alevín I, benjamín III, benjamín II y benjamín I.
- En caso de empate en todos los casos anteriores se realizará un sorteo.

3.4. En las categorías con solo un luchador no cuentan sus puntos para la disputa por academias.

3.5. En las categorías con solo dos luchadores de la misma academia no cuentan los puntos para la disputa por academias.

3.6. La no comparecencia o la descalificación de un luchador no altera la estructura anterior de la llave de competición y tampoco la forma de contabilización de los puntos.

Ejemplo: En caso de descalificación o no comparecencia de un luchador en una llave de 4 luchadores, la misma no adoptará el método de funcionamiento de la llave de 3 (artículo 2.3.1).

3.7. Campeonatos por equipos

3.7.1.Al final de los combates de todos los luchadores, habiendo empate, los equipos podrán escoger un luchador para una competición extraordinaria.

4. ARTÍCULO 4.- PREMIOS

4.1. Los 3 primeros clasificados de cada categoría reciben medallas en el podio oficial del campeonato.

4.1.1.En todos los campeonatos, las recompensas seguirán las siguientes normas:

- El campeón recibe una medalla de oro.
- El subcampeón recibe una medalla de plata.
- Los dos terceros reciben cada uno una medalla de bronce.
- Los premios son concedidos de acuerdo con la proclamación soberana del resultado de las competiciones decididos por los árbitros, no habiendo cambio de posiciones en el podio en el momento de la recompensa.
- Para participar en la ceremonia de premios, el luchador debe estar uniformado exclusivamente con quimono permitido en campeonatos con quimono y con el uniforme de competición en los campeonatos sin quimono.
- No está permitido el uso de vestidos extraños a la práctica del deporte.

4.1.2.En los campeonatos por equipos, solo los dos primeros equipos reciben medalla en el podio oficial del campeonato.

4.2. El luchador que fue descalificado o no se presentó en una categoría no tiene derecho a recibir medalla y su nombre no constará en la lista final de posiciones de la misma.

4.2.1. La única excepción a lo de determinado en el artículo 4.2 (el anterior) se da en caso de que el luchador ya tenga realizado por lo menos un combate en la categoría.

4.2.2. El luchador que fue descalificado por falta disciplinaria no tiene derecho a recibir medalla y su nombre no constará en la lista final de posiciones del campeonato.

4.3. **El luchador que estuviese en solitario en una categoría precisa tener el quimono comprobado, ser pesado y aprobado para recibir medalla e inscribir su nombre en la lista final de posiciones del campeonato.**

4.3.1. En las categorías pesadísima y absoluto, el luchador que estuviese en solitario en la categoría necesita tener el quimono comprobado y aprobado para recibir medalla e inscribir su nombre en la lista final de posiciones del campeonato.

5. ARTÍCULO 5.- INSCRIPCIÓN

5.1. **El luchador para inscribirse en cualquier campeonato precisa estar afiliado a una academia y que esta academia esté sujeta a aprobación de la IBJJF.**

5.2. **Cada academia tiene el derecho a inscribir hasta dos luchadores en cada categoría de peso, por cinturón, categoría de edad y sexo.**

5.3. **El profesor responsable por cada academia o asociación de academias tiene poder soberano sobre la inscripción de los luchadores de su academia o asociación de academias, pudiendo hacer alteraciones, inclusiones y exclusiones en todas las categorías, incluyendo la absoluta.**

5.4. **Las inscripciones para cada campeonato seguirán el cronograma ampliamente divulgado por la IBJJF y todos los plazos deben ser obedecidos.**

5.5. **El luchador que está comprobado que es cinturón negro de judo no podrá participar en ningún campeonato como cinturón blanco.**

5.6. **El luchador que no atienda las exigencias de las reglas específicas de la competición o de este Reglamento General de Competición podrá ser descalificado en cualquier momento; antes, durante o después de la competición.**

5.7. **Los luchadores inscritos como cinturón negro únicamente podrán luchar en la categoría en la que estuvieran registrados en la IBJJF o sus entidades afiliadas en el momento de la inscripción.**

5.8. **El luchador sólo podrá competir en el grado que está registrado en el IBJJF (o sus filiales). Si es graduado por su maestro antes del tiempo mínimo de la permanencia en el grado o el grupo de edad, no puede competir en el grado actual ni en el anterior.**

5.9. **Desde el momento de la graduación de un luchador, ya no puede competir en el grado anterior. Si un luchador se graduó durante una competición después de la final de su categoría, se le prohíbe competir en la clase open.**

6. ARTÍCULO 6.- OTRAS DISPOSICIONES

6.1. **Las reglas específicas de cada competición prevalecerán sobre este Reglamento General de Competición en caso de discrepancia.**

6.2. **Está prohibido a cualquier persona que esté ejerciendo funciones oficiales de organización del campeonato dar instrucciones a cualquier luchador que esté dentro del área de competición.**

6.3. **Está prohibido a cualquier persona que no sea parte del equipo de organización del evento hablar con el personal de mesa.**

III. MANUAL DE FORMATO DE COMPETICIONES.

1. ARTÍCULO 1 - ÁREA DE COMPETICIÓN.

1.1. El área de competición estará formado por una o más áreas, marcadores de puntuación, una zona de calentamiento, una zona de pesaje, una mesa de centro y una zona de premios.

1.2. **Áreas de combate**

1.2.1. El área de competición se compone de una zona de combate y una zona periférica de seguridad diferenciadas entre sí por diferentes colores.

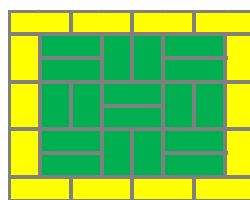
1.2.2. El tamaño mínimo de un área de competición es de 64m² de los cuales 36m² corresponden al área de combate y 28m² al área de seguridad que rodea el área de combate.

1.2.3. El tamaño máximo de un área de competición es 100m², con 64m² que comprenden la zona de combate y 36m² que comprende la zona de seguridad que rodea el área de combate.

1.2.4. Un área de competición 64m² montado utilizando segmentos de 1 x 2 metros se ha de configurar de la siguiente manera:

- 18 segmentos en el área de combate.

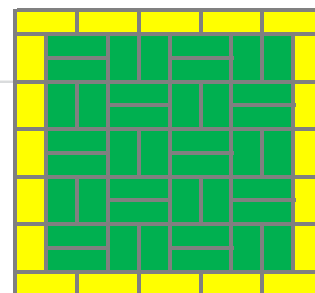
- 14 segmentos en el área de seguridad.



1.2.4. Un área de competición 100m² montado utilizando segmentos de 1 x 2 metros se ha de configurar de la siguiente manera:

- 32 segmentos en el área de combate.

- 18 segmentos en el área de seguridad.



1.3. **Mesa de arbitraje**

1.3.1. Estará compuesto por una mesa y una o dos sillas, colocadas delante de cada área de competición.

1.3.2. Cada mesa debe mostrar claramente el número del área de competición al que corresponde y contendrá dos marcadores y un reloj. En casos especiales, un marcador electrónico puede ser utilizado en lugar de los marcadores manuales y el reloj.

1.3.3. El marcador manual se coloca en la mesa de tal manera que la mitad de color verde y amarillo está a la derecha del árbitro cuando este está mirando hacia el marcador.

4	3	2	1	1
MONTADA CONTROL A LA ESPALDA	PASE DE GUARDIA	DERRIBO - RASPADO RODILLA A LA BARRIGA	SANCIONES	VENTAJAS

1.4. Área de calentamiento

- 1.4.1. Existirá un área acordonada adyacente a la zona de competición para uso exclusivo de los luchadores.
- 1.4.2. El comité organizador del campeonato convocará a los luchadores de cada categoría al área de calentamiento como paso previo a la competición de acuerdo al cronograma del evento.
- 1.4.3. Es en este lugar, y sólo en este lugar en el que los árbitros auxiliares llamarán a los luchadores a las áreas de competición.
- 1.4.4. Corresponde a la comisión organizadora del evento determinar si una báscula se situará en el área de calentamiento para los luchadores a fin que puedan comprobar su peso antes del pesaje oficial.

1.5. Zona de pesaje y control de indumentaria.

- 1.5.1. Las indumentarias de los luchadores deberán someterse a una inspección por el tamaño, la colocación de parches, la higiene, la solapa y del estado general.
- 1.5.2. El área de pesaje debe incluir al menos una báscula con la que determinar el peso del luchador.

1.6. Mesa central

- 1.6.1. Será colocada en un lugar central al de todas las áreas de competición. Desde allí, las llaves de luchadores se distribuirán a los árbitros auxiliares y los diagramas de los resultados se elaborarán con el fin de adjudicar las medallas a los luchadores.

1.7. Podio

- 1.7.1. Se compone de tres niveles: el nivel más alto para los atletas ganadores; el segundo más alto (a la derecha del ganador) para el segundo lugar; y la más baja (a la izquierda del primer lugar) para los restantes.

2. ARTÍCULO 2 - EL PERSONAL Y SUS FUNCIONES

- 2.1. **Director General de la Competición:** supervisa la competición global y toma las decisiones finales con respecto a las cuestiones relativas a la organización y la marcha del evento.
- 2.2. **Supervisor de Coordinadores de Competición:** supervisa todo el trabajo realizado por los Coordinadores de Oficiales de Mesa, asegurándose que realizan correctamente la marcha de los diagramas de luchadores. Ayudan a la Mesa Central para distribuir, recoger y combinar los diagramas de luchadores.

- 2.3. **Director General de Arbitraje:** selecciona los árbitros y decide las rotaciones de estos a lo largo del evento. Guía y emite una evaluación técnica de los árbitros al final de cada día de competición.
- 2.4. **Coordinador de Mesa Central:** distribuye los diagramas de luchadores, transmite los resultados a la mesa central, y es responsable del control de registro y diagrama de luchadores de la división absoluta.
- 2.5. **Asistente de Mesa Central:** presta asistencia al Coordinador de la Mesa Central y los registros de los resultados de cada diagrama de luchadores entregado por el Coordinador de Oficiales de mesa.
- 2.6. **Árbitro:** juzga a cada competición.
- 2.7. **Coordinador de Competición:** recibe los diagramas de competición de la mesa central, convoca a los luchadores al área de calentamiento, verifica sus documentos de identidad, los convoca para verificar su indumentaria, los pesa antes del primer combate, los dirige al área de competición, y después del combate registra el resultado en el marcador. Después de un combate, devuelve el diagrama de luchadores a la mesa central.
- 2.8. **Oficial de Mesa:** registra los puntos, las ventajas y las sanciones señaladas por el árbitro en el marcador, cronometra el combate, y anuncia el final del combate con un silbato.
- 2.9. **Inspector de Indumentaria:** inspecciona la indumentaria de cada luchador para asegurarse de que cumplen con las especificaciones de tamaño, higiene, apariencia, posición de parches y estado general.
- 2.10. **Equipo de Trofeos:** llama a los medallistas al podio y entrega medallas a los premiados de cada categoría.
- 2.11. **Locutor:** anuncia los combates por el altavoz y hace anuncios generales durante toda la competición.

Nota: en caso de duda, consúltese la [versión portuguesa](#).