Traducido del inglés al español - www.onlinedoctranslator.com

ENERO 2024

LIBRO DE REGLAS

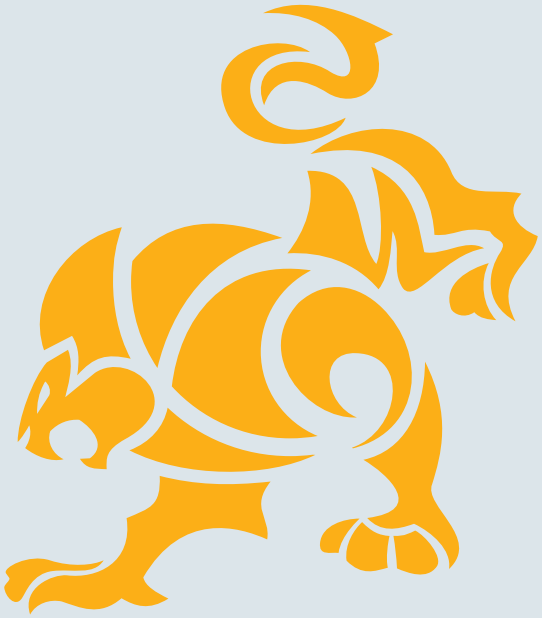
Directrices generales de competencia

Manual de formato de competición

IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

www.ibjjf.com



IBJJF

INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

IBJJFFEDERACIÓN INTERNACIONAL BRASILEÑA DE JIU-JITSU
FOTOS: ©IVAN TRINDADE/DAN ROD
DISEÑO E ILUSTRACIÓN: 2014-2024©VÍCTOR GRUZMAN
VERSIÓN 6.1 2024©TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS

LIBRO DE REGLAS

IBJJF Federación Internacional de Jiu Jitsu Brasileño

CONTENIDO

04 LIBRO DE REGLAS

40 DIRECTRICES GENERALES DE COMPETENCIA

48 MANUAL DE FORMATO DE COMPETENCIA

LIBRO DE REGLAS

1 ARTÍCULO 1 – ARBITRAJE

1.1 Autoridad del árbitro

1.1.1 El árbitro es la máxima autoridad en un partido.

1.1.2 El árbitro que decide el resultado de cada partido es indiscutible.

1.1.3 La decisión sobre el resultado de un partido sólo podrá modificarse en las siguientes circunstancias:

• Si la puntuación en el tablero ha sido mal interpretada;

• Si el atleta declarado ganador sometió a su oponente usando un agarre ilegal previamente desapercibido para el árbitro.

• Si el deportista ha sido descalificado por error por utilizar un agarre legítimo. En este caso, si el partido fue interrumpido y el atleta fue descalificado antes de que el atleta atacado hiciera tapping, el partido se reiniciará en el centro del área de partido y el atleta atacante recibirá dos puntos. En el caso de que el atleta atacado se desplome antes de la interrupción y descalificación, el atleta que realizó el agarre será declarado ganador.

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

1.1.4 Para anular el resultado de un partido, se deben observar las siguientes condiciones:

• El árbitro puede consultar al director de arbitraje del evento, pero la decisión final sobre si anular o no un resultado corresponde al árbitro;

• El director de arbitraje deberá consultar a la mesa central del evento sobre cómo ha progresado el bracket y sólo podrá autorizar la anulación de un resultado si el bracket no ha progresado a la siguiente etapa. Los resultados no serán anulados si los premios de la categoría ya han sido otorgados.

1.2 Formato de arbitraje

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

• En este caso, dos árbitros de esquina estarán sentados en sillas colocadas en esquinas opuestas del área de partido.

• Los árbitros de esquina tienen los mismos poderes que el árbitro central – y todos o cualesquiera puntos, puntos de ventaja o puntos de penalización concedidos deben ser confirmados por al menos dos de los tres árbitros.

• En caso de que haya consenso entre los árbitros de esquina y el árbitro central, los árbitros de esquina deberán permanecer sentados en las sillas en las esquinas del área de partido.

• En caso de conflicto de opinión con el árbitro central, los árbitros de esquina deberán ponerse de pie y señalar la concesión o restación de puntos, puntos de ventaja o puntos de penalización, utilizando gestos predefinidos en este Reglamento.

• Si hubiera una discrepancia entre los tres árbitros sobre los puntos a otorgar por la misma jugada, la decisión intermedia contará.
Ex:*Cuando un árbitro concede un pase de guardia, el segundo concede un punto de ventaja y el tercero pide que se le resten puntos, el punto de ventaja se anotará en el marcador.*

• Si el árbitro decide descalificar a un atleta por acumulación de cuatro penalizaciones (falta grave o falta de combatividad), el árbitro hará el gesto de penalización grave antes de detener la pelea. Si al menos uno de los árbitros laterales repite el gesto, se confirma la decisión del árbitro y se le autoriza a detener la pelea.

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

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

1.2.2 Cuando se considere necesario, la IBJJF utilizará dos árbitros adicionales con acceso a repetición de video para la corrección de puntos otorgados, ventajas o penalizaciones en el marcador.

• La corrección de los puntos, ventajas o penalizaciones originalmente concedidos por el árbitro central sólo se producirá en caso de acuerdo entre los dos árbitros adicionales con acceso al vídeo de repetición.

• Después de que los dos árbitros con acceso a la repetición del video hayan llegado a un acuerdo sobre cómo ajustar correctamente el puntaje actual, comunicarán la decisión a través del sistema de radio.

• Los árbitros central y lateral no pueden impugnar la decisión tomada por los dos árbitros con acceso al vídeo de repetición.

1.3 Deberes del árbitro

1.3.1 Es deber del árbitro convocar a los atletas al área de partido para iniciar el partido.

1.3.2 Es deber del árbitro realizar una verificación final para asegurarse de que se cumplan los requisitos (como vestimenta, higiene, etc.). Si un atleta no cumple con alguno de los requisitos, es deber del árbitro determinar si el requisito puede cumplirse dentro de un período de tiempo determinado.

1.3.3 Es deber del árbitro posicionar a los atletas en el área de partido antes del partido.

• Los puntos otorgados al atleta a la derecha del árbitro se señalarán usando el brazo derecho del árbitro, que se distingue del brazo izquierdo por un brazalete verde y amarillo, indicando que los puntos deben marcarse en la sección verde y amarilla del marcador.

• Los puntos concedidos al atleta situado a la izquierda del árbitro se señalarán utilizando el brazo izquierdo del árbitro, que no lleva brazalete, y los puntos se marcarán en la sección sin color del marcador.

1.3.4 Es deber del árbitro posicionar a los atletas según el color de sus uniformes.

• Si ambos atletas llevan uniformes del mismo color, el primer atleta convocado se ubicará a la derecha del árbitro y se le proporcionará un cinturón verde y amarillo para su identificación, que deberá usar además del cinturón ya abrochado alrededor de su cintura.

• Si un atleta lleva un gi blanco y el otro un gi azul real, el atleta vestido de azul real se colocará a la derecha del árbitro.

• Si un atleta lleva un gi negro y el otro atleta lleva un gi azul real, el atleta vestido de azul real se colocará a la derecha del árbitro.

• Si un atleta lleva un gi negro y el otro atleta lleva un gi blanco, el atleta vestido de negro se colocará a la derecha del árbitro.

1.3.5 Es deber del árbitro dar inicio al partido.

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

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

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

• Cuando 2/3 de los cuerpos de los atletas estén fuera del área de combate en una posición estabilizada en el suelo, el árbitro debe detener el partido y, tomando nota de la posición de cada atleta, reiniciar el partido en el centro del área de partido con el atletas en posiciones idénticas a aquellas en las que se encontraban en el momento de la detención.

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

• Cuando un atleta tiene un control de sumisión en el área de seguridad periférica, el árbitro no debe interrumpir el partido.

• Cuando un atleta tiene un control de sumisión en su lugar y el oponente defiende moviéndose fuera del área de seguridad periférica, el árbitro debe detener el partido y reiniciarlo en el centro del área de partido con los atletas de pie. En este caso, cuando el árbitro considere claramente evidente que el atleta atacado inició el movimiento que lo llevó a salir del área de competición, señalará que se agregarán 2 (dos) puntos a la puntuación del atleta que realizó la técnica de sumisión. , como se describe en el punto 3.1.1.

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

• Los puntos o ventajas se valorarán contando hasta la zona de seguridad y cualquier movimiento realizado fuera de la zona de seguridad no será computable.

• Cuando la pelea sale del área de combate debido al movimiento de un atleta atacando una sumisión en espera, el árbitro no marcará dos puntos después de detener la pelea. En cambio, el árbitro podrá conceder una ventaja en función de la proximidad del sometimiento, respetando las reglas de las ventajas (artículo 5th).

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

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

1.3.10 Corresponde al árbitro sancionar y descalificar a los deportistas.

• Cuando surge la situación prevista en el punto 6.2.2 (V – Cuando un atleta realiza un movimiento involuntario que pone a su oponente en una posición penalizable) y ninguno de los atletas tiene un sometimiento detenido, el árbitro debe detener la pelea y reemplazar a los atletas en posición habitual. Luego el árbitro reiniciará la pelea, castigando al infractor.

• Siempre que se presente la situación descrita en la imagen 11 del punto 6.2.3 (Una sola pierna con la cabeza afuera), por intento de derribo o cualquier otro movimiento proveniente del suelo, con los atletas de rodillas o con un movimiento de barrido, El árbitro actuará de la siguiente manera:

• Para las divisiones juveniles y juveniles y cinturones blancos, el árbitro detendrá la pelea y reiniciará el partido con ambos atletas de pie. No se impondrán sanciones a ninguno de los atletas.

• Para las otras divisiones el árbitro no interferirá con el partido.

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

1.3.12 Es deber del árbitro dar por finalizado el partido al llegar al tiempo reglamentario.

1.3.13 Es deber del árbitro anunciar el resultado del partido.

1.3.14 Es obligación del árbitro levantar el brazo del ganador del partido y sólo el del ganador, incluso en el caso de que dos atletas de la misma academia lleguen a un acuerdo para designar el resultado del partido.

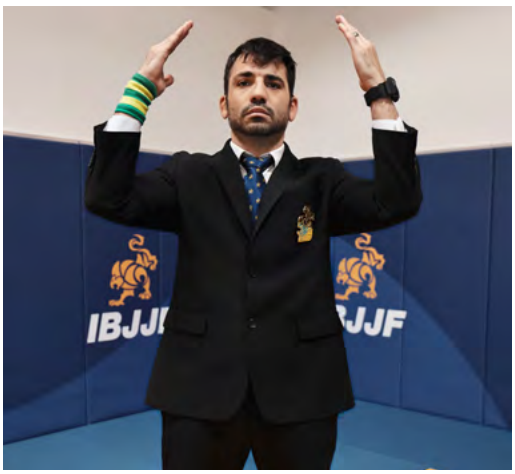
1.4 Gestos del árbitro y órdenes verbales

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

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Convocar a los atletas al área de partido.

GESTO:
Brazos levantados a la altura de los hombros y doblados en un ángulo de 90 grados con las palmas de las manos hacia adentro, realizando movimientos extendiendo los brazos y volviendo a la posición inicial.

MANDO VERBAL:
—



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Inicio del partido.

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

MANDO VERBAL:
¡COMBATE! (com-ba-tchee)

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Interrupción de la pelea, cronómetro y tiempo muerto.

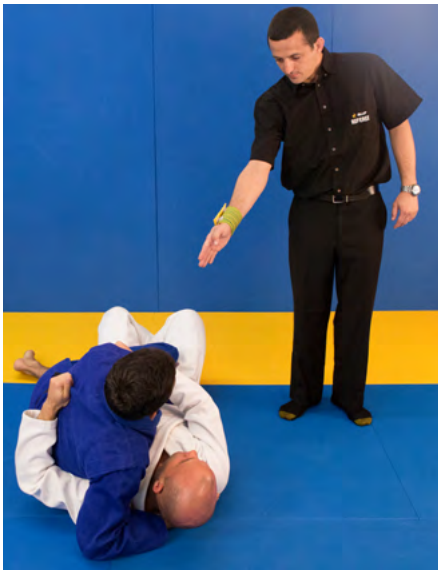
GESTO:
Brazos abiertos y elevados a la altura de los hombros.

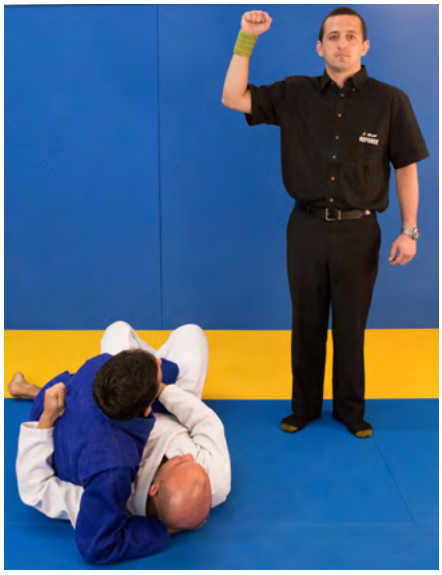
MANDO VERBAL:
¡PAROU! (pa-fila)

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Penalización por falta de combatividad (estancamiento) o falta grave.

GESTO:
El brazo correspondiente al atleta penalizado apunta al centro de su pecho y luego levanta el puño cerrado hasta la altura del hombro.

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

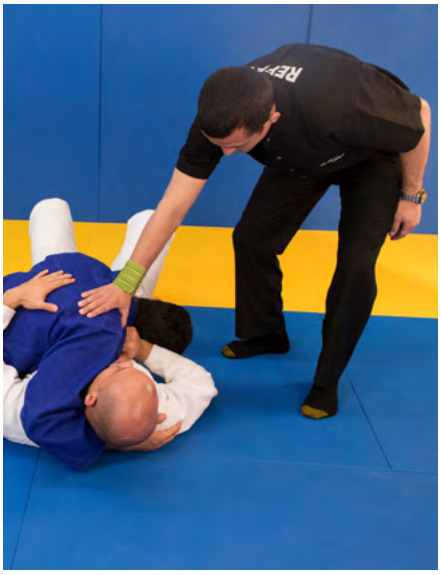


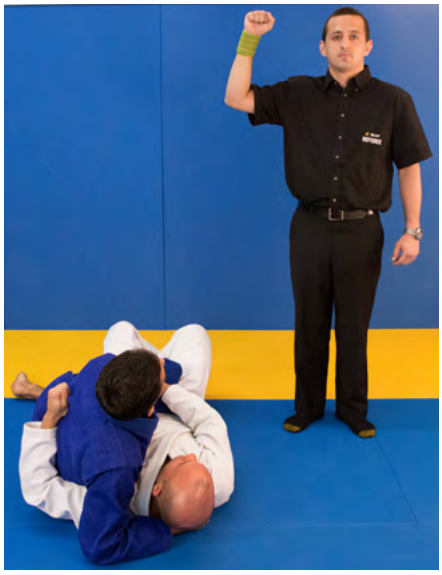


CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Penalización por falta de combatividad (stallo) o falta grave cuando no sea posible que el árbitro señale claramente al deportista a sancionar.

GESTO:
El árbitro debe tocar ligeramente uno de los hombros del atleta a sancionar y luego levantar el puño cerrado hasta la altura del hombro.

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

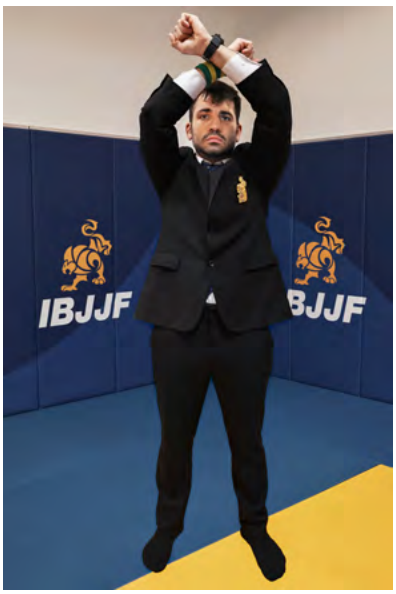




CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Descalificación.

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

MANDO VERBAL:
–



CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Ventaja.

GESTO:
El brazo correspondiente al atleta al que se le otorgará el punto de ventaja se extiende paralelo a la colchoneta con la mano abierta y la palma hacia abajo.

MANDO VERBAL::
–

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
2 (dos) puntos: derribo, barrido y rodillazo sobre el vientre.

GESTO:
Mano del brazo correspondiente al atleta al que se le otorgarán puntos levantada y los dedos índice y medio extendidos.

MANDO VERBAL:
–

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
3 (tres) puntos: pase de guardia.

GESTO:
Mano del brazo correspondiente al atleta al que se le otorgarán puntos levantada y los dedos índice, medio y anular extendidos.

MANDO VERBAL:
–

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

GESTO:
Mano del brazo correspondiente al atleta al que se le otorgarán puntos levantada y los dedos índice, medio, anular y meñique extendidos.

MANDO VERBAL:
–

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Deducción de puntos.

GESTO:
Brazo correspondiente al atleta al que se le restarán puntos a la altura del hombro con la palma abierta.

MANDO VERBAL:
–

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Anuncio del resultado del partido.

GESTO:

El brazo del atleta ganador se levantó frente a la mesa de los jueces y el brazo del atleta perdedor se mantuvo hacia abajo.

MANDO VERBAL:

–

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Dirigir al atleta a reajustar el gi.

GESTO:

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

MANDO VERBAL:

–

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Indique al atleta que permanezca dentro del área de competición.

GESTO:
Después de señalar al atleta con los brazos extendidos hacia su cintura, la mano a la altura del hombro con las palmas abiertas haciendo un movimiento circular.

MANDO VERBAL:
–

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Indique al atleta que se ponga de pie.

GESTO:
Indicar con el brazo extendido al deportista que debe ponerse de pie, seguido de elevar el brazo hasta la altura del hombro.

MANDO VERBAL:
–

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Indique al atleta que regrese al suelo en la posición designada por el árbitro.

GESTO:
El brazo correspondiente al atleta extendido hasta la altura de los hombros, seguido del brazo que apunta diagonalmente a través del cuerpo hacia el suelo.

MANDO VERBAL:
–

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

GESTO:
Una mano colocada encima del brazo opuesto, sujetando la muñequera.

MANDO VERBAL:
–

CIRCUNSTANCIAS DEL PARTIDO:
Cuando un cambio de punto, ventaja o penalización ha sido comunicado al árbitro central por el árbitro(s) con acceso a la repetición en vídeo.

GESTO:
Toque la oreja con las yemas de los dedos dos veces, haciendo una pausa entre toques.

MANDO VERBAL:
–

2 ARTÍCULO 2 - PRESENTACIÓN DE DECISIONES

Las decisiones de partido se emitirán en las siguientes formas:

»Envío
»Paro
»Descalificación
»Pérdida de consciencia »
Puntaje
»Decisión del árbitro
»selección aleatoria

2.1 Envío

2.1.1 Cuando un atleta golpea dos veces con su mano al oponente, al suelo o a sí mismo de manera clara y aparente.

2.1.2 Cuando el atleta golpea el suelo dos veces con el pie, cuando los brazos quedan atrapados por el oponente.

2.1.3 Cuando el deportista se retire verbalmente, solicitando la parada del partido.

2.1.4 Cuando el atleta grita o emite ruidos expresando dolor mientras está atrapado en una posición de sumisión.

2.2 Paro

2.2.1 Cuando uno de los atletas alegue sufrir calambres, el oponente será declarado ganador del combate.

2.2.2 Cuando el árbitro perciba que una sujeción en el lugar puede exponer al atleta a lesiones físicas graves.

2.2.3 Cuando el médico considere que uno de los atletas no puede continuar un partido debido a una lesión causada por el oponente mediante una llave legal.

2.2.4 Cuando un deportista presente sangrado que no pueda contener después de haber sido atendido por el médico en 2 (dos) ocasiones, a lo que cada deportista tiene derecho por cada lesión y deberá ser provisto a petición del árbitro.

2.2.5 Cuando un deportista vomita o pierde el control de las funciones corporales básicas, con micción involuntaria o incontinencia intestinal.

2.3 Descalificación

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

2.4 Pérdida de consciencia

2.4.1 Se declarará que el atleta ha perdido el combate si pierde el conocimiento debido a una llave legal aplicada por el oponente o por un accidente que no se deriva de una maniobra ilegal del oponente.

Nota:*A los atletas que pierden el conocimiento debido a un traumatismo craneoencefálico no se les debe permitir competir nuevamente en el mismo torneo y se les debe indicar que reciban tratamiento por parte del personal médico.*

2.5 Puntuación

2.5.1 El atleta con más puntos será declarado ganador cuando el partido haya llegado al tiempo reglamentario o en caso de que el partido se detenga por lesión de ambos atletas.

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

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

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

2.5.4 Penalizaciones: Cuando haya empate en el número de puntos y puntos de ventaja, el atleta con la menor cantidad de puntos de penalización contados en su contra será declarado ganador.

2.6 Decisiones del árbitro

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

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

2.7 Selección aleatoria

2.7.1 En el caso de que ambos atletas sufran una lesión accidental en un partido final donde el puntaje esté empatado en el momento del accidente y ninguno de los atletas pueda continuar en la competencia, el resultado se determinará mediante elección aleatoria.

3 ARTÍCULO 3 – PUNTUACIÓN DE PUNTOS

3.1 Los puntos serán otorgados por el árbitro central de un partido cada vez que un atleta estabilice una posición durante 3 (tres) segundos.

3.1.1 Cuando el contraataque defensivo adecuado para una técnica de sumisión resulta en la salida del área de partido, el árbitro deberá señalar que se concederán 2 (dos) puntos al atleta que aplica la técnica de sumisión (como se aborda enpunto 1.3.7).

3.2 Los partidos deben desarrollarse como una progresión de posiciones de control técnico que en última instancia resulten en una sujeción a la sumisión. Por lo tanto, los atletas que renuncien voluntariamente a una posición para volver a sumar puntos utilizando la misma posición para la cual ya se les han otorgado puntos, no recibirán puntos al lograr la posición nuevamente.

3.3 Los atletas que lleguen a una posición de puntuación mientras están atrapados en una posición de sumisión sólo recibirán puntos una vez que se hayan liberado del ataque y hayan estabilizado la posición durante 3 (tres) segundos.

3.3.1 Si un atleta logra posiciones de puntuación mientras está atrapado en una posición de sumisión pero solo escapa de la posición una vez que ya no está en la posición de puntuación, no se le otorgarán puntos ni ventajas por esas posiciones.

3.3.2 El conteo de estabilización de 3 segundos para una o varias posiciones de puntuación se interrumpirá cuando el oponente bloquee una técnica de sumisión durante el conteo.

Cuando esto suceda, el atleta obtendrá una ventaja por cada una de las posiciones puntuables alcanzadas, independientemente de que el oponente ya no se encuentre en las posiciones una vez que se haya escapado del control o haya finalizado el tiempo reglamentario.

3.3.3 Un atleta que alcanza una o más posiciones (puntos acumulativos) pero está siendo atacado con un control de sumisión por su oponente sólo recibirá un punto de ventaja si no escapa del ataque antes del final del partido.

3.4 A los atletas se les otorgarán puntos acumulativos cuando progresen a través de una serie de posiciones de puntuación, siempre y cuando el control posicional de tres segundos desde la posición final de puntuación sea una continuación del control posicional de las posiciones de puntuación anteriores en la secuencia. En este caso, el árbitro contará sólo 3 (tres) segundos de control al final de la secuencia antes de señalar los puntos.

Ex:*El pase de guardia seguido de la monta sumará 7 puntos (3+4).*

3.5 Cuando ambos atletas hacen guardia al mismo tiempo, el atleta que alcanza primero la posición superior recibe un punto de ventaja.

Observaciones:*En los casos en que el atleta alcance la posición superior yendo directamente al soporte lateral, no recibirá puntos ni ventaja por el pase de guardia.*

4 ARTÍCULO 4 – POSICIONES DE PUNTUACIÓN

4.1 Derribo (2 puntos)

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

4.1.2 Cuando un atleta fuerza a su oponente a caer al suelo a cuatro patas o boca abajo, los puntos solo se otorgarán una vez que el atleta que realiza el derribo controle la espalda del oponente sin el requisito de colocar ganchos y manteniendo al menos una de las rodillas del oponente. el suelo durante 3 (tres) segundos.

4.1.3 Si un atleta obliga a su oponente a tirarse al suelo en el área de seguridad periférica, el atleta que realiza el derribo debe tener ambos pies dentro del área de competición cuando comience el movimiento. En este caso, si los atletas aterrizan en una posición estabilizada, el árbitro sólo detendrá el partido después de 3 segundos de estabilización en la posición. Luego el árbitro anotará los puntos y reiniciará el partido en el centro del área de juego. Los atletas serán colocados en la misma posición en la que se encontraban cuando se detuvo el partido.

4.1.4 En un movimiento de barrido, cuando ambos atletas permanecen de pie por menos de 3 segundos y el atleta en defensa arroja al oponente al suelo de espaldas o de costado, o de rodillas y controlando la espalda, no se concederán los dos puntos ni la ventaja. para el derribo.

4.1.5 Mientras estén en cualquier posición comenzando desde la guardia, donde los atletas permanecen de pie durante 3 segundos, el combate se considerará combate de pie.

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

4.1.6 Cuando el oponente tiene una o dos rodillas en el suelo, el atleta que realiza el derribo sólo obtendrá puntos si se encuentra de pie en el momento en que se realiza el derribo, a menos que se trate de una situación de barrido-defensa, como se describe en este artículo y cumple con el criterio de recuento de estabilización de 3 segundos.

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

4.1.7 Cuando el atleta fuerza a su oponente al suelo usando un derribo con una o dos piernas y el oponente aterriza sentado y aplica exitosamente un contra-derribo (otro derribo), solo el atleta que realiza el contra-derribo recibirá los dos puntos. cuando pueda estabilizar esta posición durante 3 (tres) segundos.

4.1.8 Para cualquier técnica de derribo en la que el atleta, lanzando a su oponente de espaldas o de lado en el suelo, aterriza en guardia o media guardia e inmediatamente sufre un barrido exitoso por parte del oponente, se le otorgará una ventaja relacionada con la derribo y su oponente recibirá los dos puntos del barrido.

4.1.9 Un atleta que derriba a su oponente para defender un derribo de pie, donde el oponente tiene ambos ganchos en su lugar, o un gancho en su lugar y ningún pie en el suelo, no recibirá los dos puntos ni la ventaja por el derribo. . Incluso después de que la posición se haya estabilizado durante tres segundos.

4.1.10 Un atleta que inicia un derribo antes de que el oponente inicie el movimiento de guardia recibirá dos puntos o ventaja por el derribo, como se describe en el punto 4.1 (Desarme).

4.1.11 Un atleta que inicia un derribo después de que el oponente inicia un intento de guardia no recibirá los dos puntos o la ventaja por el

4.1.12 Cuando un atleta agarra los pantalones se le concederán dos (tres) segundos.

El oponente tira de la guardia, el atleta con el agarre estabiliza la posición superior en el suelo durante 3

Nota:*Si el oponente acerca la espalda del componente al suelo, se le otorgarán puntos de derribo.*

en el aire, el atleta tendrá que poner la opción

ilize la posición superior durante 3 (tres) segundos para ser

4.2 Pase de guardia (3 puntos)

• Cuando el atleta en posición superior o media guardia) y mantiene el lado

por ejemplo, del oponente en la posición inferior (pase la guardia sobre él/ella durante 3 (tres) segundos.

CONTROL LATERAL

CONTROL NORTE-SUR

OPONENTE ACOSTADO DE LADO

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

Nota 2:*Media guardia es la guardia donde el atleta de abajo está acostado boca arriba o de costado y tiene una de las piernas del atleta de la posición superior atrapada, impidiéndole lograr el control lateral o norte-sur sobre el atleta de abajo. atleta durante 3 (tres) segundos.*

Nota 3:*La posición de las piernas del atleta de élite determina si es media guardia o media guardia inversa, según los siguientes ejemplos:*

Ejemplo 1:*En media guardia con la pierna derecha atrapada, su pierna izquierda se coloca junto a la pierna derecha del oponente que hace la guardia.*

Ejemplo 2:*En media guardia inversa con la pierna derecha atrapada, su pierna izquierda se coloca junto a la pierna izquierda del atleta que hace la guardia.*

• Si mientras ataca desde la posición superior, como por ejemplo con una barra de brazo, el atleta termina abajo y no usa sus piernas para evitar que el oponente alcance el control lateral, no se otorgarán puntos ni ventajas al guardia. pase, según la definición de guardia.

4.3 Rodilla sobre el vientre (2 puntos)

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

4.4 Montaje y montaje trasero (4 puntos)

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

• Si el atleta tiene uno de los brazos del oponente atrapado debajo de su pierna, sólo se le otorgarán puntos por el montaje si la pierna que atrapa el brazo no se extiende más allá del hombro del oponente.

• Cuando el atleta cae arriba con un triángulo sujeto alrededor del oponente que está abajo, no se otorgarán puntos por el montaje.

• En el caso del montaje, cuando exista una transición recta de montaje posterior a montaje o viceversa —por tratarse de posiciones distintas— los atletas recibirán cuatro puntos por el primer montaje y otros cuatro puntos por el montaje posterior, siempre y cuando ya que se logró el período de estabilización de tres segundos en cada posición.

PUNTOS OTORGADOS:

POSICIÓN TÍPICA DE MONTAJE

POSICIÓN MONTADO SIN QUE LOS PIES TOQUEN LAS ALFOMBRILLAS O EL SUELO

POSICIÓN DE MONTAJE LATERAL

POSICIÓN MONTADA SOBRE UN BRAZO

MONTAJE TRASERO

POSICIÓN MONTADA TÉCNICA

VENTAJA

POSICIÓN MONTADA SOBRE AMBOS BRAZOS

NO SE OTORGAN PUNTOS:

POSICIÓN MONTADA HACIA ATRÁS

4.5 Control de espalda (4 puntos)

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

PUNTOS OTORGADOS:

CONTROL DE ESPALDA TÍPICO

CONTROL DE ESPALDA CON UN BRAZO ATRAPADO

VENTAJA

CONTROL DE ESPALDA CON PATAS EN TRIÁNGULO DE FIGURA CUATRO

CONTROL DE ESPALDA CON AMBOS BRAZOS ATRAPADOS

CONTROL DE ESPALDA CON LOS PIES CRUZADOS

4.6 Barrido (2 puntos)

4.6.1 Cuando el atleta de abajo con el oponente en su guardia o media guardia invierte la posición, obligando al oponente que estaba arriba a estar abajo – y lo mantiene en esta posición durante 3 (tres) segundos.

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

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

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

5 ARTÍCULO 5 – VENTAJAS

5.1 Un punto de ventaja se cuenta cuando un atleta logra una posición de pase que requiere 3 (tres) segundos de control pero es incapaz de mantener el control durante todo el tiempo.

5.2 Una ventaja se caracteriza por la casi finalización de una posición de puntuación. El árbitro debe evaluar si el oponente estaba en peligro real y si el atleta estuvo claramente cerca de alcanzar la posición de pase puntuable.

5.3 Al atleta se le otorgará un punto de ventaja cuando intente realizar una técnica de sumisión cuando el oponente esté en peligro real de someterse. Nuevamente, es deber del árbitro evaluar qué tan cerca llegó a concretarse la sumisión.

NO EN RIESGO REAL

EN RIESGO REAL

5.4 El árbitro puede conceder un punto de ventaja incluso después de que el partido haya finalizado, pero antes de anunciar el resultado.

5.5 El árbitro sólo podrá conceder un punto de ventaja cuando ya no exista ninguna posibilidad de que el atleta alcance una posición de puntuación.

5.6 Ejemplos de puntos de ventaja*

5.6.1 Ventaja del derribo

• Cuando un atleta logra un derribo y su oponente cae de espaldas, de lado o sentado en el suelo sin estabilizar la posición durante 3 (tres) segundos.

• Cuando un atleta aplica un derribo o una serie de derribos y el oponente vuelve a ponerse de pie antes de lograr la estabilización en el suelo. La ventaja sólo se concederá cuando ya no exista la posibilidad de completar el intento de derribo, de acuerdo con los puntos 3.4 y 5.5.

5.6.2 Ventaja del pase de guardia

• Cuando el atleta que pasa la guardia apila al oponente, o permite que el oponente retroceda, controlando la espalda del oponente en posición de cuatro puntos de rodillas y manteniendo al menos una rodilla en el suelo, sin necesidad de colocar ganchos.

• Al partir desde la guardia (o tirando de la guardia), el atleta logra un control de media guardia sobre el oponente, pero no solidifica el pase en la secuencia siguiente, de acuerdo con el artículo 5.5.

5.6.3 Ventaja de rodilla sobre vientre.

• Cuando un atleta coloca una rodilla sobre el vientre de su oponente pero sólo coloca la rodilla y no el pie de la otra pierna en el suelo.

5.6.4 Ventaja del monte

• Cuando el atleta que está encima y libre de guardia o media guardia intenta sentarse sobre el torso del oponente y mantiene dos rodillas o un pie y una rodilla en el suelo mientras mira hacia la cabeza del oponente pero con ambos brazos del oponente atrapados debajo de ella. piernas.

5.6.5 Ventaja del control de espalda.

• Cuando un atleta monta la espalda de su oponente y coloca sus talones entre los muslos de su oponente pero atrapa ambos brazos de su oponente.

• Cuando un atleta monta la espalda de su oponente pero cruza las piernas, ata un cuatro alrededor de la cintura o solo coloca un talón entre los muslos del oponente.

5.6.6 Ventaja del barrido.

• Cuando el atleta desequilibra al oponente mediante un intento de barrido y alcanza la posición superior, pero no puede estabilizar la posición durante 3 segundos.

** Los ejemplos anteriores son meramente ilustrativos y no representan la gama completa de situaciones que pueden garantizar puntos de ventaja.*

5.7 Casos específicos en los que ya no se conceden ventajas.

5.7.1 La posición de media guardia no contará como ventaja para el atleta de arriba si completa la secuencia de pase de guardia, según el artículo 5.5.

5.7.2 La posición de media guardia no contará como ventaja para el atleta de arriba si no se originó en un intento de pase de guardia.

5.7.3 Los atletas que sufran un derribo por parte del oponente y logren rodar hasta la posición superior ya no recibirán un punto de ventaja por parte del árbitro.

5.7.4 El atleta que inicia un movimiento de barrido, pero deliberadamente abandona la posición superior para preservar una posición defensiva, no recibirá ventaja por el barrido.

5.7.5 No se otorgarán ventajas por barridos que comiencen y terminen en una situación de guardia 50/50.

5.7.6 No se concederá ninguna ventaja cuando un atleta que intenta un derribo con una sola pierna atrapa la pierna del oponente y lo arrastra fuera del área de combate, obligando al árbitro a interrumpir el combate.

5.7.7 No se concederá ninguna ventaja cuando un atleta que intenta completar un movimiento de barrido lleva al oponente a caer fuera del área de competición sin aterrizar encima en ningún momento durante el movimiento.

6 ARTÍCULO 6 – FALTAS

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

6.1 Sanciones disciplinarias

6.1.1 Cuando un atleta dirige lenguaje profano o gestos obscenos a su oponente, al centro de mesa, a los oficiales de mesa, al árbitro o al público, antes, antes o después de un partido.

6.1.2 Cuando un deportista exhiba un comportamiento hostil hacia un oponente, árbitro o cualquier otro miembro del comité organizador o público, antes, antes o después de un partido.

6.1.3 Cuando un deportista muerde, tira del pelo, golpea o aplica presión en los genitales o en los ojos, o utiliza intencionadamente un golpe traumático de cualquier tipo (como puñetazos, codazos, rodillas, cabezazos, patadas, etc.).

6.1.4 Cuando un deportista exhibe un comportamiento ofensivo o irrespetuoso hacia un oponente o el público mediante palabras o gestos durante un partido o al celebrar la victoria.

6.1.5 Cuando uno o ambos deportistas desconozcan la seriedad de la competición o realicen acciones simulando un simulacro de combate.

6.1.6 Cuando el deportista exhiba actitudes consideradas incompatibles con el ambiente de competición, o cometa cualquier otra falta o delito, incluso si se realiza antes o después del partido.

6.2 Sanciones Técnicas

Las sanciones técnicas se dividen en:

»**Falta de combatividad** »
Sanciones graves
»**Sanciones severas**

6.2.1 Falta de combatividad

Calificada de manera similar a las penas graves, la falta de combatividad conlleva:

A) La falta de combatividad (estancamiento) se define cuando un atleta claramente no busca la progresión posicional en un partido.

B) Cuando ninguno de los atletas demuestra combatividad simultáneamente durante una situación de combate.

C) Cuando ambos atletas hagan guardia al mismo tiempo, el árbitro iniciará una cuenta regresiva de 20 segundos. Si al final de esta cuenta regresiva de 20 segundos, incluso si los atletas se están moviendo, uno de los atletas no alcanza la posición superior, no tiene una sumisión en espera o no está completando inminentemente un movimiento de puntuación, el árbitro detendrá la pelear y sancionar a ambos atletas. En esta situación, el árbitro reiniciará el combate de pie.

D) No se declara falta de combatividad (stalling) cuando un atleta se defiende de los ataques de un oponente desde posiciones montadas, de control trasero, de control lateral o de norte a sur.

MI) No se considerará falta de combatividad cuando un deportista se encuentre en posición montada o espalda, siempre que se respeten las características de la posición técnica.

F) Si un atleta está en posición de guardia 50/50 y agarra la solapa o el cinturón de su oponente, el atleta tendrá 20 (veinte) segundos para seguir la progresión posicional antes de recibir una penalización por falta de combatividad, como se describe en la regla6.2.1,Un atleta recibirá una penalización, como se describe en la regla7.3.1,si no se ha logrado la progresión posicional después de 20 (veinte) segundos, independientemente de la intención.

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

• Cuando un atleta, al lograr posiciones de control lateral o norte-sur sobre un oponente, no busca progresión posicional.

• Cuando un atleta en guardia cerrada de un oponente no busca pasar la guardia y al mismo tiempo evita que el oponente busque una progresión posicional desde la guardia.

• Cuando el último atleta que juega en guardia cerrada envuelve sus brazos alrededor de la espalda del oponente o realiza cualquier otro movimiento de control apretando al oponente contra él sin intención de lograr una sumisión o puntuación.

• Cuando un atleta a pie agarra y mantiene su mano en el cinturón del oponente, impidiendo que éste complete un movimiento de derribo y sin intentar ataque de ningún tipo.

** Los ejemplos antes mencionados son meramente ilustrativos y no representan todas las situaciones que pueden ser consideradas de falta de combatividad (stalling).*

6.2.2 Faltas graves

A) Cuando el deportista se arrodilla o se sienta (permaneciendo en la posición) o tira de la guardia, sin que se haya establecido un agarre.

B) Cuando un atleta de pie huye de los límites del área de competición, evitando el combate con el oponente.

C) Cuando un atleta de pie empuja a su oponente fuera del área de competición sin una intención clara de intentar una sumisión o puntuación.

D) Cuando un atleta en el suelo evade el combate deslizándose fuera del área de competición.

MI) Cuando un atleta en tierra se levanta para escapar del combate y no regresa al combate en tierra.

F) Cuando un atleta suelta el agarre del oponente tirando de la guardia y no regresa al combate en el suelo.

GRAMO) Cuando un atleta se quita intencionalmente su propio Gi o cinturón, lo que provoca que se detenga el partido.

h) Cuando un atleta agarra la abertura de la manga o del pantalón del oponente con los dedos colocados dentro de la prenda, incluso si realiza un barrido o cualquier otra maniobra.

I) Cuando un atleta agarra el interior de la camiseta o los pantalones del Gi del oponente, cuando se mete dentro de la chaqueta del Gi y cuando un atleta pasa una mano por el interior del Gi del oponente para agarrar la parte externa del Gi.

j) Cuando un deportista se comunica con alguien, oralmente o mediante gestos, de manera que contradice una decisión tomada por el árbitro.

k) Cuando un deportista desobedece una orden del árbitro.

l) Cuando un atleta sale del área del tapiz después de un partido pero antes de que el árbitro haya anunciado el resultado.

METRO) Cuando el atleta deliberadamente huye del área de pelea para evitar una posición inferior o la consolidación del puntaje del oponente.*

** Exclusivamente en este caso, el árbitro deberá sancionar al deportista que abandonó el área de juego y conceder a su adversario 2 puntos en el marcador. La penalización marcada debe seguir la secuencia de penalizaciones.*

NORTE) Para Jiu-Jitsu No-Gi, cuando un atleta agarra de cualquier forma su uniforme o el de su oponente.

Oh) Cuando un atleta coloca una mano o un pie en la cara de su oponente.

PAG) Cuando un atleta coloca intencionalmente su pie en el cinturón de su oponente.

P) Cuando el atleta coloca intencionalmente su pie en la solapa del Gi de su oponente sin tener una empuñadura que proporcione tracción a su pie.

r) Cuando un atleta coloca un pie en la solapa detrás del cuello del oponente, con o sin agarre.

S) Cuando un atleta usa su propio cinturón o el cinturón del oponente para ayudar en un estrangulamiento o cualquier otra circunstancia en un partido mientras el cinturón está desatado.

t) Cuando un atleta tarde más de 20 segundos en reajustar su uniforme, será penalizado de forma consecutiva (20 segundos por Gi top y cinturón, 20 segundos por cinturón de identificación y 20 segundos por atar el cordón). del pantalón, cuando sea necesario).

U) Cuando un atleta corre alrededor del área de partido y no entra en el combate.

V) Cuando un atleta reacciona involuntariamente de una manera que coloca a su oponente en una posición ilegal.

W) Cuando, en la división de menores de 15 años (para todos los cinturones) y en todos los grupos de edad de cinturones blancos, un atleta salta en guardia cerrada sobre un oponente de pie, incluidos todos y cada uno de los ataques iniciados con salto en guardia, como pero no limitado a Flying Triangles y Flying Armbars. Cuando ocurran tales movimientos, el árbitro levantará nuevamente a ambos atletas.

Nota:*Si un atleta defiende un intento de derribo o barrido y salta en guardia, el castigo incluirá la concesión de 2 puntos al oponente.*

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

Ex:*Gestos o ejercicios destinados a sugerir superioridad física, bailes o actitudes destinadas a ridiculizar en un contexto deportivo.*

6.2.3 Falta severa

A) Cuando el Gi de un atleta queda inutilizable y éste no puede cambiarlo por uno nuevo dentro del plazo estipulado por el árbitro.

B) Cuando un atleta huye deliberadamente del área de competición para evitar someterse a una técnica de sumisión aplicada por su oponente.

C) Al ser atacado por una técnica de sumisión un atleta comete una penalización que obliga al árbitro a interrumpir el partido.

D) Cuando un atleta intenta intencionalmente descalificar a su oponente reaccionando de una manera que coloque a su oponente en una posición ilegal.

MI) Cuando llega a la atención del árbitro que un atleta no está usando ropa interior debajo de su uniforme como se describe en el punto 8.3.10 de este Libro de Reglas.

F) Cuando un deportista aplica cremas, aceites, geles o cualquier sustancia resbaladiza en cualquier parte del cuerpo.

GRAMO) Cuando el deportista utilice cualquier sustancia que aumente la adherencia en cualquier parte de su cuerpo.

h) Cuando el atleta utiliza cualquier sustancia que haga que el kimono sea resbaladizo para las empuñaduras.

I) Cuando un atleta estrangula a su oponente, sin usar el gi, con una o ambas manos alrededor del cuello del oponente o aplica presión en la tráquea del oponente usando el pulgar.

j) Cuando un atleta bloquea el paso de aire hacia la nariz o boca de su oponente usando sus manos.

k) Cuando el atleta que está defendiendo un derribo con una sola pierna, mientras el atleta que ataca tiene la cabeza fuera del cuerpo de su oponente, intencionalmente proyecta a su atacante al suelo, agarrando el cinturón de su oponente, para hacerlo golpear el suelo con la cabeza (imagen 25).

l) Los movimientos suplex que proyectarán o forzarán la cabeza o el cuello del oponente contra el suelo.

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

METRO) Cuando un atleta aplica una llave prohibida para su respectiva división, según lo indicado en la siguiente tabla.*

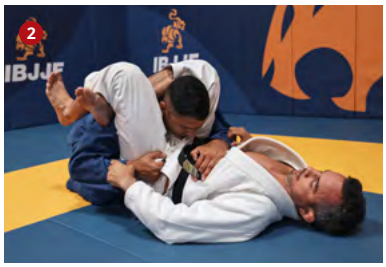
TABLA: Faltas Técnicas – Movimientos Ilegales

	4 a 12 años	13 a 15 años	16 y 17 años (todos los rangos) y cinturones blancos (Adulto al Maestro 7)	Adulto a Maestro 7 (azul púrpura cinturones)	Adulto a Maestro 7 (marrón y negro cinturones) excepto Adulto sin Gi	Adulto (marrón y cinturones negros) Sin Gi	
1	●						Técnicas de sumisión estirando las piernas.
2	●	●					Asfixia con bloqueo espinal
3	●	●					Bloqueo de pie recto
4	●	●					Estrangulamiento de antebrazo mediante la manga (estrangulamiento Ezequiel)
5	●	●					Estrangulador de guillotina frontal
6	●	●					Omoplata
7	●	●					Triángulo (tirando de la cabeza)
8	●	●					Triángulo del brazo
9	●	●	●				Bloquee dentro de la guardia cerrada con las piernas comprimiendo los riñones o las costillas.
10	●	●	●				Bloqueo de muñeca
11	●	●	●				Derribo con una sola pierna mientras el atleta atacante tiene la cabeza fuera del cuerpo del oponente. (**)
12	●	●	●	●			rebanador de bíceps
13	●	●	●	●			cortadora de terneros
14	●	●	●	●			barra de rodilla
15	●	●	●	●			sujeción del dedo del pie
dieciséis	●	●	●	●			En bloqueo de pie recto, girando en la dirección del pie que no está siendo atacado.
17	●	●	●	●	●		Gancho para el talón
18	●	●	●	●	●		Cerraduras torciendo las rodillas.
19	●	●	●	●	●		Cosecha de rodilla (Ver definición en página 32)
20	●	●	●	●	●		En posición de puntilla, aplicando presión hacia afuera sobre el pie.
21	●	●	●	●	●	●	Golpe
22	●	●	●	●	●	●	Bloqueo espinal sin estrangulamiento
23	●	●	●	●	●	●	Derribo de tijera
24	●	●	●	●	●	●	Doblar los dedos hacia atrás
25	●	●	●	●	●	●	Agarra el cinturón del oponente y tíralo al suelo sobre su cabeza cuando defiende una situación de una sola pierna mientras la cabeza de su oponente está en la parte exterior de su cuerpo.
26	●	●	●	●	●	●	Técnica de derribo suplex, aterrizando con la cabeza o el cuello del oponente en el suelo.

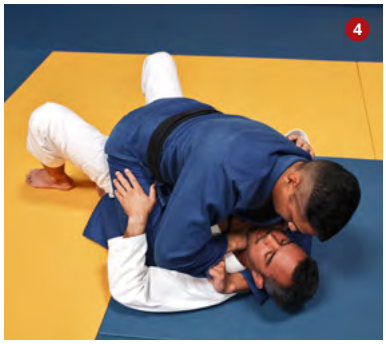
** Las imágenes que se muestran en la lista son ejemplos de técnicas prohibidas y no representan la gama completa de situaciones y variaciones técnicas prohibidas.*

** *Aunque es una técnica prohibida, el deportista no será penalizado.*

1

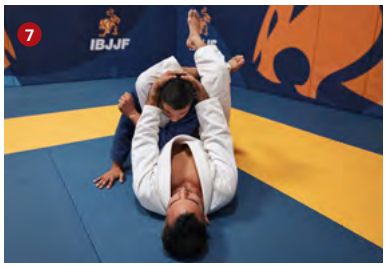

2
IBJJF

3
IBJJF


4

5

6


7
IBJJF

8

9
IBJJF
IBJJF

10
IBJJF

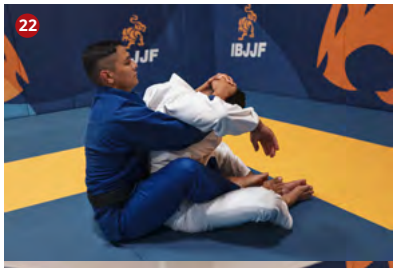
11

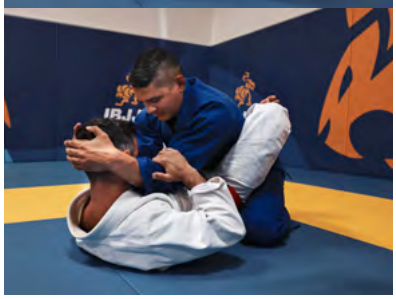
12

13

14

19 VER DEFINICIÓN EN LA PÁGINA 32





15 Cosecha de rodilla

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

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

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

Para atletas con cinturón morado y abajo.

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

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

IMAGEN 1

IMAGEN 2

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

Para atletas con cinturón marrón y negro:

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

Falta severa

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

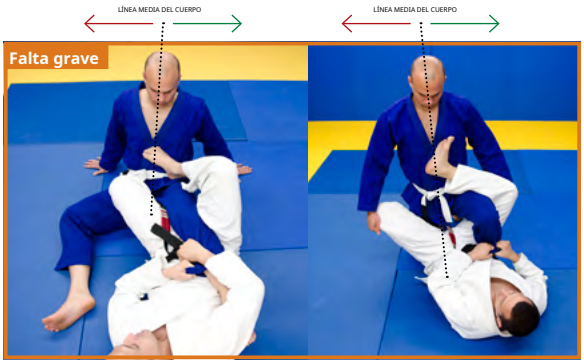
• Cuando cualquiera de los atletas realice una técnica de sumisión, se considerará una falta grave para el atleta cruzando su pie en las características mencionado anteriormente.

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

GUARDIA 50/50

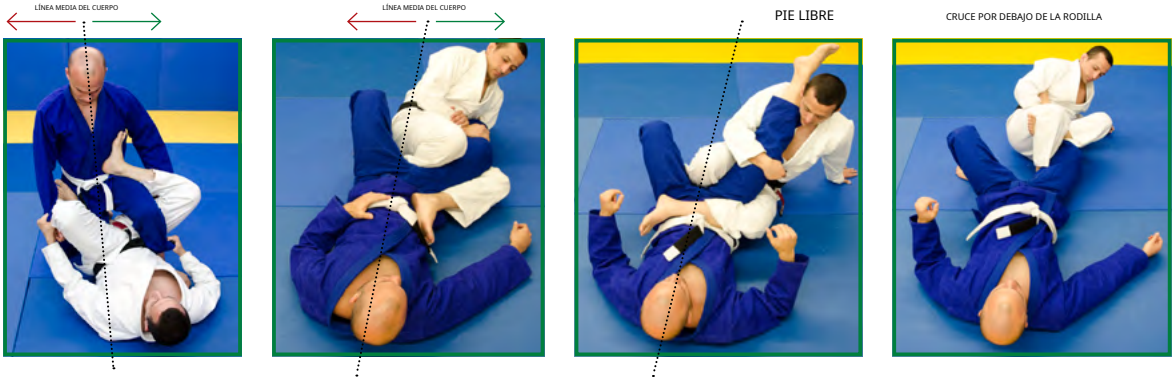
Falta grave

• Cuando el atleta ejecuta el movimiento en las características mencionadas anteriormente, moviendo su pie a lo largo de la línea media vertical del cuerpo del oponente. El árbitro detendrá el combate, devolverá la posición si está permitido y sancionará a los atletas antes de reiniciar el combate.



Situaciones normales

No consideradas faltas:



7 ARTÍCULO 7 – SANCIONES

Los árbitros sancionan los penaltis con el objetivo de garantizar que el partido transcurra correctamente y que se respeten las reglas del deporte y la competición.

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

7.1 Sanciones severas

» Sanciones Técnicas: Descalificación sumaria del partido en el momento de la infracción.
» Sanciones Disciplinarias: Descalificación sumaria del partido y competición al momento de la infracción. Si un atleta es descalificado de un evento de gi y también está inscrito en no-gi, será descalificado de ambos eventos.

7.2 Sanciones graves

7.2.1 Los árbitros respetarán la siguiente serie de sanciones.

• 1er PENALIDAD – El árbitro marcará la primera penalización para el atleta.

• 2da PENALIDAD – Concesión de puntos de ventaja al oponente del atleta penalizado y segunda penalización marcada en el marcador para el atleta perpetrador.

• 3ª PENALIDAD – Concesión de dos puntos al oponente del atleta penalizado y tercera penalización marcada en el marcador para el atleta perpetrador.

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

• 4° PENALIDAD – Descalificación del atleta infractor.*

7.2.2 Las sanciones graves son acumulativas entre ellas y diferentes faltas harán efectiva la secuencia creciente de sanciones abordada en la cláusula 7.3.1.

7.2.3 Si el deportista ya ha recibido sanciones por falta de combatividad en el marcador, estas sanciones se sumarán a las sanciones por faltas graves.

7.2.4 En las divisiones menores de 15 años, en la cuarta y quinta falta de un atleta, el árbitro concederá dos puntos al oponente y un punto de penalización al atleta perpetrador por cada penalización. Sólo en la sexta penalización el árbitro descalificará al atleta perpetrador.

7.3 Sanciones por falta de combatividad

7.3.1 Las sanciones por falta de combatividad seguirán la secuencia siguiente después de que el árbitro considere que uno o ambos atletas se encuentran en las situaciones descritas en el punto 6.2.1.

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

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

8 ARTÍCULO 8 – OBLIGACIONES, PROHIBICIONES Y DEMANDAS

8.1 Gis y uniformes

8.1.1 Los gis deben confeccionarse con algodón o tela similar al algodón. La tela no debe ser tan gruesa o dura como para impedir que el oponente la agarre. Para las divisiones juvenil, adulta y master, es obligatorio un Gi confeccionado con tela tejida (tejido de perlas).

8.1.2 Está permitido llevar kimono con EVA o material similar en el interior del cuello, si se siguen las medidas de talla y rigidez previstas en este Reglamento.

8.1.3 El Gi debe ser completamente blanco, azul real o negro. No se aceptarán Gis con chaquetas o pantalones de diferentes colores ni permitiremos el uso de Gis con cuellos de diferentes colores. No está permitido que los atletas usen camisetas debajo de su Gi (excepto para las mujeres, que deben cumplir con el punto 8.1.4).

8.1.4 En las divisiones femeninas, es obligatorio el uso de una camiseta elástica o elástica que abrace el cuerpo debajo del Gi; Puede ser de manga corta o larga, sin necesidad de seguir los requisitos de color. También está permitido que los atletas utilicen una prenda de baño de una sola pieza (traje de baño) o camiseta de gimnasia.

8.1.5 En las divisiones de cinturón negro para adultos (masculino y femenino), los organizadores del evento podrán exigir que los atletas tengan dos gis de diferentes colores (uno azul real y otro blanco), para poder distinguir entre los dos atletas en un combate.

8.1.6 Los gis no podrán presentar remiendos ni roturas, estar mojados o sucios ni emanar olores desagradables.

8.1.7 La parte superior del Gi debe llegar al muslo del atleta y las mangas no deben llegar a más de 5 cm de la muñeca del atleta cuando el brazo está extendido paralelo al suelo.

8.1.8 Los pantalones Gi no deben alcanzar más de 5 cm por encima del maléolo tibial (hueso del tobillo). Para las divisiones masculinas, está prohibido usar pantalones de cualquier tipo debajo de los pantalones Gi. Para las divisiones femeninas, está permitido el uso de pantalones de tela elástica (que se ciñe al cuerpo) debajo del pantalón Gi, siempre y cuando sean más cortos que el pantalón Gi.

8.1.9 Los atletas deben usar un cinturón duradero, de 4 a 5 cm de ancho, coloreado según el rango del atleta, con una punta negra, excepto en los cinturones negros, donde la punta debe ser blanca o roja. El cinturón debe usarse sobre la parte superior, rodear la cintura dos veces y atarse con un nudo doble lo suficientemente apretado como para mantener la parte superior del Gi cerrada. Una vez atado con un nudo doble, cada extremo del cinturón debe colgar de 20 a 30 cm de largo.

8.1.10 Los gis pintados están prohibidos, a menos que la pintura esté diseñada con la forma del logotipo de una academia o un patrocinador, y solo en las regiones del Gi donde se permiten parches. Incluso en los casos en que estén permitidos, el atleta estará obligado a cambiar de gis si la pintura marca el Gi del oponente.

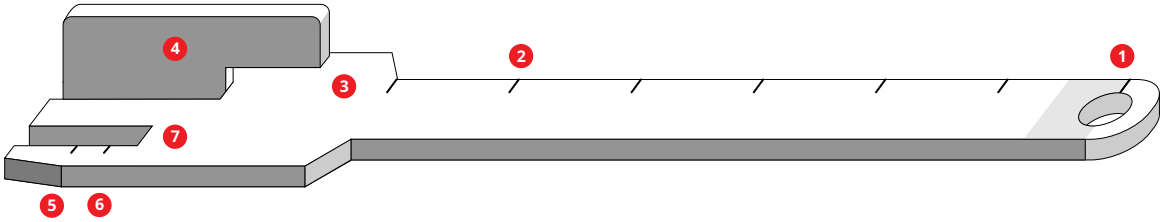
8.1.11 Previo al pesaje, el inspector verificará que las especificaciones del uniforme cumplan con la normativa.

• En la inspección final se comprobarán las siguientes medidas para garantizar que cumplen con el estándar requerido: longitud de las mangas y perneras del pantalón, espesor máximo del cuello Gi (1,3 cm); ancho máximo del cuello Gi (5 cm); holgura máxima en las mangas Gi en toda su extensión (7 cm);

• Todo deportista tiene derecho a 3 (tres) inspecciones de uniforme para su aprobación.

• El Inspector de Uniformes también verificará el estado general del cinturón del atleta.

ILUSTRACIÓN: HERRAMIENTA DE MEDICIÓN UNIFORME



8.1.12 El instrumento de medición uniforme tendrá las siguientes medidas reguladas:

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

8.1.13 Después del pesaje, los atletas no podrán cambiar su gis para su primer partido, bajo pena de descalificación.

8.1.14 Después del primer partido, los atletas pueden solicitar permiso al Coordinador de Ring para cambiar de uniforme. El nuevo Gi se someterá a una nueva inspección de medidas.

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

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

• Camisas y Rash Guards:

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

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

• Pantalones cortos para hombres:

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

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

• Shorts, shorts de compresión y pantalones para mujer:

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

8.2 Higiene

8.2.1 Las uñas de las manos y los pies de los atletas deben estar recortadas y cortas.

8.2.2 El pelo largo debe estar recogido para no causar molestias a los oponentes.

8.2.3 Un atleta será descalificado si usa tinte para el cabello o maquillaje que manche el gi de sus oponentes durante un partido.

8.2.4 Los deportistas deberán utilizar calzado hasta la zona de partido y allí donde esté permitido su uso.

8.2.5 Después del pesaje, el inspector de Gi debe controlar a los atletas para detectar cualquier afección cutánea.

• Los atletas que presenten lesiones cutáneas detectadas por el inspector serán dirigidos al área médica del evento.

• Los atletas deberán presentar un certificado de un médico que declare que la lesión no es contagiosa ni perjudicial para otros competidores.

• Para los organizadores del evento, el médico del torneo tiene la última palabra sobre si permitir que un atleta compita o no.

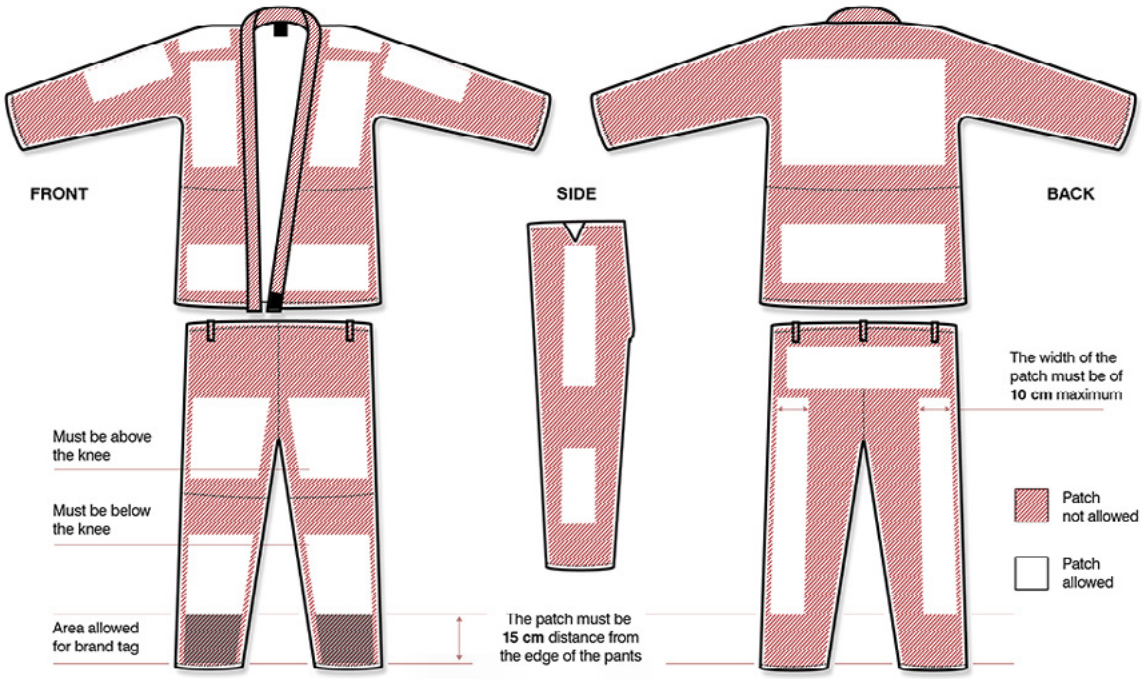
8.3 Requisitos adicionales

8.3.1 Cada atleta sólo podrá subirse a la báscula oficial de la prueba para tomar su peso una sola vez.

8.3.2 Los atletas pueden pesarse sin rodilleras ni coderas, pero deberán llevarlas puestas en el momento de la inspección del Gi.

8.3.3 El atleta no puede subir a la báscula con zapatos o cualquier artículo además de su uniforme habitual y equipo permitido para su uso durante los partidos.

8.3.4 Los parches y bordados solo se pueden colocar en las regiones autorizadas del gi, como se muestra en las ilustraciones a continuación. Deben ser de tela de algodón y estar bien cosidos. Los inspectores del Gi eliminarán todos los parches sin costuras o en regiones no autorizadas del Gi.



8.3.5 Prohibiciones relativas a parches y textos presentes en el uniforme:

• No se permitirán parches o textos (bordados o escritos a mano) relacionados con ideologías políticas y frases, símbolos o lemas que resulten ofensivos al género, orientación sexual, etnia, cultura, religión.

• No se permitirán parches o textos (bordados o manuscritos) que contengan frases, símbolos o lemas que promuevan la violencia, vandalismo, actos sexuales, drogas, alcohol y/o tabaco.

8.3.6 Permitido: una etiqueta de la marca Gi en la parte delantera inferior del pantalón (según la ilustración). La etiqueta debe ser de una tela fina (no bordada) y tener como máximo 36 $cm.^2$.

8.3.7 Está prohibido el uso de cualquier calzado, tocado, horquillas para el cabello, joyas, copas (protectores genitales) o cualquier otro protector fabricado con material duro que pueda causar daño a un oponente o al propio atleta. También está prohibido el uso de protectores oculares, aunque sean para prácticas deportivas.

8.3.8 En las divisiones femeninas, el atleta podrá cubrirse la cabeza. La funda para la cabeza debe seguir estos requisitos.

• Debe ser fijo y confeccionado con tela elástica (o tener elásticos en los bordes).

• Estar fabricados sin ningún tipo de plástico o materiales duros.

• Estar fabricado sin hilos de ningún tipo.

• Esté libre de cualquier inscripción o logotipo.

• Debe ser totalmente negro, blanco, negro y blanco, y/o del color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta.

• También se permite como parte del uniforme femenino una cubierta para la cabeza de una sola pieza, que debe estar hecha de elástico y cubrir el cuello, las orejas y cubrir completamente el cabello, similar a la cubierta para la cabeza de un traje de neopreno, y ser completamente negra. blanco, blanco y negro, y/o el color del rango (cinturón) al que pertenece el atleta

8.3.9 También está prohibido el uso de protectores articulares (rodilleras, coderas, etc.) que aumentan el volumen corporal hasta el punto de dificultar al oponente el agarre del Gi.

8.3.10 Es obligatorio que los atletas usen ropa interior para todas las competiciones, independientemente de si se trata de un evento Gi o No-Gi. La ropa interior debe ser únicamente “tipo breve”. El incumplimiento de esta regla será considerado una falta según el punto 6.2.3(E), y el atleta será sometido a las sanciones previstas en el punto 7.1.

DIRECTRICES GENERALES DE COMPETENCIA

1 ARTÍCULO 1 – DURACIÓN DE LOS PARTIDOS DE DIVISIONES Y REGULACIÓN

1.1 La división de edad a la que pertenece un atleta está determinada por la edad que tiene o tendrá el atleta en el año de un torneo determinado.

1.2 No existe una edad máxima para las divisiones de adultos y master, pero sí una edad mínima.

1.3 Las divisiones deberán respetar los límites de edad y la duración reglamentaria de los partidos que se describen en la siguiente tabla.

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

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

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

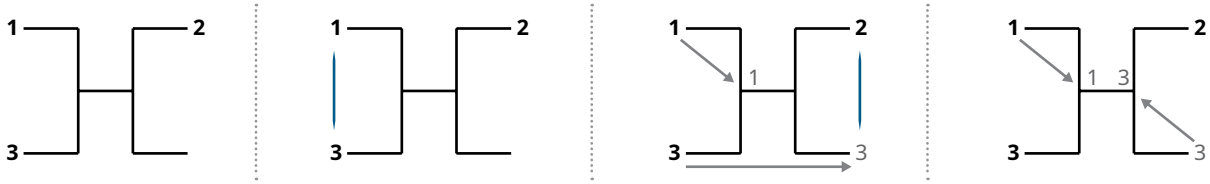
2 ARTÍCULO 2 – SOPORTES

2.1 Los atletas de cada división se clasificarán entre paréntesis.

2.2 Los brackets servirán como un sistema de eliminación simple, donde el atleta perdedor de cada partido es eliminado y el ganador pasa a la siguiente etapa de los brackets.

2.3 La única excepción al sistema de eliminación simple es cuando hay un grupo de tres (sólo tres atletas componen el grupo).

2.3.1 En un grupo de tres, el ganador del primer partido pasa a la final y el atleta perdedor se enfrenta al tercer competidor del grupo. El atleta que gana el segundo partido – independientemente de si es el mismo atleta que pierde el primer partido – pasa a la final para enfrentarse al ganador del primer partido.



El atleta 1 se enfrenta al atleta 3. El ganador, en este ejemplo, fue el atleta 1.

Como ganador, el atleta 1 pasa a la final y el atleta 3 no queda eliminado. El atleta 3 se mueve al otro extremo del grupo y se enfrenta al atleta 2.

El atleta 3 derrota al atleta 2 y pasa a la final, enfrentándose nuevamente al atleta 1.

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

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

2.3.4 En una semifinal de categoría de 3 miembros, si un atleta se pierde su primera pelea, no tendrá derecho a pelear en la otra semifinal.

2.4 Descalificación en semifinales y final

2.4.1 Semifinales

• En caso de que ambos atletas se lesionen accidentalmente en una semifinal del torneo, con el marcador empatado en el momento del accidente y ninguno de los atletas esté en condiciones de continuar en el partido, la otra semifinal ascenderá al estado de final. En este caso, los deportistas lesionados obtendrán el tercer puesto.

• Cuando ambos atletas en un partido de semifinal sean descalificados por sanción técnica, la otra semifinal contará como final de división. En este caso, los atletas descalificados serán proclamados atletas en tercer lugar.

• Cuando ambos atletas en un partido de semifinal sean descalificados vía sanción disciplinaria, la otra semifinal contará como la final de división. En este caso, los deportistas descalificados no serán proclamados como terceros clasificados, quedando vacante el puesto.

• Cuando los cuatro atletas en ambas semifinales divisionales sean descalificados mediante sanción técnica, los cuatro atletas que perdieron ante ellos en los cuartos de final competirán entre sí en partidos de semifinales adicionales para determinar los finalistas divisionales. En este caso, los cuatro atletas descalificados en las semifinales serán proclamados ganadores del tercer lugar y los atletas que perdieron las semifinales adicionales no recibirán medallas.

• Cuando los cuatro atletas en ambas semifinales divisionales sean descalificados mediante sanción disciplinaria, los cuatro atletas que perdieron ante ellos en los cuartos de final competirán entre sí en partidos de semifinales adicionales para determinar los finalistas divisionales. En este caso, los semifinalistas descalificados no recibirán medallas y los atletas que perdieron las semifinales adicionales serán proclamados ganadores del tercer lugar.

• Cuando un atleta en una semifinal es descalificado antes de participar en un partido, los cuartos de final del mismo lado del cuadro se convertirán en el partido de semifinal.

• Cuando ambos atletas en un partido de semifinal de un grupo de 3 miembros sean descalificados por penalización técnica, se realizará una elección aleatoria para elegir quién pasará a la final. El perdedor de la elección aleatoria será considerado el perdedor de la pelea semifinal.

• Cuando en un partido de semifinal se tengan ambos atletas descalificados, uno por sanción disciplinaria y el otro por sanción técnica, el atleta descalificado por sanción técnica mantendrá el tercer lugar del ranking. La otra semifinal será considerada la final de la división.

• En el caso de que solo haya un atleta clasificado en uno de los puestos de semifinales, porque todos los atletas en los partidos de clasificación para el otro puesto de semifinal fueron previamente descalificados. El perdedor de los cuartos de final en el que tuvo una pelea en el mismo lado del cuadro será declarado tercero.

2.4.2 finales

• Cuando ambos atletas en un partido final sean descalificados vía sanción técnica, los atletas que perdieron las semifinales volverán a pelear en la final. El ganador de esta nueva final será declarado primer lugar y el perdedor tercer lugar. En este caso, los atletas descalificados serán proclamados en segundo lugar.

• La descalificación técnica de los dos atletas de una final de grupo de tres integrantes convertirá al perdedor de la segunda semifinal en campeón. Los dos deportistas descalificados se proclamarán segundos clasificados

• Cuando sólo uno de los atletas en un partido final sea descalificado por sanción disciplinaria, el atleta que perdió ante el nuevo campeón en la semifinal será declarado en segundo lugar.

• Cuando una final tenga a ambos atletas descalificados, uno por sanción disciplinaria y el otro por sanción técnica, no habrá ganador. El deportista descalificado por penalización técnica conservará el segundo lugar. En este caso, los perdedores de las semifinales pelearán y el ganador será declarado primer lugar. El otro atleta se quedará con el tercer puesto.

• Cuando ambos atletas en un partido final sean descalificados vía sanción disciplinaria, los atletas que perdieron las semifinales volverán a disputar la final. En este caso, los atletas que perdieron sus cuartos de final ante los nuevos finalistas deberán ser declarados terceros lugares.

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

2.4.3 Si un atleta es descalificado por la IBJJF después del evento por violación de las reglas5.5, 5.6, 5.8, 5.9, 5.10o5.11, descrito en las REGLAS GENERALES DE COMPETENCIAS, sus oponentes subirán una posición para reemplazar los resultados del atleta descalificado.

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

3 ARTÍCULO 3 – CONCURSOS INTERACADEMIA

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

3.2 Se otorgan los siguientes puntos por cada una de las tres primeras posiciones:

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

3.3 Desempate

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

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

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

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

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

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

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

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

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

• En caso de empate en el número de medallistas de oro y plata, la academia que se declare ganadora tendrá el mayor número de campeones cinturones negros en las siguientes divisiones de edad en la siguiente secuencia:

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

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

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

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

3.4 **Los puntos de divisiones donde solo un atleta se inscribió no contarán en la competencia inter-academia.**

3.5 **Los puntos de divisiones donde solo se inscribieron dos atletas de la misma academia no contarán en el concurso interacademia.**

3.6 **concurso de equipos**

3.6.1 En caso de empate en las puntuaciones del equipo una vez finalizados todos los partidos, los equipos empatados podrán elegir a un atleta cada uno para competir en un partido extra decisivo.

4 ARTÍCULO 4 – PREMIOS

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

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

El campeón recibirá una medalla de oro.

• El subcampeón recibirá una medalla de plata.

• Los dos atletas en tercer lugar recibirán una medalla de bronce cada uno.

• Los premios se otorgarán según los resultados proclamados por los árbitros. Queda expresamente prohibido el intercambio de colocación en el momento de la entrega de los premios.

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

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

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

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

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

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

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

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

5 ARTÍCULO 5 – REGISTRO

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

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

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

5.4 **La inscripción para cada campeonato deberá cumplir con un cronograma ampliamente publicado por la IBJJF, y se deben hacer cumplir todas las fechas límite.**

5.5 **Un atleta que haya demostrado ser cinturón negro en judo, tener experiencia en lucha libre o grecorromana o haber peleado en MMA como profesional o amateur, no podrá participar en ningún torneo como cinturón blanco.**

** En Estados Unidos, haber competido a nivel universitario o superior. En otros países, haber competido en eventos de ámbito nacional.*

5.6 **Los atletas que no cumplan con los requisitos establecidos en los lineamientos del campeonato o en este Reglamento General de Competencia podrán ser descalificados en cualquier momento antes, durante o después de la competencia.**

5.7 **Los atletas inscritos en divisiones de cinturones negros solo pueden pelear con la graduación bajo la cual están registrados en la IBJJF (o sus afiliados) al registrarse.**

5.8 **El atleta solo puede competir con el cinturón bajo el cual está registrado en la IBJJF (o sus afiliados). Si el atleta es promovido por su maestro antes de cumplir con el tiempo mínimo de exigencia del cinturón anterior o la edad mínima, no podrá competir en este cinturón actual ni en el anterior.**

5.9 **Una vez que se produce la graduación de un atleta, ya no puede competir con su cinturón anterior. Si asciende durante una competición después de completar su división, se le prohibirá competir en la clase abierta. Sin embargo, si un atleta asciende a un cinturón para el cual no cumple con el requisito de edad, se le permitirá competir en su rango anterior hasta que alcance el requisito de edad.**

5.10 **La IBJJF ha contratado a la Agencia Antidopaje de los Estados Unidos ("USADA") para llevar a cabo servicios de control de dopaje junto con sus eventos, incluida la recolección y análisis de muestras, la gestión de resultados y la resolución de disputas que involucran posibles violaciones de las reglas antidopaje. Es deber de los miembros de la IBJJF cumplir con todas las normas antidopaje del Código Mundial Antidopaje y de la Agencia Antidopaje de EE. UU. (USADA), incluido el Protocolo de la USADA para pruebas de movimiento olímpico y paralímpico (Protocolo USADA). y todas las demás políticas y reglas adoptadas por la IBJJF y la USADA con las siguientes modificaciones: Las decisiones arbitrales de primera instancia son definitivas y no están sujetas a apelación ante el Tribunal de Arbitraje Deportivo o cualquier otro organismo, y la USADA solo necesita notificar al atleta y a la IBJJF de presuntas violaciones y resolución de casos. Los atletas aceptan someterse a pruebas de drogas por parte de la IBJJF y/o USADA o sus designados en cualquier momento y entienden que el uso de métodos o sustancias prohibidos por las reglas antidopaje aplicables los hace sujetos a sanciones que incluyen, entre otras, la descalificación. y suspensión. Si se determina que un miembro puede haber cometido una infracción de dopaje, el miembro acepta someterse a la autoridad de gestión de resultados y los procesos de la USADA, incluido el arbitraje según el Protocolo de la USADA, o a la autoridad de gestión de resultados de la IBJJF, si corresponde o se refiere. por USADA.**

5.11 **Competición atlética en el sexo asignado al nacer**

La IBJJF está dedicada a la seguridad de sus atletas. En consecuencia, y para asegurar un marco consistente para la organización de competencias atléticas dentro de la IBJJF específicamente y del Jiu-Jitsu Brasileño en general:

5.11.1 • Los atletas que se registren para competir en nuestros eventos deberán hacerlo en la categoría que corresponda a su sexo biológico asignado al nacer, es decir, masculino o femenino, según figura en el certificado de nacimiento original.

5.11.2 • La IBJJF, a su exclusivo criterio, puede exigir que un atleta proporcione una copia de su certificado de nacimiento original o documentación equivalente para fines de verificación. La IBJJF, a su exclusivo criterio, se reserva el derecho de solicitar documentación adicional si lo considera necesario.

5.11.3 • Toda la información personal y médica compartida con la organización se mantendrá estrictamente confidencial. Solo el personal autorizado tendrá acceso a esta documentación y se utilizará únicamente con el fin de verificar la elegibilidad de acuerdo con esta política.

5.11.4 • Si un atleta se inscribe para competir en un género distinto al que corresponde al género en su certificado de nacimiento original, la IBJJF puede, a su entera discreción y sin previo aviso al atleta registrado, cancelar la inscripción del atleta para el evento. . En esta circunstancia, si la inscripción de un atleta se ve afectada, la IBJJF, a su entera discreción, puede optar por reembolsar la tarifa de inscripción del atleta.

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

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

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

6.1 Cuando un atleta se quita cualquier parte del uniforme o kimono dentro del área de competencia.

6.2 Cuando el deportista salte las barreras que separan la zona de competición y la zona de público.

6.3 Cuando un deportista no usa calzado y camina descalzo dentro del área de competencia o en otras áreas donde se requiere el uso de calzado.

6.4 Cuando el deportista o profesor muestre actitudes consideradas incompatibles con el ambiente de competición, independientemente de que el partido aún no haya comenzado o ya haya finalizado.

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

7 ARTÍCULO 7 – DISPOSICIONES ADICIONALES

7.1 Las directrices publicadas de cada campeonato individual prevalecerán sobre este Reglamento General de Competición cuando sea necesario.

7.2 Está estrictamente prohibido que cualquier persona del comité organizador, desempeñando cualquier función oficial en un campeonato, dé instrucciones a un atleta en el área de competencia.

7.3 Queda estrictamente prohibido que cualquier persona ajena al comité organizador del evento hable con los oficiales de mesa.

MANUAL DE FORMATO DE COMPETENCIA

1 ARTÍCULO 1 – ÁREA DE COMPETENCIA

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

1.1 Áreas de partido

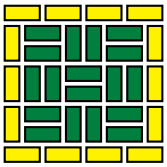
1.1.1 Las zonas de partido se componen de una zona de combate y una zona de seguridad periférica que se distinguen entre sí por diferentes colores.

1.1.2 El tamaño mínimo del área de partido es de 64 m^2, con 36m^2que comprende el área de combate y 28m^2que comprende el área de seguridad que rodea el área de combate.

1.1.3 El tamaño máximo de una zona de partido es de 100 m^2, con 64m^2que comprende el área de combate y 36m^2que comprende el área de seguridad que rodea el área de combate.

1.1.4 Un 64m^2El área de partido ensamblada mediante dovelas de 2 por 1 metro se configurará de la siguiente manera:

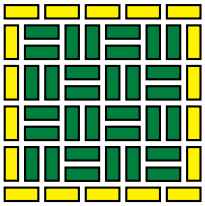
64metros^{2}ÁREA



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

Un 100m^2El área de partido ensamblada mediante dovelas de 2 por 1 metro se configurará de la siguiente manera:

100 metros^{2}ÁREA



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

1.2 Tablas de puntuación

1.2.1 Estará compuesto por una mesa y una o dos sillas, ubicadas frente a cada área de partido.

1.2.2 Cada mesa debe mostrar claramente el número del área de partido correspondiente y contener dos marcadores y un reloj. En casos especiales, se podrá utilizar un marcador electrónico en lugar de los marcadores manuales y el reloj.

1.2.3 El marcador se configurará de la siguiente manera:

4	3	2	1	1
MONTAR CONTROL DE ATRÁS	PASE DE GUARDIA	DERRIBAR BARRER RODILLA EN EL VIENTRE	SANCIONES	VENTAJAS

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

1.3 Área de calentamiento

1.3.1 Una zona acordonada adyacente al área de competición, de uso exclusivo para los deportistas.

1.3.2 El comité organizador del campeonato convocará a los atletas de cada división al área de calentamiento según lo predeterminado por el cronograma del evento.

1.3.3 Es en este lugar y sólo en este lugar donde los coordinadores de ring dirigirán a los atletas a las áreas de partido.

1.3.4 Depende del comité organizador del evento si se proporcionará una báscula en el área de calentamiento para que los atletas verifiquen su peso antes del pesaje oficial.

1.4 Área de pesaje e inspección de uniformes

1.4.1 El uniforme de los atletas deberá someterse a una inspección de tamaño, colocación del parche, higiene, cinturón y estado general.

1.4.2 El área de pesaje debe incluir al menos una báscula con la que determinar el peso del atleta.

1.5 Mesa de centro

Se colocará en una ubicación central para todas las áreas de partido. De allí se distribuirán los brackets a los Coordinadores de Ring y se elaborarán los diagramas de resultados para otorgar a los atletas sus medallas.

1.6 Podio

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

2 ARTÍCULO 2 – PERSONAL Y SUS FUNCIONES

2.1 Director General de Competición:
supervisa la competencia general y toma decisiones finales con respecto a cualquier tema relacionado con la organización y el progreso del evento.

2.2 Supervisor Coordinador de Anillo:
supervisa todo el trabajo realizado por los coordinadores de ring, asegurándose de que se mantengan al día con la progresión del grupo. Ayudan a la mesa de centro a distribuir, recoger y unir brackets.

2.3 Director General de Arbitraje:
Selecciona árbitros y los rota a lo largo del evento. Orienta y emite una evaluación técnica de los árbitros al final de cada día de competición.

2.4 Coordinador de Mesa de Centro:
distribuye los brackets, transmite los resultados a la mesa central y es responsable del control de registro y planificación de brackets para la división absoluta.

2.5 Asistente de mesa central:
brinda asistencia al Coordinador de la Mesa Central y registra los resultados de cada bracket entregados por el Coordinador del Ring.

2.6 Árbitro:
juzga cada partido.

2.7 Coordinador de Anillo:
recibe los soportes de la mesa central, convoca a los atletas al área de calentamiento, verifica sus identificaciones, los conduce ante el inspector de uniformes, los pesa antes del primer partido, los dirige al área de partido y, después del partido, registra el resultado en el soporte. Una vez finalizado un grupo, lo devuelve a la mesa central.

2.8 Oficial de mesa:
registra los puntos, ventajas y penalizaciones señalados por el árbitro en el marcador, lleva el tiempo del partido y anuncia el final del partido mediante un silbato.

2.9 Inspector de uniformes:
inspecciona el uniforme de cada atleta para verificar si el uniforme se ajusta a las especificaciones en tamaño, limpieza y apariencia, posición de los parches y condición general general.

2.10 Equipo de premios:
Convoca a los medallistas al podio y entrega medallas a los medallistas de cada división.

2.11 Locutor:
anuncia las divisiones por el altavoz y hace anuncios diversos durante toda la competencia.

Nota:*En caso de duda, consultar la versión portuguesa.*

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

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

VERSIÓN 6.1

IBJJF
INTERNATIONAL BRAZILIAN JIU-JITSU FEDERATION

www.ibjjf.com