

RGTO. DEL SISTEMA DE COMPETICIÓN DE LUCHA DE JIU JITSU

Versión 5.1. (modificaciones respecto a la versión 4.0)

SECCIÓN 01. ROPA DE COMPETICIÓN Y REQUISITOS PERSONALES

VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
El competidor que no cumpla las condiciones de vestimenta relacionadas en el SC (Código Deportivo) al inicio del combate podrá tener 2' para resolverlas.	La nueva versión del Rgto. incluye que será castigado con un <u>Shido</u> por “pérdida de tiempo”.
1.1. No consta que el Gi debiera ser aprobado por ningún organismo	1.1. Si bien en la nueva versión del Rgto. consta que el Gi, así como las protecciones, deben ser aprobadas por la Federación Internacional de Jiu Jitsu (JJIF), ➡ <u>No se aplicará</u> este punto en las competiciones realizadas en territorio nacional. Los requisitos correspondientes a la indumentaria del competidor se recogen en la Normativa de Uniformidad, la cual no incluye compromisos con marcas de Gi o protecciones
1.2. Mallas y camisetas blancas de licra ajustada bajo el Gi	1.2. Pueden ser <u>blancas o negras</u> (Si bien no hay modificación en esta nueva versión sobre ello, sí debemos INSISTIR en que <u>no se permitirán camisetas de algodón</u> en competidores que participen en categorías U16 en adelante).
1.3. No constaba que las protecciones de puño, así como las de pie y tibia tuvieran que ser aprobadas por ningún organismo.	1.3 Ver punto 1.1. anterior.

VERSIÓN 4.0	(Continuación Sección 01. Ropa de comp. y requisitos pers.)	VERSIÓN 5.1
1.4. Se permite llevar bucal y coquilla en todas las categorías y se especifica que es obligatorio bucal y coquilla (en hombres) en las categorías U18, U16 y pre-infantiles	(1.4. Rgto. de la JJIF: Se recomienda encarecidamente el uso de coquilla (en hombres) y bucal para todas las categorías. Respecto a la categoría U18, U16 y pre-infantiles no cambia, es obligatorio el uso de bucal y coquilla (en hombres)). <u>Adaptación nacional:</u> Uso obligatorio de bucal y coquilla (en hombres) en las categorías U18 y U16, recomendándose encarecidamente también en las demás categorías Las Federaciones Autonómicas podrán decidir su uso en las competiciones realizadas a nivel autonómico bajo su propia responsabilidad.	

SECCIÓN 02. CATEGORÍAS Y TIEMPO

VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
2.2. La duración del combate será de 2' para veteranos, U14 y categorías pre-infantiles	2.2. Incluye 2 ' en las competiciones por equipos
Anexo IV.- Veteranos: Mayores de 35 años	2.5. La edad de los veteranos es desde los 35 años, incluidos
Anexo IV: El competidor podrá participar en una categoría por edad aun cuando se realice en distintos días del evento	En un mismo campeonato y para cada sistema de competición, un competidor solo podrá participar en una única categoría de edad. (Por ej., una competidora en la categoría U16 podrá competir en Dúo Femenino U16, siempre que su compañera también cumpla con los requisitos de edad, o bien en Dúo Femenino U18 (categoría superior), pero no podrá participar en ambas categorías dentro del mismo sistema de competición y dentro del mismo evento. Sin embargo, podrá participar en diferentes sistemas de comp. dentro del mismo evento con distintas categorías de edad. Por ej., podrá competir en Lucha U16 y, a su vez, en JJ NW U18. Esta limitación se aplica únicamente dentro del mismo evento. Si se trata de eventos diferentes, el competidor sí podrá participar en categorías de edad distintas. Por ej. Ppodría competir en Lucha U21 en un evento y en Lucha Absoluto en otro evento.

SECCIÓN 03. ÁRBITROS Y MESA DE ANOTADORES

VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
3.1.3. El Árbitro Central (A.C.) contará con el apoyo de 2 Vídeo Árbitros (V.A.s)	3.1.3. El A.C. contará con el apoyo de 1 V.A. <u>Adaptación nacional:</u> El A.C. seguirá contando con el apoyo de 2 V.A.s (quizás más adelante podamos aplicarlo y contar solo con 1)
No se contemplaba la figura del Árbitro Supervisor (A.S.) ni sus funciones	3.1.11. El Árbitro Supervisor (A.S.) tomará la decisión final en caso de desacuerdo entre el A.C. y el V.A. 3.1.12. El A.S. es también el responsable de liderar y guiar al equipo de árbitros a fin de asegurar el mayor nivel arbitral durante la competición 3.1.13. El A.S. será el responsable de uno o como máximo dos tatamis y deberá permanecer cerca del tatami/s asignado/s. Durante las finales el A.S. se sentará al lado del V.A. <u>Adaptación nacional:</u> Además de lo contemplado en el punto 3.1.13. El A.S. (Comisionado) solo podrá intervenir directamente con el A.C. en caso de peligro de integridad física de alguno de los competidores o de ambos. En cualquier otro caso se dirigirá a los V.A.s, quienes revisarán junto con él la acción que se pudiera ver comprometida. Un V.A. marcará al A.C. la acción a confirmar o modificar. En el caso de que el A.S. coincidiera con algún competidor con el que mantenga una relación deportiva muy estrecha (entrenador/competidor; compañeros de entrenamiento; familiar; amistad manifiesta...), se procurará el intercambio de A.S.s entre tatamis siempre que no se interrumpa el buen desarrollo de la competición. En caso de no ser posible, el Responsable de Arbitraje (R.A.) supervisará junto con el A.S. el combate, no interviniendo el primero salvo decisiones arbitrales que puedan comprometer el combate. Entendemos por <i>“comprometer un combate”</i> cuando la posibilidad de dar un resultado u otro determina qué competidor ganaría el combate.

SECCIÓN 04. DESARROLLO DEL COMBATE

VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
4.6. Si tras el Mate, el Gi o las protecciones de los competidores no están colocados, el AC dejará 15" para su reajuste. Si ello ocurre varias veces se sancionará al competidor/es con Shido	4.7. Incluye que el Shido es por "pérdida de tiempo" Observación.- El A.C. deberá considerar si esa pérdida de tiempo es intencionada para dar el Shido

SECCIÓN 05. APLICACIÓN DE HAJIME, MATE, SONOMAMA Y YOSHI

VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
5.2. (Puntos 1 y 2). Si uno o ambos competidores dejan el área de combate completamente en parte 1, en parte 2 o en parte 3, el AC dará Mate.	5.2.1. Si uno o ambos competidores dejan el área de combate completamente en parte 1 y no muestra/n intención de volver dentro, el AC dará Mate. (En parte 2 y 3, Sonomama).
5.2.3. Si el contacto se pierde en parte 2 o 3 y los competidores no tienen la intención de continuar en parte 1, el AC dará Mate.	5.2.2. Si el contacto se pierde en parte 2 o 3 y los competidores no tienen intención de continuar combatiendo por ellos mismos, el AC dará Mate
5.2.4. También el AC dará Mate cuando un competidor está de rodillas, en una posición sentada o tumbada y su oponente realiza un atemi	Se excluye este enunciado de la nueva versión No obstante, en nuestro arbitraje nacional seguiremos dando Matte para evitar posibles lesiones.

SECCIÓN 06. PUNTUACIÓN

VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
	Si el equipo arbitral consta en un A.C. y un V.A.: • Los puntos son otorgados por el A.C. • Si la puntuación es cambiada por el V.A., el A.C. indicará la parte en la que se produjo el cambio y mostrará la nueva puntuación
	• Los V.A.s intervendrán en caso de (nuevo): - Un Challenge - Un Ippon dado incorrectamente - A solicitud del A.C. para revisar una acción específica o una sanción entregada incorrectamente Observación: Los V.A.s podrán modificar un Waza Ari dado por el A.C. si este modifica claramente el resultado de un combate o en caso de que quede suficiente tiempo para que el resultado del combate pueda cambiar..., pero no deberán intervenir en caso de observar un Waza Ari si el combate no se ve comprometido • Si el A.C. y los V.A.s no llegan a un acuerdo y el combate se ve comprometido, el A.S. tomará la decisión final (nuevo). De nuevo insistir que el el A.S. intervendrá cuando tomar una decisión sobre la acción que está siendo estudiada decide el ganador del combate. • Si la decisión tomada por el equipo arbitral en su conjunto es contraria a la observada por el A.S. comprometiendo el resultado del combate, el R.A. del evento supervisará la acción y tomará la decisión final
	Si el equipo arbitral consta de un A.C. y 2 Árbitros Laterales (A.L.s): • Todos los árbitros dan su puntuación simultáneamente y la puntuación final será aquella que sigue la regla de la mayoría.
	• Si los árbitros dan puntuaciones a diferentes competidores, la puntuación más baja otorgada al mismo competidor es la que prevalece (ya se aplicaba, pero ahora se incluye en la nueva versión).

PARTE 1	
VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
El atemi deberá tener como objetivo el torso o la cabeza, excluyendo los atemis directos a la cabeza.	6.1.1. Los atemis deben ser aplicados a: - La parte superior del cuerpo (frontal, posterior y lateral) - Por encima de la cintura y debajo de la línea de los hombros - Cabeza: solo se permitirán movimientos semicirculares
6.1.2. Criterios para conseguir puntuación: 1. Contacto ligero 2. Hikite/Hikiashi. 3. Dinámica, buen equilibrio y control. Observación: Es necesario que haya contacto ligero para puntuar un atemi	
	U16 también puede tocar a la cabeza del oponente (nuevo) U14 y menores no pueden dirigir sus atemis a la cabeza del oponente, de hacerlo el A.C. marcará un primer aviso y Chui
Ippon 3 puntos: El A.C. marcará Ippon de 3 puntos por realizar una patada semicircular a la cabeza que cumpla con los 3 criterios y no esté bloqueada por el oponente.	
	Incluye como ejemplo el "(Ura) mawashi-geri" Observación: Yoko geri es un atemi de tren inferior directo a la cara, no es semicircular
	6.1.4. Lances en parte 1: a. Las partes del cuerpo con las que se pueden golpear para que puedan ser puntuables serán TODAS AQUELLAS QUE ESTÉN CUBIERTAS POR EL EQUIPO DE PROTECCIÓN (Excepto: Yoko-Geri; Ura Mawashi-geri; Mae-geri). Observaciones: • El Haito y el Shuto podrán contar como técnica puntuable siempre que impacten con la zona almohadillada de la protección. En caso de no realizarse de acuerdo a esta observación, serán sancionados con Shido. • El Tetsui será sancionado con Shido salvo que su terminación lleve a otro golpe con zona almohadillada de protección (inicio en Tetsui que finaliza, por ejemplo, en Uraken).

PARTE 2	
VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
6.2.4. Los derribos en los que el oponente cae de rodillas, a cuatro patas o en una posición sentada no se puntúan.	6.2.4. Añade además que la caída sobre los hombros tampoco se puntúa
6.2.5 Los derribos en los que el oponente cae de rodillas y seguidamente sobre su pecho o su abdomen conseguirán puntuación.	6.2.5. (Excepción de agarre en parte 2): Todos los derribos o volteos como el Ashi Barai serán puntuados en parte 2 aun cuando no haya agarre
	6.2.8. Si un competidor intenta un derribo como Tai-otoshi desde la posición de rodilla, debe haber un paso entre la posición de rodilla y el ataque y el pie debe permanecer en el suelo antes del intento de proyección.
	6.2.9. En los derribos en los que el oponente aterriza en 2 pasos (por ejemplo, primero en posición sentada y segundo dejando caer su espalda) la puntuación máxima solo puede ser un Waza-ari.
	6.2.10. Si Tori pierde el agarre durante la proyección, la puntuación máxima solo puede ser un Waza-ari. (Ello es así al considerarse que Tori pierde el control total de la proyección).
	6.2.11. En el caso de la "defensa del puente", la mejor puntuación que se puede dar es un Waza-ari si el oponente finalmente cae en el suelo con su espalda tras intentar defender la proyección arqueando esta para no apoyarla. Si el oponente tras la "defensa del puente" se pone de rodillas NO SE PUNTÚA.

PARTE 3	
VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
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.	Y, si bien ya se aplicaba en los combates, se incluye en esta nueva versión además de las situaciones anteriores: • Cuando el competidor controlado (Uke) toca fuera de los 2 m del área de seguridad, pero Tori tiene aún alguna parte de su cuerpo dentro del área de combate (ya se aplicaba, ahora se incluye en el Rgto.)
6.3.7. El AC anunciará Toketa por el osae-komi y dará un ippon (3 puntos) por el abandono	6.3.7. El A.C. anunciará Mate por el osae-komi y dará un Ippon de 3 puntos por el abandono (se reiniciará el combate de pie).

SECCIÓN 7: SANCIONES, FALTAS Y ACTOS PROHIBIDOS

VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
Había 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.	Sigue habiendo 3 tipos de faltas: - Faltas leves: penalizadas con shido, el oponente consigue 1 waza-ari - Faltas graves: penalizadas con chui, el oponente consigue 2 waza-aris (nuevo). La acumulación de 6 o más puntos por faltas leves o 2 chuis por faltas graves conllevará una falta prohibida (Hansoku-make) al competidor que cometió las faltas. - Faltas prohibidas: Se dividen en faltas técnicas y faltas disciplinarias. <u>Adaptación nacional:</u> - La decisión de Hansoku-make debe ser verificada por el R.A. del evento junto con el A.S. asignado al tatami en el que se decide la sanción. - En caso de falta prohibida disciplinaria, el R.A. junto con el A.S. evaluarán si el incidente debe ser comunicado al Comité de Disciplina de la Federación organizadora del evento.
7.1. FALTAS LEVES	
	7.1.4. Pasividad <u>Principio General: La norma sobre la "pasividad" está diseñada para permitir al árbitro guiar a los competidores realizando un combate de Jiu jitsu activo en las 3 partes.</u> <u>Los siguientes ejemplos y las directrices orientarán, pero no deberán aplicarse si se cumplen los principios generales requeridos.</u>

VERSIÓN 4.0	(Continuación 7.1. FALTAS LEVES)	VERSIÓN 5.1
En todas partes: Si uno o ambos competidores no muestran acciones con la intención de conseguir puntos.	No realizar ataques significativos con la intención de conseguir puntuación. Se consideran acciones pasivas (incluido en la nueva versión): - Los ataques falsos de bloqueo - Los ataques sin la intención de conseguir puntos en Parte 1 y Parte 2 - O no buscar la ventaja desde una posición neutral o superior en Parte 3.	
Si uno o ambos competidores van directamente a parte 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	Si bien ya lo estábamos aplicando también, se especifica que es tras el “Hajime” (no tras “el comienzo del combate”, cuya interpretación podía ser errónea). Excepciones (al menos 1 lance es obligatorio): ▪ después de una sanción por pasividad en parte 2 ▪ después de haber tenido al menos dos lances y detenerse el combate: por salir del tatami, golpear las piernas, etc. Para evitar cualquier forma de pasividad, si un competidor sale fuera del área de combate o expulsa a su oponente, el A.C. anunciará "Sonomama" para detener el combate. El A.C. devolverá a los competidores al centro del área de combate, indicándoles que vuelvan a la misma posición en la que estaban antes de la interrupción, sancionará si debe hacerlo y reiniciará el combate con “Yoshi”.	
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, o por levantarse para pasar la guardia del oponente).		
	7.1.4. Omite “Si esto ocurre en varias ocasiones y el competidor rechaza ser activo en cualquiera de las partes 1, 2 o 3, se deberá dar shido por pasividad”, aunque debemos seguir aplicándolo, por lo que la acción de oportunidad solo podrá ser realizada una vez.	

VERSIÓN 4.0		(Continuación 7.1. FALTAS LEVES)	VERSIÓN 5.1	
7.1.6. Acciones no permitidas:				
		- Realizar una acción después de Mate o Sonomama. - Realizar luxaciones a dedos de manos y pies.		
		Golpear con una parte no protegida (palmada, golpe con la rodilla, con el codo)		
7.2. FALTAS GRAVES				
Las faltas graves son sancionadas con chui y el oponente conseguirá 3 waza-ari.			Las faltas graves son sancionadas con Chui y el oponente conseguirá 2 Waza- ari (nuevo)	
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 o celebraciones de victoria que sean acciones 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.				
			Sin embargo, se permiten dos excepciones:	
			- Pedir tiempo médico mostrando un signo o dirigiéndose directamente al A.C. - Dirigirse a su entrenador con una señal (discreta, medida) para pedir Challenge – no se le permite al competidor hablar NUNCA con su entrenador.	

VERSIÓN 4.0 (Continuación 7.2. FALTAS GRAVES)	VERSIÓN 5.1
7.2.3. Técnica peligrosa Un atemi incontrolado vertical (por ejemplo, tetsui a la parte superior de la cabeza) que no se detiene es un atemi que pasa la línea de la mandíbula. • 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).	7.2.4. Técnica incontrolada Un atemi incontrolado vertical (por ejemplo, tetsui a la parte superior de la cabeza) que no se detiene es un atemi que pasa la línea del hombro. Observación: Un atemi horizontal que sobrepasa la línea media del cuerpo del oponente también es considerada técnica incontrolada • Para las categorías U14 y menores: - Realizar un atemi que vaya dirigido a la cabeza del oponente (toque o no) • Para las categorías U16 y pre-infantiles: - Realizar luxaciones o estrangulaciones en parte 2 (e incluye) cualquier luxación a la pierna.
(7.2.3.) Aplicar un derribo en el que cualquier parte del cuerpo del oponente caiga fuera del área de seguridad.	7.2.5. (Concreta más). Cualquier proyección o derribo que fuerce al oponente a caer fuera del área de seguridad más allá de 2 m del área de combate.
7.3. FALTAS PROHIBIDAS	
7.3.3.c. Aplicar luxaciones en giro a la rodilla o al pie	7.3.3.e. Aplicar luxaciones en giro a la rodilla

7.4. CUADRO GENERAL DE PENALIZACIONES

	U12 – U10	U14	U16	U18 / U21 / Adultos / Veteranos	Técnicas
1	S	S	S	S	Atemis a las piernas
2	S	S	S	S	Luxación en los dedos de manos y pies
3	S	S	S	S	Colocar la mano o el pie en la cara del oponente en parte 2 o 3
4	C	C	✓	✓	Atemis que tocan la cara del oponente
5	C	C	✓	✓	Atemis cuyo objetivo es la cabeza
6	C	D	D	✓	Luxación del brazo (juji gatame; ude garami; ude gatame,...)
7	C	D	D	✓	Técnicas de estrangulación (shime waza)
8	C	C	C	✓	Intento de sumisión estirando las piernas separándolas (banana split)
9	C	C	C	✓	Luxaciones y estrangulaciones en parte 2
10	C	C	C	✓	Comprimir los riñones o costillas del oponente en guardia con las piernas cruzadas
11	C	C	C	C	Realizar atemis de manera dura
12	C	C	C	C	Atemis directos a la cabeza del oponente
13	C	C	C	C	Atemis incontrolados que no son bloqueados
14	C	C	C	C	Proyección o derribo con cualquier parte del cuerpo del oponente cayendo fuera del área de seguridad
15	C	C	C	C	Proyección o derribo que hacen que el oponente caiga sobre su cara, cabeza o cuello
16	C	C	C	C	Derribos duros o violentos
17	H	H	C	✓	Hiperextensión de la rodilla en línea recta
18	H	H	H	✓	Sankaku jime sin control del brazo
19	H	H	H	✓	Luxación de pie en rotación hacia adentro
20	H	H	H	H	Luxaciones al cuello o columna vertebral
21	H	H	H	H	Luxaciones en rotación a la rodilla
22	H	H	H	H	Luxaciones en giro al pie hacia el exterior
23	H	H	H	H	Kani-basami
24	H	H	H	H	Estrangular al oponente con manos libres
25	H	H	H	H	Realizar una combinación de proyección o derribo con técnica de abandono; incluidas las técnicas de abandono en vuelo
			✓		Acción / Técnicas permitidas
			D		Técnicas que pueden ser mostradas solo con la intención de abandono del oponente sin llegar a su finalización. Aviso: Si la técnica es aplicada = CHUI
			S		Faltas leves = "SHIDO"
			C		Faltas graves / peligrosas = "CHUI"
			H		Faltas prohibidas = "HANSOKU MAKE"

SECCIÓN 9: INCOMPARECENCIA Y ABANDONO

VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
9.1 La decisión fusen-gachi (ganador por incomparecencia) será dada a aquel 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.	FUSEN GASHI (incluye en la nueva versión el orden de llamadas y tiempos) La decision de Fusen-gashi (ganador por incomparecencia) será dada a aquel competidor cuyo oponente no se presente a su combate y haya sido llamado tres veces en un periodo de tres minutos de acuerdo a: 1. Primera llamada: cuando el nombre aparece en la pantalla 2. Después de 1 minuto: Segunda llamada: si es posible, con micrófono. Desde este momento, el competidor que no se ha presentado conseguirá un Shido por pérdida de tiempo. La mesa de anotadores cronometrará 2 minutos que deberán ser visibles en la pantalla 3. Al minuto de los 2 minutos cronometrados en el punto anterior se realizará la tercera y última llamada; si es posible, con micrófono 4. Tras el último minuto (de los 2 ant.), si el competidor no está preparado, pierde el combate por Fusen-gashi. El competidor que no se ha presentado al combate conseguirá 0 puntos y el ganador 50 puntos.

SECCIÓN 10: LESIÓN, ACCIDENTE O ENFERMEDAD

VERSIÓN 4.0	VERSIÓN 5.1
10.3. El tiempo médico comienza cuando lo marque el A.C., una vez el médico haya iniciado la atención al competidor lesionado.	(La nueva versión incluye en el mismo punto) 10.3. Si el equipo médico abandona el área de competición para coger más material médico y el competidor no está siendo tratado en ese momento, el tiempo médico debe suspenderse durante ese período.

SECCIÓN 14: GESTOS ARBITRALES:



CHALLENGE – Solicitud de revisión

El A.C. dibuja con sus dedos índices un gran rectángulo frente a su cuerpo para indicar revisión de video.

Si la revisión es solicitada por un entrenador (Challengue), el A.C. debe indicar el color del competidor para el que se ha solicitado la revisión.

(Recordad que, una vez solicitado por el entrenador, no hay que consultarlo con el competidor)

Si el combate se ha detenido, el A.C. debe indicar que la revisión está en curso señalando el auricular del intercomunicador mientras espera el resultado.



CHALLENGE ACEPTADO

Tras la revisión del V.A., si el Challengue es aceptado, el A.C. mostrará el gesto de confirmación con el pulgar hacia arriba.

Después aplicará las correcciones necesarias resultantes de la revisión.
(Esto último se incluye en la nueva versión).



PARTE RELEVANTE

(Gesto incluido en el Rgto. en la V. 4.0. dentro del de Ippon 2 puntos))

El A.C. muestra con los dedos de su mano y el brazo completamente extendido a la mesa de anotaciones, a qué parte del combate se refiere cuando se ha modificado una acción



COLOR DEL COMPETIDOR

(Gesto incluido en la nueva versión del Rgto.)

El A.C. levanta el puño derecho o izdo. correspondiente al color del competidor al que se dirige.



SHIDO

(Gesto incluido en la nueva versión del Rgto.)

Para indicar una falta leve (Shido), después de realizar el gesto correspondiente, el A.C. extiende el brazo dcho. o izdo. dependiendo del competidor al que se le ha sancionado, diagonalmente hacia abajo en un ángulo de aprox. 45 grados.



TÉCNICA PROHIBIDA

Para todas aquellas acciones y técnicas sancionadas con Shido que no tienen un gesto específico, el A.C. golpea con el borde de su mano abierta a la flexión del codo.

(Lo subrayado es lo nuevo)



GOLPEAR CON PATADA BAJO EL CINTURÓN

El A.C. coloca una mano a la altura del cinturón con la palma hacia arriba y extiende el brazo hacia abajo (técnica prohibida con gesto específico)



TÉCNICA INCONTROLADA

(En la versión anterior, este gesto referido como técnica peligrosa incluía el golpe incontrolado, el golpe duro y el directo a la cara, gestos que se recuperan en la nueva versión).

El A.C. levanta el antebrazo dcho. o izdo. horizontalmente delante del cuerpo, con el codo doblado y el puño cerrado



CONTACTO DURO

(Se recupera este gesto)

El A.C. golpea la palma abierta de una mano con el puño de la otra a modo de golpe horizontal circular.



DIRECTO A LA CABEZA

(Se recupera este gesto)

El A.C. realiza un movimiento circular de golpe hacia la cara.



PROYECTAR HACIA AFUERA

(Gesto incluido en la nueva versión del Rgto.)

El A.C. muestra con la palma de su mano hacia arriba y hacia adelante, dirigida al borde del tatami, una acción de proyección o barrido fuera del área de competición.