REGLAMENTO DE JIU JITSU SISTEMA LUCHA

Normativa general de competición

www.jjif.sport

V.4.0

Este manual se ha realizado con el inestimable apoyo de la Federación Internacional de Jiu Jitsu (en adelante JJIF). Contiene las normas de arbitraje del sistema de competición Lucha de Jiu-Jitsu, aprobado en octubre de 2022. Ha sido revisado completamente en el 2022.

Los derechos de autor (especialmente de las fotografías) pertenecen a la JJIF.

La versión oficial del reglamento es únicamente la versión en inglés.

Los textos en cursiva son normas adicionales para las categorías U16 (infantiles) y pre-infantiles.

www.jjif.sport

Sección 01 Uniformidad y requisitos personales 5
Sección 02 Categorías y tiempo 8
Sección 03 Árbitros y mesas de anotadores 10
• Árbitros 11
• Mesa de anotadores 12
Sección 04 Desarrollo del combate 13
Sección 05 Aplicación de Hajime, Mate, Sonomama y Yoshi 16
Sección 06 Puntuación 19
• Parte 1 21
• Parte 2 23
• Parte 3 25
Sección 07 Sanciones / faltas / actos prohibidos 28
• Faltas leves 30
• Faltas graves 33
• Faltas prohibidas 37
Sección 08 Desenlace del combate 42
Sección 09 Incomparecencia y abandono 44
Sección 10 Lesión / Accidente / Enfermedad 46
Sección 11 Situaciones no cubiertas por el Reglamento 48
Anexos – Anexos y adaptaciones 50

GENERALIDADES

En el Sistema de Lucha dos competidores combaten uno contra el otro en una competición deportiva de Jiu Jitsu.

El objetivo del combate es ganar al oponente por **full-ippon** (puntuando una técnica perfecta en parte 1, 2 y 3) o por un número mayor de puntos.

El Sistema de Lucha de Jiu Jitsu se compone de tres partes:

- Parte 1: Puñetazos, golpes y patadas (en adelante **atemis**).
- Parte 2: Proyecciones y derribos (en adelante **derribos**), luxaciones y estrangulaciones. (en adelante **técnicas de abandono**).
- Parte 3: Técnicas de control en suelo (en adelante **osae-komi**), luxaciones y estrangulaciones (en adelante **técnicas de abandono**).

Toda modificación futura, así como otras restricciones, adaptaciones de organización o protocolos para diferentes formatos deportivos, se podrán encontrar en el Código Deportivo de esta Federación (en adelante SC - “Sporting Code”), así como en los anexos de este documento.

Ante cualquier contradicción entre estos dos textos prevalecerá lo indicado en el SC.

SECCIÓN 01

UNIFORMIDAD Y REQUISITOS PERSONALES

SECCIÓN 01

UNIFORMIDAD Y REQUISTOS PERSONALES

Los competidores están obligados a seguir estrictamente las normas mencionadas en el SC sobre uniformidad de competición y requisitos personales.

Si los competidores no cumplen estas normas, no se les permitirá empezar el combate. Una vez que se ha notificado al competidor, se le dará 2 minutos para subsanar los requerimientos realizados.

1.1 Los competidores deben vestir un gi que siga las normas presentes en el SC.

1.2 Las competidoras deben llevar, y los competidores pueden llevar, mallas y camisetas blancas de licra ajustada bajo el gi. Se permite llevar hijab.

1.3 Todos los competidores deberán llevar protecciones de puño blandas, cortas y ligeras, así como protecciones de pie y tibia que coincidan con el color de su cinturón (rojas o azules).

Las protecciones deben estar hechas de espuma blanda y tener un grosor entre 1 y 2 centímetros. Deberán ser de la talla correcta y estar en buen estado.

1.4 Se permite usar coquilla y protector bucal. Todos los competidores de las categorías U18 y de menor edad deberán llevar protector bucal; los competidores masculinos deberán llevar, además, coquilla.

1.5 Las competidoras pueden llevar también protector de pecho.

1.6 Cualquier protección añadida y no mencionada aquí (por ejemplo, rodilleras prostéticas) deberán ser blandas y suficientemente delgadas como para no dificultar el agarre del oponente.

1.7 Los competidores no podrán vestir nada que pueda dañar o poner en peligro al oponente.

1.8 Todas las protecciones deben llevarse bajo el gi.

1.9 Los competidores deberán tener las uñas de sus manos y pies cortas.

1.10 El pelo largo deberá ser recogido con una banda elástica blanda.

1.11 Cualquier requisito adicional descrito en el SC, así como los específicos de los eventos, son de obligado cumplimiento.

SECCIÓN 02

CATEGORIAS Y TIEMPO

SECCIÓN 02

CATEGORIAS Y TIEMPO

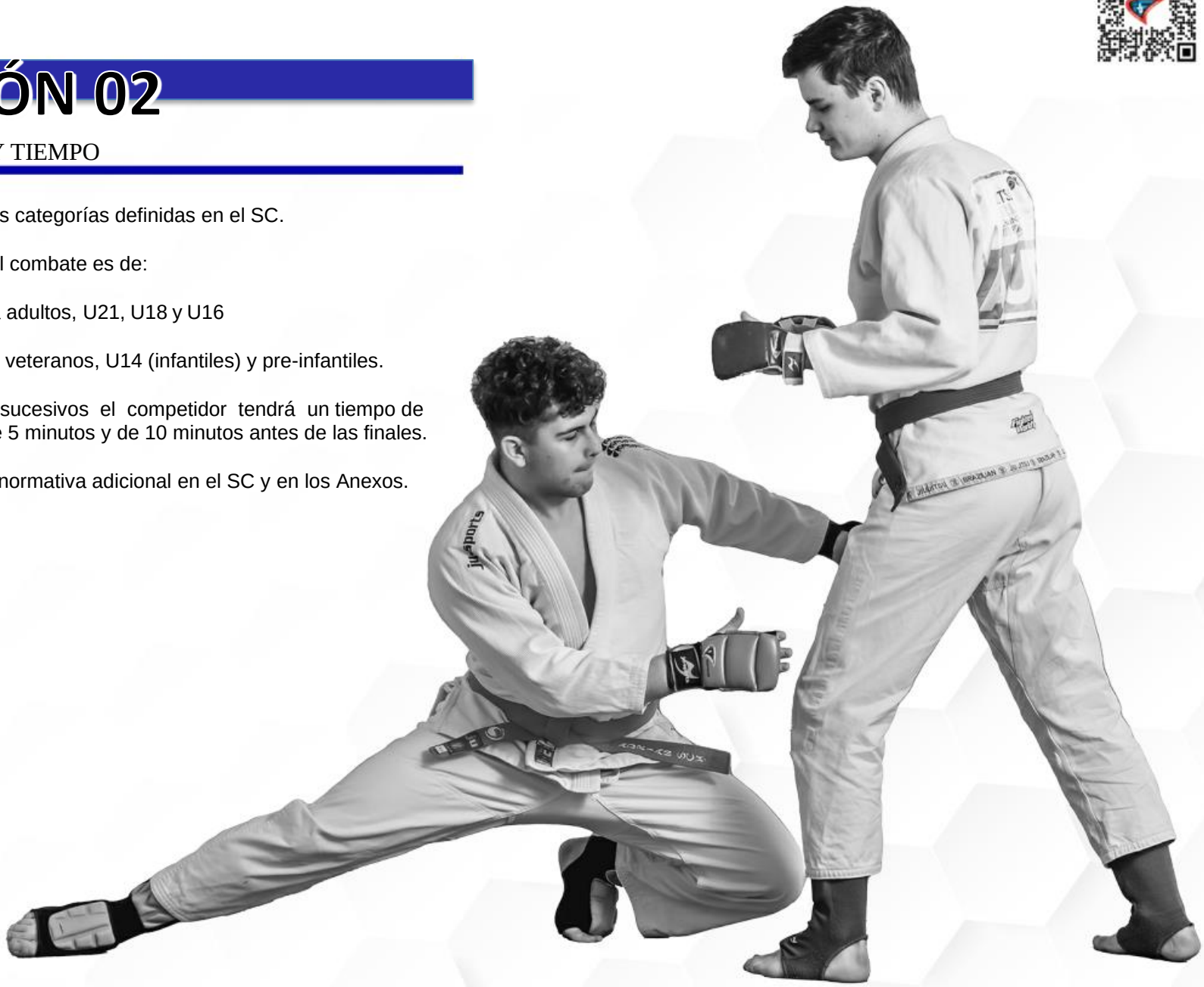
2.1 Se aplicarán las categorías definidas en el SC.

2.2 La duración del combate es de:

- 3 minutos para adultos, U21, U18 y U16
- 2 minutos para veteranos, U14 (infantiles) y pre-infantiles.

2.3 En combates sucesivos el competidor tendrá un tiempo de recuperación de 5 minutos y de 10 minutos antes de las finales.

2.4 Se encontrará normativa adicional en el SC y en los Anexos.



SECCIÓN 03

ÁRBITROS Y MESA DE ANOTADORES

SECCIÓN 03

ÁRBITROS Y MESA DE ANOTADORES

3.1 Árbitros

3.1.1 El principal árbitro en el Sistema de competición de Lucha es el **Árbitro Central** (AC), que permanece dentro del área de competición y conduce el encuentro.

3.1.2 El AC es el único que muestra las decisiones sobre puntuación, sanciones, tiempo médico, y modifica o no los resultados.

3.1.3 El AC contará con el apoyo de dos **Vídeo-Árbitros** (VA) situados junto a la mesa de anotadores. Dos cámaras se instalarán en esquinas opuestas del tatami.

3.1.4 El **Árbitro de Mesa** (AM) está a cargo de la mesa de anotadores.

3.1.4.a El AM anuncia la puntuación y las sanciones a los anotadores.

3.1.4.b El AM ordena el comienzo del tiempo médico cuando el personal médico inicia la atención en el tatami.

3.1.4.c El AM informa al AC acerca de la finalización del tiempo de combate, del tiempo de osae-komi y del tiempo médico.

3.1.5 Las acciones que supongan una lesion o full-ippon serán siempre revisadas por los VA.

3.1.6 Las acciones que lleven a un hansoku make directo deberán ser revisadas por el **Director de Arbitraje** (DA).

3.1.7. Las decisiones arbitrales pueden ser apeladas por el entrenador siguiendo el procedimiento de Challenge descrito en el SC.

3.1.8. Cuando el vídeo-arbitraje no pueda ser utilizado, el AC contará con la asistencia de dos **árbitros laterales** (AL).

3.1.8.1 Los AL se sitúan en el área de seguridad (en dos laterales opuestos del área de competición), siguiendo en todo momento el curso del combate lo mejor posible y concediendo sus puntos.

3.1.8.2 La puntuación se registra de acuerdo a los puntos otorgados por la mayoría de los tres árbitros.

3.1.9 El DA, el AC y uno de los VA estarán conectados por un canal de audio de intercomunicación separado.

3.1.10 Tanto el AC como los VA cuentan con el apoyo y la supervisión del **Director de Arbitraje** (DA), quien evalúa el trabajo del AC y realiza un seguimiento de los árbitros.

3.1.11 Es deber de los árbitros intervenir en un combate cuando lo estimen necesario.

3.1.12 Es deber del AC mantener a los competidores dentro de los límites de la zona de combate.

3.1.13 Es deber del AC sancionar a los entrenadores y pedirles que abandonen el área de competición de acuerdo con el SC.

3.1.14 Los árbitros de un combate deben ser de direferentes países si es posible (o de diferentes clubes en caso de una competición nacional).

3.2 Mesa de anotadores

3.2.1 La mesa de anotadores estará compuesta al menos por un anotador, que trabaja con el AM.

3.2.2 La mesa de anotadores se sitúa enfrente de la posición del AC al inicio del combate.

3.2.3 Un primer anotador será el responsable del marcador electrónico. Si el registro en papel fuera necesario, un segundo anotador será el responsable de esta función.

SECCIÓN 04

DESARROLLO DEL COMBATE

SECCIÓN 04

DESARROLLO DEL COMBATE

Árbitro

Llamada a los competidores

4.1 Los competidores comienzan uno enfrente del otro en medio de la zona de combate, separados aproximadamente por una distancia de dos metros. El competidor con el cinturón rojo se encuentra en el lado derecho del AC. A la señal del AC los competidores harán un saludo de pie, primero a los árbitros, luego entre ellos.

4.2 Cuando el AC anuncie **Hajime,** el combate se inicia en la parte 1.

4.3 Un combate en el Sistema Lucha de la JJIF consta de tres partes:

- El combate empieza en parte 1 y se reiniciará en parte 1 tras haber parado el combate con mate. El combate continua en parte 1 si el agarre en partes 2 o 3 se rompe. La puntuación en parte 1 se consigue realizando atemis.

- La parte 2 se inicia cuando se estabilice un agarre por parte de cualquier competidor y continúa hasta que los dos competidores tienen sus rodillas en el suelo o uno de ellos está sentado o tumbado.
  Los atemis están prohibidos en parte 2, excepto los realizados simultáneamente con el agarre inicial.
  La puntuación en parte 2 se consigue realizando derribos, así como luxaciones y estrangulaciones con abandono.

- La parte 3 comienza en cuanto los dos competidores tienen sus rodillas en el suelo o uno de ellos está sentado o tumbado, y finaliza cuando se vuelven a dar los requisitos de partes 1 o 2.
  Los atemis están prohibidos en parte 3 y los derribos no obtendrán puntuación.
  La puntuación en parte 3 se consigue realizando osea komi, o técnicas de abandono .

4.4 Los competidores deben ser activos con el propósito de conseguir puntos en todas las partes.

4.5 Los competidores activos pueden cambiar entre las partes.

4.6 Después de **mate** los competidores deben reajustarse inmediatamente su gi y protecciones, y volver a sus posiciones iniciales.
Si el gi o las protecciones de un competidor no están colocadas, el AC utilizará el gesto para **reajustarse el gi,** permitiéndole usar 15 segundos más para hacerlo.
Si esto sucede varias veces, el competidor será sancionado con shido.

4.7 Las técnicas que comienzan fuera del área de combate no serán puntuadas. El AC debe parar cualquier acción realizada fuera del área de combate e indicar a los competidores que deben volver al centro del tatami, uno enfrente del otro, en posición de pie.

4.8 Si un competidor entra momentáneamente en el área de seguridad con los dos pies y Vuelve al área de combate inmediatamente, el combate no se deberá parar.

4.9 Al final del combate, el AC anuncia el ganador y dirige el saludo de pie, primero entre los competidores, después hacia los árbitros.

SECCIÓN 05

APLICACIÓN DE HAJIME, MATE, SONOMAMA Y YOSHI

SECCIÓN 05

APLICACIÓN DE “HAJIME”, “MATE”, “SONOMAMA” Y “YOSHI”

5.1 El AC anuncia **hajime** para inciar el combate o para reiniciarlo después de **mate**.

5.2 El AC anuncia mate para detener el combate en los siguientes casos:

5.2.1 Si uno o ambos competidores abandonan la zona de combate completamente en parte 1 o 2.

5.2.2 Si ambos competidores abandonan la zona de combate completamente en parte 3.

5.2.3 Si el contacto en parte 2 o 3 se pierde y los competidores no tienen la iniciativa de continuar en parte 1.

5.2.4 Si un competidor está de rodillas o en una posición sentada o tumbada y su oponente realiza un atemi.

5.2.5 Cuando el tiempo de osae-komi ha finalizado.

5.2.6 En caso de abandono (si un competidor abandona, muestra alguna señal de abandono, grita, o si uno de los competidores no es capaz de abandonar por sí mismo durante una estrangulación o luxación).

5.2.7 Para sancionar a uno o ambos competidores en parte 1.

5.2.8 Si uno o ambos competidores están heridos, inconscientes o enfermos.

5.2.9 En cualquier otra situación que el AC lo considere necesario (por ejemplo, para reajustarse el gi o comunicar una decisión).

5.2.10 En cualquier otro caso, cuando uno de los ALs/VAs lo considere necesario y, por lo tanto, palmee las manos.

5.2.11 Cuando el combate ha finalizado.

5.3 El AC utilizará **sonomama** para detener temporalmente a los competidores. En este caso, no se les permite a los competidores moverse hasta que el combate se reanude. Se anunciará **sonomama:**

5.3.1 Para dar una advertencia o sancionar a un competidor o a ambos en parte 2 o 3.

5.3.2 En cualquier otro momento en que el AC considere necesario detener el combate, siempre y cuando los competidores estén en parte 2 o 3.

5.4 Después de **sonomama** los competidores continúan en la misma posición en la que estaban cuando se dio la orden.

5.5 El AC anunciará **yoshi** para reiniciar el combate después de **sonomama.**

SECCIÓN 06

PUNTUACIÓN

SECCIÓN 06

PUNTOS

Si el equipo arbitral está compuesto por un AC y dos VAs:

- Los puntos serán concedidos por el AC.
- Si al menos uno de los VA está de acuerdo con el AC, la puntuación no se modifica.

Si ambos VA están en desacuerdo con el AC, uno de ellos se levanta y muestra la puntuación modificada (si ambos VA están de acuerdo), o muestra la puntuación intermedia (si los 3 árbitros interpretan la acción decidiendo puntuaciones diferentes).

Si la puntuación es modificada por los VAs, el AC mostrará la parte en la que se ha producido el cambio y corregirá la puntuación.

Si el equipo de árbitros está compuesto por un AC y dos AL:

- Todos los árbitros muestran la puntuación y se concederá por mayoría de puntos, es decir, los puntos se darán al competidor cuando al menos dos árbitros (el AC y un AL, o los dos ALs) han marcado la misma puntuación.
- Si los árbitros conceden diferentes puntos entre ellos, la puntuación intermedia será la que se registre en el marcador.

6.1 Parte1

6.1.1 Los atemis deberán tener como objetivo el torso o la cabeza, excluyendo los atemis directos a la cabeza.

6.1.2 Los atemis deben cumplir tres criterios para ser puntuados:

a Debe tocar al oponente, pero no más fuerte que light-contact.
En categorías U16 y pre-infantiles, los ataques por encima de la clavícula no deben tocar la cabeza.

b Los atemis deben ser aplicados con hikite/hikiashi. Una patada que pueda coger el oponente no tiene hikiashi, por lo que obtendrá, como mucho, un waza-ari.

c Deben ser realizados con potencia, equilibrio y control.

6.1.3 Las siguientes técnicas conseguirán la siguiente puntuación en parte 1:

Ippon (3 Puntos)

Ippon (3 puntos): aquella patada a la cabeza que satisfaga los 3 criterios y que el oponente no pueda bloquear.

Ippon (2 Puntos)

Ippon: aquel atemi que satisfaga los 3 criterios, no bloqueado por el oponente y que no deba puntuarse con 3 puntos.

Waza-ari (1 Punto)

Waza-ari: aquel atemi que satisfaga los 3 criterios pero que es parcialmente bloqueado,

o

aquel atemi que satisfaga solo 2 criterios y no es bloqueado.

6.1.4 Lances en Parte 1:

6.1.4.a Un lance se inicia cuando los competidores se aproximan uno al otro y comienzan a aplicar técnicas de atemi.

6.1.4.b Solo se podrá puntuar una técnica en cada lance.

6.1.4.c La prioridad para decidir qué técnica es puntuada se dará de acuerdo a:

1. La primera técnica de ippon realizada (no importa si es de 2 o 3 puntos).
2. La primera técnica de waza-ari realizada.

6.1.4.d Si ambos competidores realizan una técnica válida con la misma puntuación (ambos ippon de 2 o 3 puntos o ambos waza-ari) y a la vez, no se dará ningún punto (**acción simultánea**).

6.1.4.e Varias acciones pueden ser objeto de sanción en un mismo lance.

6.1.4.f El lance termina cuando:

- Los competidores se separan el uno del otro y la distancia entre ellos aumenta.
- Ambos competidores dejan de realizar técnicas.
- Los competidores pasan a parte 2.

6.2 Parte 2

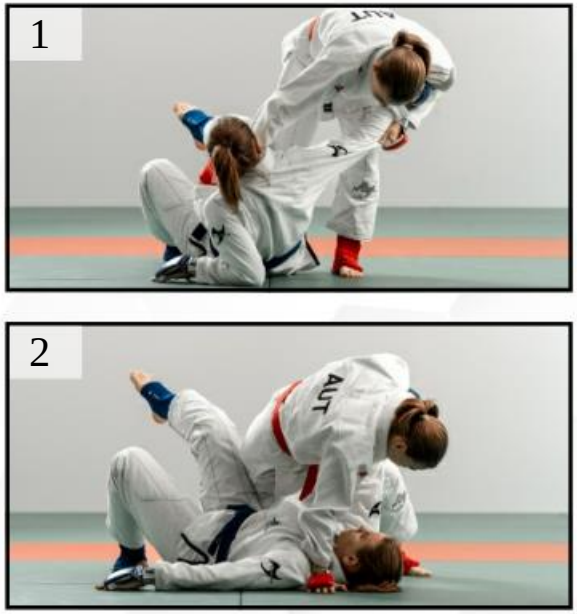
6.2.1 Las siguientes técnicas conseguirán la siguiente puntuación en parte 2:

Ippon (3 Puntos)

Ippon (3 Puntos): se dará en aquellas estrangulaciones y luxaciones que provoquen el abandono del oponente.
Estas técnicas no están permitidas en las categorías U16 y pre-infantiles.

Ippon (2 Puntos)

Ippon: se dará en aquel derribo con control y potencia durante toda la técnica.



Waza-ari (1 Punto)

Waza-ari: se dará en aquel derribo parcialmente controlado.

6.2.2 Si un competidor no es capaz de palmear para abandonar, podrá hacerlo verbalmente. En cualquier caso, si el AC considera que un competidor está en peligro, puede parar el combate y dar ippon (3 puntos) al oponente.

6.2.3 Un derribo en el que el oponente cae sobre su espalda, costado, o abdomen y/o pecho sobre el tatami, quedando el atacante en una posición por encima o a la misma altura que su oponente, debe ser puntuado en parte 2.

6.2.4 Los derribos en los que el oponente cae de rodillas, a cuatro patas o en una posición sentada no se puntúan.

6.2.5 Los derribos en los que el oponente cae de rodillas y seguidamente sobre su pecho o su abdomen conseguirán puntuación.

6.2.6 Si un derribo recibe el contraataque del oponente y ambos competidores caen sin control del oponente, se anunciará **acción simultánea.**

6.2.7 Si el derribo se realiza tras levantar al oponente desde parte 3, no se puntuará.

6.3 Parte 3

6.3.1 Las siguientes técnicas conseguirán la siguiente puntuación en parte 3:

Ippon (3 Puntos)

Ippon (3 Puntos): se dará en aquellas técnicas de control que provoquen el abandono del oponente.

Para las categorías U16 y pre-infantiles, la técnica de abandono deberá realizarse de manera técnicamente correcta con perspectiva de abadono por el oponente. En este caso, el árbitro parará el combate y dará 3 puntos al competidor que realizaba la acción.

No están permitidas las luxaciones a las piernas en las categorías U16 y pre-infantiles.

Ippon (2 Puntos)

Ippon: se dará en aquellas técnicas de control eficaces anunciadas como **osae-komi** durante 15 segundos.

Waza-ari (1 Punto)

Waza-ari: se dará en aquellas ténicas de control eficaces anunciadas como **osae-komi** durante más de 10 segundos y menos de 15 segundos.

6.3.2 Osae-komi solo se anuncia si:

- El competidor está tumbado en el suelo. Las técnicas de abandono pueden realizarse cuando el oponente está sobre su espalda, costado o abdomen.
- Las piernas de Tori están libres (en el caso de control de espalda, las piernas de tori se consideran libres)
- Uke está bien controlado y no puede moverse libremente y tori tiene un buen control sobre uke

o

- Tori realiza una técnica de abandono con la que controla la parte superior del cuerpo de uke (por ejemplo, sankaku jime o juji-gatame) y está en una posición superior a uke.

6.3.3 El tiempo de osae-komi continúa incluso si:

- El competidor controlado es capaz de atrapar la pierna de tori (media guardia).
- Los competidores pasan al control de espalda con control de tori (por ejemplo, desde una montada de espalda (Ushiro tate siho-gatame) y montada (Tate siho-gatame).
- El competidor controlado logra ponerse a cuatro patas o en posición de tortuga con control de tori en caso de montada por la espalda.

6.3.4 Se anunciará toketa si:

- El competidor controlado es capaz de atrapar las dos piernas de tori (guardia cerrada).
- El competidor controlado puede girar a su oponente (salvo en el caso de control de espalda).
- El competidor controlado es capaz de ponerse de pie o de rodillas en una posición superior.
- El competidor controlado es capaz de ponerse en cuadrupedia o en posición de tortuga apoyando las rodillas.
- En el caso de montada por la espalda: el competidor controlado es capaz de ponerse sobre sus manos y pies sin que las rodillas toque en suelo.
- Ambos competidores abandonan el área de combate por completo.

6.3.5 Si un competidor no es capaz de palmear para abandonar, podrá hacerlo verbalmente. En cualquier caso, si el AC considera que un competidor está en peligro, puede parar el combate y dar ippon (3 puntos) al oponente.

6.3.6 No se puede anunciar osae-komi a un competidor atrapado en una técnica de abandono. Se anunciará toketa si el competidor controlado aplica una técnica de abandono.

6.3.7 Los puntos por diferentes técnicas de control y abandono consideradas como osae-komi no pueden acumularse.

Una técnica de este tipo anunciada como osae-komi durante más de 10 segundos que finaliza con un abandono no se puntúa con un waza-ari y un ippon.

El AC anunciará **toketa** por el osae-komi y dará un ippon (3 puntos) por el abandono.

6.3.8 Si una técnica de abandono es también técnica de osae-komi y no se produce el abandono dentro de los 15 segundos del osae-komi, el AC anunciará mate y dará a tori un ippon (2 puntos).

Osae-Komi

No es Osae-komi

SECCIÓN 07

SANCIONES / FALTAS / ACTOS PROHIBIDOS

SECCIÓN 07

SANCIONES / FALTAS / ACTOS PROHIBIDOS

Las sanciones deben ser concedidas por la mayoría de los árbitros.

Si una acción se ajusta a múltiples criterios de sanciones, se le dará la más severa.

Hay 3 tipos de faltas con sus correspondientes sanciones:

- **Faltas leves:** penalizadas con **shido**, el oponente consigue 1 waza-ari.
- **Falta graves:** penalizadas con **chui,** el oponente consigue 3 waza-ari.
  Si un competidor acumula más de 6 puntos por sanción se le dará una falta prohibida **(hansoku-make).**
- **Faltas prohibidas:**

  Se dividen en **faltas técnicas** y **faltas disciplinarias.**

  Las **faltas prohibidas técnicas** se penalizan con **hansoku-make** y la expulsion del combate.

  Las **faltas prohibidas disciplinarias** se penalizan con **hansoku-make** y la expulsion del torneo, perdiendo todos los combates, medallas y puntos conseguidos en el evento (en todas las disciplinas y categorías).

7.1 Faltas leves

Las faltas leves se sancionarán con shido y el oponente conseguirá 1 waza-ari.

Las siguientes acciones se consideran faltas leves:

7.1.1 Mubobi

- Realizar una acción por la que el competidor se pone en peligro a sí mismo.
- Es posible sancionar con **mubobi** a un competidor y dar puntos al oponente.

7.1.2 Salir del área de combate:

- En parte 2, empujar intencionadamente al oponente fuera del área de combate.
- En parte 3, durante un osae-komi o técnica de abandono, si Uke sale intencionadamente del área de combate de una manera no técnica y hace que ambos competidores abandonen el área de combate.
- En parte 1 y Parte 2, salir fuera del área de combate con ambos pies.

  Sin embargo: Si un competidor entra en la zona de seguridad con ambos pies solo por un instante y vuelve a la zona de combate inmediatamente, no se penaliza y el combate no debe detenerse. Tampoco se penalizará al competidor que sale de la zona de combate para esquivar técnicas duras o incontroladas.

7.1.3 Agarrar y golpear:

- Realizar atemis en parte 2 o 3.
- Sin embargo: Un atemi realizado simultáneamente al iniciar el agarre (pasando de parte 1 a parte 2), debe ser puntuado.

7.1.4 Pasividad:

- En todas partes:

  Si uno o ambos competidores no muestran acciones con la intención de conseguir puntos.

- Parte 1:

  Si uno o ambos competidores van directamente a partes 2 o 3 sin ser activos en parte 1.

  Ser activo en parte 1 significa mostrar la intención real de conseguir puntos en al menos dos lances antes de ir a parte 2 al comienzo del combate.

- Parte 2:

  Evitar parte 2 estando activo en parte 1.

  En este último caso, la pasividad debe ser sancionada si el competidor no progresa hacia parte 2 durante aproximadamente 30 segundos. Tras esta sanción, el tiempo se reducirá a 15 segundos aproximadamente.

  Un competidor activo tiene la opción de pasar a parte 2 tras tratar de conseguir puntos sin éxito a parte 1, pero no puede pasar a parte 3 directamente. Esta acción sería pasividad en parte 2.

  Durante parte 2, un competidor activo que intenta conseguir puntos sin éxito no puede pasar a parte 3 (esto significaría pasividad en parte 2), pero sí puede ir a parte 1.

  Ir directamente a parte 3 o realizar un falso ataque con el único propósito de llegar a parte 3.

  Simplemente bloquear los ataques y movimientos del oponente sin intención de aplicar ninguna técnica.

- Parte 3:

  Volver a parte 2 o 1 rechazando el combate en parte 3.

  Mientras se desarrolla la parte 3, un competidor activo puede ir a parte 2 o 1 después de intentar conseguir puntos sin éxito.

Cuando se sanciona por pasividad debido a que el competidor ha omitido parte 1 o 2, o ha rechazado ir a parte 3, el combate debere iniciarse en la parte en la que la que pasividad fue sancionada (es decir, si un competidor realiza un falso ataque en parte 2, el combate debe reiniciar en parte 2).

Excepción al artículo 10.1.4. sobre Pasividad:

No se dará sanción de shido por pasividad si un competidor aprovecha una oportunidad (por ejemplo, al agarrar la pierna en la acción de una patada sin haber sido previamente activo en parte 1, o mediante la aplicación de una luxación de codo como contraataque a un atemi, o por levantarse para pasar la guardia del oponente).

Sin embargo: si esto ocurre en varias ocasiones y el competidor rechaza luchar en cualquiera de las partes, se deberá dar shido por pasividad.

7.1.5 Pérdida de tiempo:

- No tener reajustados el Gi y las protecciones cuando se vuelve a la posición de inicio en múltiples ocasiones.
- No tener el gi y las protecciones colocadas a tiempo (15 segundos después de que el AC muestre el gesto **reajustarse el gi**).
- Perder tiempo a propósito (por ejemplo, arreglándose el Gi, quitándose el cinturón, quitándose los guantes, etc.).
- Si un competidor llega al tatami sin estar preparado y retrasa el combate.
- La sanción se dará después del saludo de pie, antes del inicio del combate por Hajime.

7.1.6 Acciones no permitidas:

- Realizar una acción después de **mate** o **sonomama.**
- Realizar atemis a las piernas.
- Realizar luxaciones a dedos de manos y pies.
- Colocar la mano o pie en la cara del oponente en partes 2 o 3.

7.2 Faltas graves

Las faltas graves son sancionadas con chui y el oponente conseguirá 3 waza-ari.

Las siguientes acciones se consideran faltas graves:

7.2.1 Desobedecer las instrucciones del Árbitro:

- Desobedecer las instrucciones del AC.
- Tratar de conseguir un mejor agarre o posición una vez anunciado **sonomama.**
- La tercera vez que se realiza la misma falta leve (por ejemplo pasividad, agarrar y golpear, dejar el tatami…). Cuando un competidor realiza la misma falta leve por segunda vez, el AC le avisa de que a la siguiente ocasión se le sancionará con chui.

7.2.2 Comentarios innecesarios:

- Hablar con cualquier persona durante el combate (por ejemplo con el oponente, con el entrenador o con el árbitro).
- Hacer llamadas innecesarias, comentarios o gestos, bailes y actitudes antideportivas hacia el oponente, los árbitros, la mesa de anotadores o cualquier otra persona, que no son lo suficientemente graves como para justificar su expulsión del evento **(falta grave disciplinaria).**
- Mostrar gestos desdeñosos por estar en desacuerdo con la puntuación.

7.2.3 Técnica peligrosa:

- Realizar un atemi (por ejemplo, patadas, empujones, puñetazos) de forma dura.
  Si un atemi toca más fuerte que el light-contact se considerará realizado de forma dura.
  Si este contacto duro sucede debido a que el otro competidor entró sin protegerse a sí mismo (M**ubobi**) no se dará chui por **Técnica Peligrosa**.
  Es posible sancionar M**ubobi** y T**écnica Peligrosa** en la misma acción.

- Realizar un atemi directo a la cara del oponente, incluso aunque no alcance a golpear.

No es sanción

- Realizar un ataque incontrolado que no se detiene, incluso si no impacta, alcanzando al oponente.
  Un golpe incontrolado horizontal (por ejemplo, uraken, haito o mawashi geri) que no se detiene es un atemi que pasa la línea central del oponente.
  Un atemi incontrolado vertical (por ejemplo, tetsui a la fontanela) que no se detiene es un atemi que pasa la línea de la mandíbula.

Sanción

- Aplicar un derribo en el que cualquier parte del cuerpo del oponente caiga fuera del área de seguridad.

- Realizar un derribo en el que cara, cabeza o cuello del oponente choque contra el suelo.
- Realizar un derrribo duro o violento.
- *Para las categorías U16 y pre-infantiles:*
  - *Realizar un atemi que toque la cabeza del oponente.*
  - *Realizar luxaciones o estrangulaciones en parte 2.*
  - *Comprimir los riñones o costillas del oponente durante la guardia (do jime).*

7.3 Faltas prohibidas

Todas las **faltas prohibidas** se sancionan con **hansoku-make.**

Si se penaliza a un competidor con **hansoku-make**, perderá (se le asignan 0 puntos) y la puntuación del oponente se estable en 50.

Si ambos competidores son sancionados con **hansoku-make**, se realizará un nuevo combate:

- No habrá descanso entre ambos combates.
- Los puntos, ippones y sanciones no se conservarán en el segundo combate.

7.3.1 Si un competidor comete una **Falta Prohibida Disciplinaria**:

- Se le expulsará del evento.
- Perderá todas las medallas, combates y puntos de clasificación en todas las disciplinas y categorías.

7.3.2 Las siguientes acciones se consideran faltas prohibidas disciplinarias:

7.3.2.a Realizar una acción con la intención de dañar al oponente.

7.3.2.b Mostrar un comportamiento antideportivo que va más allá de comentarios innecesarios (por ejemplo, fingir una lesion con la intención de que el oponente sea sancionado por una técnica válida, palabras malsonantes, palabras o gestos racistas o de odio).

7.3.2.c Morder, tirar del pelo, golpear o aplicar presión excesiva en genitales u ojos.

7.3.2.d Mostrar falta de respeto al oponente o al público verbal o gestualmente durante un combate o la celebración de la victoria.

7.3.2.e No tomarse un combate en serio y fingir las acciones técnicas.

7.3.2.f Mostrar una actitud inapropiada o antideportiva o cualquier otra forma de comportamiento inadecuado antes o después del combate.

7.3.2.g Realizar cualquier acción contraria al espíritu del budo y que no esté referenciada. con anterioridad.

7.3.3 Las siguientes acciones se consideran faltas prohibidas técnicas:

7.3.3.a La acumulación de 6 o más puntos por sanción en un combate.

7.3.3.b Realizar una acción que pueda provocar daño al oponente.

El AC y los VA o AL evaluarán las técnicas que provoquen sangrado (pero no debido a una herida anterior) para determinar cuál de las siguientes opcines se aplica: “mubobi” (shido), “técnica peligrosa” (chui) o “acción que pueda dañar al oponente” (hansoku-make).

7.3.3.c Realización de **Técnicas Prohibidas:**

- Luxaciones al cuello o a la columna vertebral.

- Kani-basami.

- Estrangulación del oponente con las manos libres.
- Combinación de derribo (incluidos los intentos no culminados) con una estrangulación o luxación en el caso de que el oponente continuara la acción, lo que supondría un riesgo importante de daño.

Sanción	No sanción	No sanción

Sin embargo, se permite derribar al oponente con una luxación o extrangulación:

- Si la manera de escapar de la técnica es ir al suelo (por ejemplo, kote gaeshi)
- Si durante la preparación de la técnica en parte 2, el oponente va a parte 3 (por ejemplo el juji gatame en vuelo)

- Aplicar luxaciones en giro a la rodilla o al pie (así como luxaciones laterales a la rodilla).

No sanción

Sanción

Tabla de actos permitidos / prohibidos

	U10-U16	U18/U21/ Adultos / Veteranos	Técnicas
1	S	S	Atemis a las piernas
2	S	S	Luxación en los dedos de manos y pies
3	S	S	Colocar la mano o el pie en la cara del oponente en parte 2 o 3
4	C	✓	Atemis que tocan la cara del oponente
5	C	✓	Luxaciones y estrangulaciones en parte 2
6	C	✓	Comprimir los riñones o costillas del oponente en guardia con las piernas cruzadas
7	C	C	Realizar atemis de manera dura
8	C	C	Atemis directos a la cabeza del oponente
9	C	C	Atemis incontrolados que no son bloqueados
10	C	C	Derribos con cualquier parte del cuerpo del oponente cayendo fuera del área de seguridad
11	C	C	Derribos que hacen que el oponente caiga sobre su cara, cabeza o cuello
12	C	C	Derribos duros o violentos
13	H	H	Luxaciones al cuello o columna vertebral
14	H	H	Luxaciones en giro a la rodilla o pie
15	H	H	Kani-basami
16	H	H	Estrangular al oponente con manos libres
17	H	H	Realizar una combinación de derribo con técnicas de abandono

✓ Acción / Técnica permitida

S Acción / Técnica sancionada con shido (Acción prohibida)

C Acción / Técnica sancionada con chui (Técnica peligrosa)

H Acción / Técnica sancionada con hansoku-make (Técnica prohibida)

SECCIÓN 08

DESENLACE DEL COMBATE

SECCIÓN 08

DESARROLLO DEL COMBATE

8.1 Decisión de ganador antes de que el tiempo de combate finalice:

Si un competidor consigue al menos un Ippon en cada una de las tres partes, gana inmediatamente por **full ippon.**
En este caso, la puntuación del competidor vencido es de 0 puntos y la puntuación del competidor ganador es de 50.

8.2 Decisión de ganador después de finalizado el tiempo de combate:

a. El competidor con el mayor número de puntos.

b. A igualdad de **a.,** el competidor con Ippones en más partes.

c. A igualdad de **a.** y **b.,** el competidor con mayor número de ippones.

8.3 En caso de empate total tras la finalización del tiempo de combate (ambos competidores han conseguido el mismo número de puntos, ippones en el mismo número de partes y el mismo número de ippones, tienen el mismo grado de sanción y el mismo número de sanciones):

8.3.1 Habrá una prórroga tras un descanso de 1 minuto.

8.3.2 La duración de la prórroga es las 2/3 partes del tiempo de un combate normal (120 segundos para U16, U18, U21 y adultos; 80 segundos para veteranos, U14 y pre-infantiles).

8.3.3 Si hubiera un empate total después de la prórroga, se repetiría el procedimiento.

8.3.4 La puntuación, ippones y sanciones se mantienen en la prórroga.

8.3.5 La puntuación que constara en la liga o la eliminatoria será el Empate previo a las prórrogas.

SECCIÓN 09

INCOMPARECENCIA Y ABANDONO

SECCIÓN 09

INCOMPARECENCIA Y ABANDONO

9.1 El AC marcará la decision “Fusen-gachi” (ganador por incomparecencia) a cualquier competidor cuyo oponente no se presente al combate y haya sido llamado 3 veces en un tiempo de 3 minutos. La puntuación del ganador se establece en 50 puntos y la del competidor no presentado en 0 puntos.

9.2 El AC marcará la decision de “Kiken-gachi” (ganador por abandono) al competidor cuyo oponente se retire de la competición durante el combate. La puntuación del ganador se establece en 50 puntos y la del competidor que se retira en 0 puntos.

SECCIÓN 10

LESIÓN, ACCIDENTE O ENFERMEDAD

SECCIÓN 10

LESIÓN, ACCIDENTE O ENFERMEDAD

10.1 Cuando sea necesario interrumpir un combate debido a una lesión de cualquiera de los competidores, el AC lo parará inmediatamente y alertará al equipo médico así como a los VA y al AM marcando el gesto de “Tratamiento médico”.

10.2 El tiempo médico máximo será de 2 minutos por competidor en cada combate.

10.3 El tiempo médico comienza cuando lo marque el AC, una vez que el médico ha iniciado la atención al competidor lesionado.

10.4 Mientras el tiempo médico esté activo, el competidor no lesionado deberá permanecer a más de 2 metros de distancia del competidor lesionado, mirando en dirección opuesta así como a su entrenador.

10.5 El médico de la organización será el responsable de la decisión sobre si un competidor puede seguir compitiendo o no.

10.6 Si un competidor pierde la consciencia, el combate debe pararse y no se permitirá al competidor continuar en la competición.

10.6.1 Si la pérdida de consciencia se debió a un traumatismo craneo encefálico (por ejemplo un puñetazo o patada a la cabeza, un derribo cayendo de cabeza), el competidor no podrá competir en esta Federación durante 3 semanas.

10.6.2 El competidor mantendrá todas las victorias, medallas y puntos de clasificación obtenidas hasta el momento.

10.6.3 Esta decisión es competencia del médico de la organización.

10.7 Si uno de los competidores no fuera capaz de continuar, el AC y los ALs/VAs tomarán la decisión después de considerar lo siguiente:

10.7.1 Si la causa de la lesión se atribuye al competidor lesionado o no es posible atribuírsela a ninguno, se dará **Kiken gachi** (ganador por abandono) al competidor no lesionado.

10.7.2 Si la causa de la lesión se atribuye al competidor no lesionado, se le dará **Kiken gachi** (ganador por abandono) al competidor lesionado. Si la acción que provocó la lesion es una falta prohibida técnica, prevalecerá la expulsión por **Hansoku-make.**

10.7.3 Cuando un competidor enferme durante el combate y no pueda continuar, ganará su oponente por **Kiken gachi.**

10.7.4 Si un competidor pierde el control de las funciones básicas del cuerpo (por ejemplo vómito, incontinencia urinaria o intestinal), ganará su oponente por dará **Kiken gachi** (ganador por abandono).

SECCIÓN 11

SITUACIONES NO CUBIERTAS POR ESTE RGTO.

SECCIÓN 11

SITUACIONES NO CUBIERTAS POR ESTE REGLAMENTO

El AC y los VA o los AL del combate decidirán sobre las situaciones no cubiertas por este Reglamento e informarán de la decisión al Comité del Sistema Lucha de de la JJIF, si fuera posible, con vídeo.

ANEXOS Y ADAPTACIONES

Los anexos incluyen otras reglas, restricciones, adaptaciones para la organización, formato y protocolo para los diferentes eventos y categorías por peso y edades.

Esta información también está disponible en el Código Deportivo de la Federación Internacional de Jiu Jitsu (JJIF Sporting Code (SC)).

En el caso de que estos anexos y el SC se contradigan, prevalecerá lo que figure en el SC.

ANEXO I

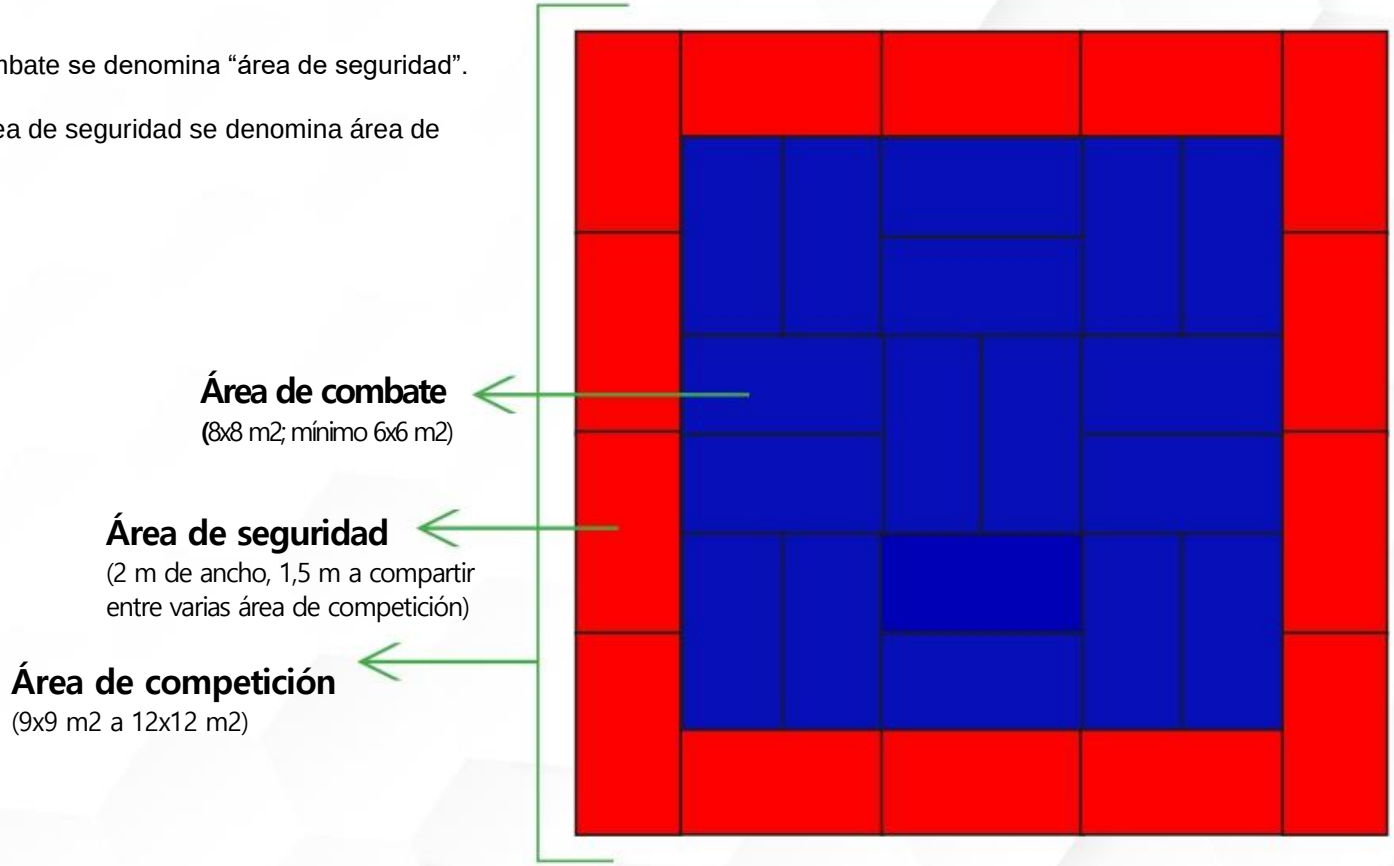
ÁREA DE COMPETICIÓN

Las siguientes regulaciones adicionales (presentes en el SC) definirán el área de combate:

I.a El área de competición estará cubiera por tatamis de diferentes colores que dividan las áreas.

I.b El área exterior al área de combate se denomina “área de seguridad”.

I.c El área de combate más el área de seguridad se denomina área de competición.



ANEXO II

ENTRENADORES

Se permite un único entrenador para dirigir al competidor en el área de competición.

II.a El entrenador debe permanecer sentado en el borde del área de competición durante el combate.

II.b Un entrenador es un modelo a seguir y como tal su comportamiento debe reflejar el código ético de las artes marciales y una excelente conducta personal.

II.c El entrenador debe uniformarse de acuerdo al SC. En algunos eventos se establecerá un código especial de uniformidad (por ejemplo, en los Juegos de Playa).

II.d Los entrenadores pueden reclamar las decisiones arbitrales de acuerdo a la normativa de la documentación adjunta (SC de la JJIF).

II.e Si el entrenador se comporta de manera ofensiva hacia los competidores, árbitros, público o cualquier persona, el AC podrá expulsarlo del área reservada a los entrenadores mientras dure el combate.

II.f Si persevera en el comportamiento ofensivo, los árbitros del combate decidirán su expulsion del área oficial del Campeonato. El organizador se reserva el derecho de prohibir la permanencia en el lugar a cualquier que considere **problemático.**

ANEXO III

UNIFORMIDAD / REQUISITOS

III.a Durante el pesaje oficial, los competidores deberán vestir, como mínimo, una camiseta opaca y un pantalón corto que cubra las piernas incluidas las rodillas. Para más información, véase la sección **Pesaje** en el SC.

III.b Las insignias solo se podrán llevar en las zonas del gi reservadas para ello tal y como se muestra en la ilustación. Deberán ser de algodón y estar adecuadamente cosidas. Todas las insignias que no estén debidamente cosidas o en zonas no permitidas del gi se quitarán durante su inspección.

III.c El tamaño del gi debe seguir las indicaciones descritas en la siguiente ilustración y detalles contemplados en este anexo. Esta información también se puede encontrar en el SC.

III.d En las categorías masculinas es opcional vestir una camiseta elástica ajustada. En las categorías femeninas esta prenda es obligatoria.

III.e En las categorías femeninas se permite el uso del hijab (pañuelo). Debe quedar fijo y estar confeccionado con tejido elástico, sin ningún material duro. Es obligatorio que sea de color blanco o negro.

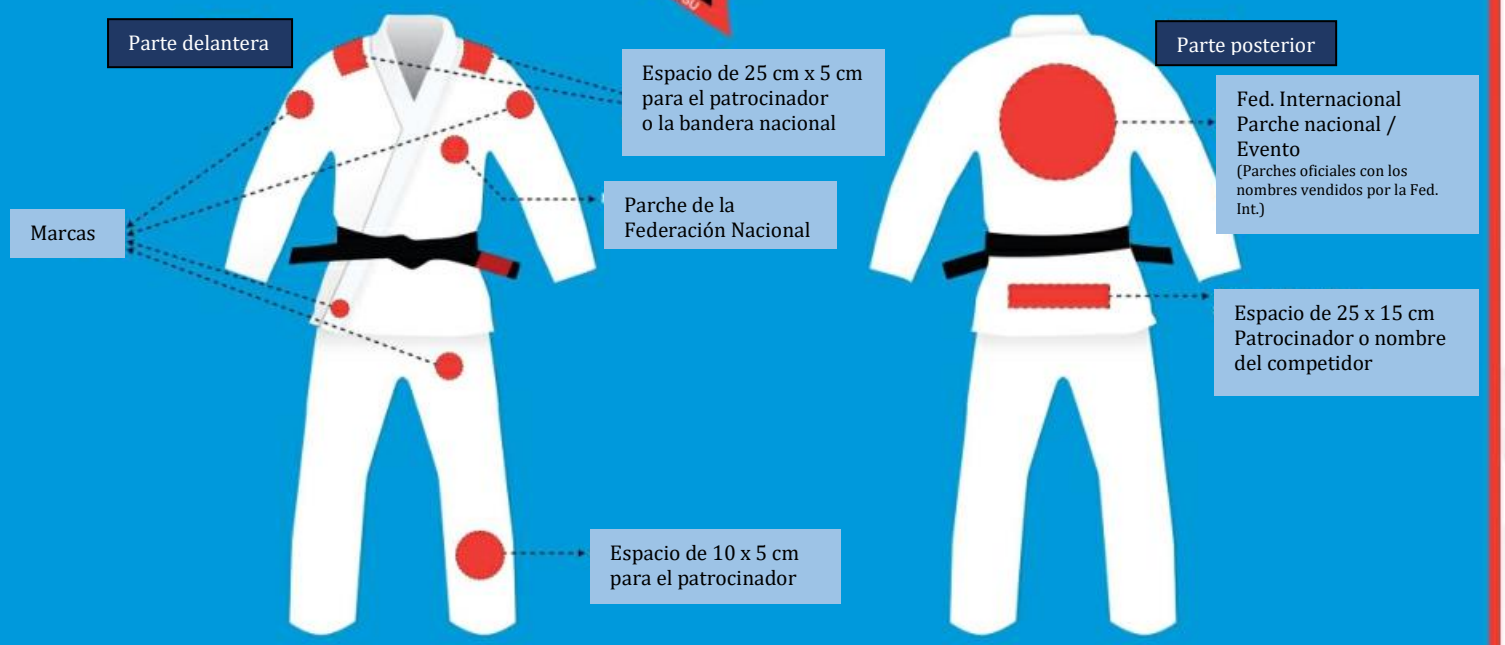
III.h Las uñas de manos y pies deben estar cortas.

III.i Se usará un coletero blando para recoger el pelo largo. El coletero no deberá tener ninguna parte dura que pueda dañar al oponente.

III.j Se deberá informar al médico oficial de cualquier herida abierta, rozadura, ampolla o patología presentes en la pies de cualquier competidor. Será el medico el que decida si ese competidor puede participar.

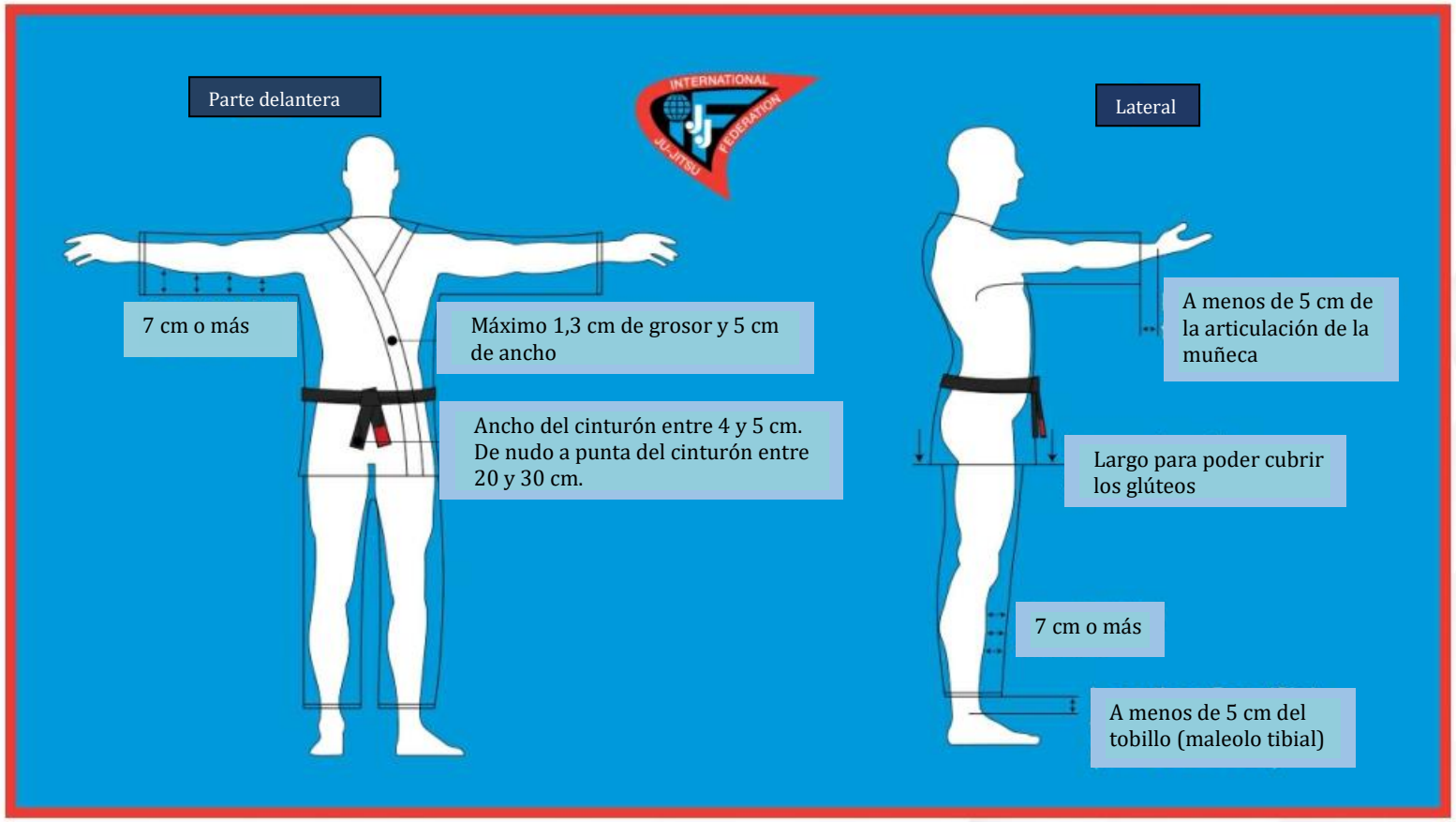
III.k Los competidores deberán caminar calzados mientras estén fuera de la zona de competición.

III.l El gi y el resto de prendas deben estar limpias, secas y sin olor.



Generalidades:

- El “área de patrocinadores” no debe ser usado para declaraciones religiosas o políticas.
- El patrocinador debe ajustarse a la ética del Budo y deportes (no discriminación, no alcohol, no tabaco…).
- El patrocinador del competidor no puede estar en contra de los patrocinadores oficiales de la JJIF.
- Solo se permite a los proveedores de los equipos oficiales de la JJIF estar en los espacios de patrocinadores (así como en los espacios de las marcas).
- El nombre del competidor solo puede colocarse en la parte trasera del cinturón.
- No se permite publicidad en los campeonatos IWGA World Games y los Sport Accord World Combat Games.
- La marca del equipo solo puede colocarse en las posiciones de marca.


Parte delantera
INTERNATIONAL JIU-JITSU FEDERATION
Lateral
7 cm o más
Máximo 1,3 cm de grosor y 5 cm de ancho
Ancho del cinturón entre 4 y 5 cm. De nudo a punta del cinturón entre 20 y 30 cm.
A menos de 5 cm de la articulación de la muñeca
Largo para poder cubrir los glúteos
7 cm o más
A menos de 5 cm del tobillo (maleolo tibial)

ANEXO IV

CATEGORÍAS POR EDAD / PESOS / TIEMPO

IV.a Categorìas por edad y tiempo de combate

La JJIF reconoce las siguientes categorías por edad y tiempos de combate:

Veteranos	Mayores de 35 años	2 minutos
Adultos	Mayores de 18 años	3 minutos
U21	18/19/20 años	3 minutos
U18	16/17 años	3 minutos
U16	14/15 años	3 minutos
U14	12/13 años	2 minutos
U12	10/11 años	2 minutos
U10	9 años y menores	2 minutos

A los competidores se les asignará la categoría de edad de acuerdo a la edad que cumplan durante el año en curso (del 1 de enero al 31 de diciembre).

Un competidor solo puede participar en una categoría de edad por competición incluso si las categorías se reparten en el mismo torneo en varios días. Un mismo competidor no puede competir en ambas categorías de edad.

IV.b Divisón por peso para competidores individuales (válido hasta el 31.12.2023)

Las siguientes categorías por peso para disciplinas individuales serán llevadas a cabo en el Campeonato Mundial y competiciones bajo la supervision de la JJIF.

Los competidores no podrán registrarse en más de una categoría por peso, es decir, la categoría a la que pertenecen o la inmediata superior.

Masculina				Femenina			
Adultos	U21	U18	U16	Adultos	U21	U18	U16
							-32kg
			-38kg				-36kg
			-42kg			-40kg	-40kg
		-46kg	-46kg	-45kg	-45kg	-44kg	-44kg
		-50kg	-50kg	-48kg	-48kg	-48kg	-48kg
-56kg	-56kg	-55kg	-55kg	-52kg	-52kg	-52kg	-52kg
-62kg	-62kg	-60kg	-60kg	-57kg	-57kg	-57kg	-57kg
-69kg	-69kg	-66kg	-66kg	-63kg	-63kg	-63kg	-63kg
-77kg	-77kg	-73kg	-73kg	-70kg	-70kg	-70kg	+63kg
-85kg	-85kg	-81kg	+73kg	+70kg	+70kg	+70kg	
-94kg	-94kg	+81kg					
+94kg	+94kg						

IV. Divisón por peso para competidores individuales (válido desde el 01.01.2024)

Las siguientes categorías por peso para disciplinas individuales serán llevadas a cabo en el Campeonato Mundial y competiciones bajo la supervision de la JJIF.

Los competidores no podrán registrarse en más de una categoría por peso, es decir, la categoría a la que pertenecen o la inmediata superior.

Male				Female			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32kg
			-40kg				-36kg
			-44kg			-40kg	-40kg
		-48kg	-48kg	-45kg	-45kg	-44kg	-44kg
		-52kg	-52kg	-48kg	-48kg	-48kg	-48kg
-56kg	-56kg	-56kg	-56kg	-52kg	-52kg	-52kg	-52kg
-62kg	-62kg	-62kg	-62kg	-57kg	-57kg	-57kg	-57kg
-69kg	-69kg	-69kg	-69kg	-63kg	-63kg	-63kg	-63kg
-77kg	-77kg	-77kg	-77kg	-70kg	-70kg	-70kg	+63kg
-85kg	-85kg	-85kg	+77kg	+70kg	+70kg	+70kg	
-94kg	-94kg	+85kg					
+94kg	+94kg						

IV.c División por peso por competiciones de niños (válido hasta el 31.12.2023)

La JJIF recomienda las siguientes divisiones por peso para las categorías infantiles (14, U12 and U10) para los JJNOs (organizaciones nacionales de Jiu Jitsu).

Masculina			Femenina		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-30kg	-24kg	-21kg	-25kg	-22kg	-20kg
-34kg	-27kg	-24kg	-28kg	-25kg	-22kg
-38kg	-30kg	-27kg	-32kg	-28kg	-25kg
-42kg	-34kg	-30kg	-36kg	-32kg	-28kg
-46kg	-38kg	-34kg	-40kg	-36kg	-32kg
-50kg	-42kg	-38kg	-44kg	-40kg	-36kg
-55kg	-46kg	-42kg	-48kg	-44kg	-40kg
-60kg	-50kg	+42kg	-52kg	-48kg	+40kg
-66kg	+50kg		-57kg	+48kg	
+66kg			+57kg		

IV.c División por peso por competiciones de niños (válido desde el 01.01.2024)

La JJIF recomienda las siguientes divisiones por peso para las categorías infantiles (14, U12 and U10) para los JJNOs (organizaciones nacionales de Jiu Jitsu).

Masculino			Femenino		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32kg	-25kg	-22kg	-25kg	-22kg	-20kg
-36kg	-28kg	-25kg	-28kg	-25kg	-22kg
-40kg	-32kg	-28kg	-32kg	-28kg	-25kg
-44kg	-36kg	-32kg	-36kg	-32kg	-28kg
-48kg	-40kg	-36kg	-40kg	-36kg	-32kg
-52kg	-44kg	-40kg	-44kg	-40kg	-36kg
-56kg	-48kg	-44kg	-48kg	-44kg	-40kg
-62kg	-52kg	+44kg	-52kg	-48kg	+40kg
-69kg	+52kg		-57kg	+48kg	
+69kg			+57kg		

ANEXO V

GESTOS DE LOS ÁRBITROS

Gestos para dirigir el combate

Hajime (comienzo del combate)

El árbitro está de pie entre los competidores y con ambas manos anuncia **hajime**.

Mate (Se detiene el combate)

El árbitro levanta una de sus manos a la altura del hombre con el brazo aprox. Paralelo al tatami y muestra la palma de su mano (dedos hacia arriba)a a la mesa de anotadores.

Sonomama (Aviso: "congelar")

El árbitro golpea enérgicamente con ambas manos la espalda de los competidores cuando están luchando, y anuncia claramente y con voz firme **sonomama**.

Yoshi ("Descongelar")

Resuelto el motivo por el que se ha detenido el combate temporalmente, los competidores vuelven al anuncio de **yoshi.**

JUJE

Osae-komi (Control en el suelo)

El árbitro señala con la mano y palma dcha. o izda. dirigida al competidor y anuncia con voz clara osae-komi. La mano debe señalar durante el tiempo de transcurso del osae-komi.

Toketa (Finalización del control en suelo)

El árbitro mueve su mano dcha. o izda. a ambos lados dos veces (la que marcaba osae-komi) sobre los competidores y anuncia **toketa**. La posición de la palma es vertical.

Cancelar (Corregir una decision)

El árbitro muestra primero la decisión que debe ser cancelada, antes del gesto de cancelación. A continuación mueve su mano dcha. dos veces sobre su cabeza mostrando que esa decisión debe ser corregida.

Ajuste del Gi

El árbitro cruza sus manos frente al cuerpo con las palmas estiradas, girándose hacia el competidor que debe ajustar su Gi o equipación en tiempo.

Tratamiento medico / tiempo médico

El árbitro forma una T con ambas manos. Este gesto alertará al equipo médico, VA/AL y AM, y al público sobre una lesión que debe ser tratada. El AM comienza a contar el tiempo de lesión cuando el equipo médico atienda al competidor lesionado y lo parará cuando el equipo médico finalice.

Gestos de puntuación

Ippon (3 Puntos)

El árbitro levanta el brazo izdo. o dcho. (dependiendo de si la puntuación es para el competidor azul o rojo) por encima de la cabeza, mostrando claramente los tres dedos.

Ippon (2 Puntos)

El árbitro levanta el brazo izdo. o dcho. (dependiendo de si la puntuación es para el competidor azul o rojo), por encima de la cabeza, con la palma de la mano hacia adelante.

Si el árbitro quiere indicar en qué parte el ippon se ha marcado, deberá mostrar el nº correspondientes con los dedos.

Waza-ari (1 Punto)

El árbitro levanta el brazo izdo. O dcho. a la altura del hombre (dependiendo de si la puntuación para el competidor azul o rojo), con la palma de la mano hacia abajo. El gesto debe mostrarse con claridad a la mesa de anotadores.

Acción simultánea

El árbitro dobla sus brazos en posición horizontal frente a su cuerpo, con los puños en contracto entre sí.

No lo ví

El árbitro levanta sus manos como si fuera a cubrir sus ojos con las palmas (las manos no se sitúan directamente enfrente de los ojos).

Gestos de finalización del combate

Hikiwake (Empate)

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

Pausa

En caso de Hikiwake – antes del combate extra – el AC muestra el pulgar hacia arriba al AM, y dirige a los competidores fuera del área de competición para que descansen durante 1 minuto.

Anuncio del ganador

El árbitro señala al ganador levantando en un ángulo de 45 grados el brazo, de acuerdo al respectivo color que ha ganado, con la mano extendida y la palma abierta, y anuncia con voz clara **ganador.**

Gestos para el Challenge

Solicitud revisión / Challenge entrenador

El AC marca con sus dedos índices un gran restángulo frente a su cuerpo. Si la revisión es solicitada por el entrenador (challenge), el AC indicará el color al que corresponde. Si el combate está parado, el AC deberá indicar que la revision está en curso señalando al auricular del intercomunicador mientras espera el resultado.

Challenge del entrenador denegado

Después de que el AC repita el gesto de Solicitud de Revisión, indicará el color del competidor y a continuación cruzará sus brazos frente a su cuerpo con las manos abiertas, para después separarlos.

Challenge del entrenador aceptado

El AC vuelve a hacer el gesto de un gran rectángulo frente a su cuerpo con sus dedos índices, indica el color del competidor al que corresponde y continúa con un gesto de confirmación (pulgar arriba).

JUJIF

Sanción (Shido /Chui /Hansoku-make)

Después de mostrar el respectivo gesto de sanción, el árbitro señalará hacia el competidor que debe ser penalizado, con su dedo índice levantado.

Gestos para faltas leves

Mubobi (dañarse a sí mismo)

El árbitro estira sus brazos horizontalmente frente a su cuerpo dos veces con sus puños cerrados.

Abandonar el área de combate

El árbitro hace un movimiento exterior hacia el borde del tatami con el dorso de su mano.

Pérdida de tiempo

El árbitro señala su reloj de pulsera.

Pasividad

El árbitro gira ambos brazos horizontalmente desde el codo hasta la muñeca frente a su cuerpo.

Después del gesto de pasividad, antes de marcar la sanción, el árbitro indica en qué parte fue realizada la pasividad usando el correspondiente nº de dedos.

Técnica prohibida

Para todas las acciones y técnicas sancionadas con shido:

El árbitro golpea con el borde de su mano abierta a la flexión del codo.

Agarre y golpe

El árbitro muestra un movimiento de agarre con una mano y con la otra un movimiento de puñetazo. La mano que realiza el movimiento del puñetazo indica el competidor que es sancionado.

Gestos para faltas graves

Técnicas peligrosas

Para todas las acciones y técnicas sancionadas con chui: El árbitro levanta su mano dcha o izda. en horizontal, con el brazo doblado y puño.

Desobedecer las instruccines del AC

El árbitro señala sus orejas con sus dedos índices extendidos.

Comentarios innecesarios

El árbitro coloca su dedo índice extendido frente a su boca.

Gestos para faltas muy graves

Falta técnica prohibida

Para todas las acciones y técnicas sancionadas con hansoku-make:

El árbitro cruza sus brazos con los puños cerrados por encima de su cabeza e indica al competidor que ha realizado la falta el gesto de sanción.

INTERNATIONAL JU-JITSU FEDERATION