

## **Tabla**

### **I. Generalidades**

- Sección 1 Área de aplicación
- Sección 2 Traje de competición y Requerimientos personales
- Sección 3 Área de competición
- Sección 4 Entrenadores

### **II. Sistema Lucha de la JJIF**

- Sección 5 Generalidades
- Sección 6 Material
- Sección 7 Categorías de pesaje
- Sección 8 Árbitros
- Sección 9 Secretaria
- Sección 10 Desarrollo del combate
- Sección 11 Aplicación del « Hajime », « Matte », « Sonomama » y « Yoshi »
- Sección 12 Puntuación
- Sección 13 Penalizaciones
- Sección 14 Establecimiento del combate
- Sección 15 No presentación al combate y abandono
- Sección 16 Herida, Enfermedad o Accidente
- Sección 17 Equipos de Competición
- Sección 18 Reservas en los equipos de competición

### **III. Sistema Dúo de la JJIF**

- Sección 19 Generalidades
- Sección 20 Material
- Sección 21 Categorías
- Sección 22 Criterio de juicio
- Sección 23 Desarrollo del combate
- Sección 24 Sistema de puntuación
- Sección 25 Jurado
- Sección 26 No presentación al combate y abandono
- Sección 27 Herida, Enfermedad o Accidente
- Sección 28 Equipos de Competición

### **IV. Regulaciones finales**

- Sección 29 Situaciones no cubiertas por el reglamento
- Sección 30 Aplicación

### **Apéndice I Gestos de los Árbitros**

### **Apéndice II Ataques en el Sistema Dúo**

- Serie A Ataques por Agarre
- Serie B Ataques por Abrazo y Llave al Cuello
- Serie C Ataques por Puñetazo y Patadas
- Serie D Ataques por Arma

### **Apéndice III Categorías de Pesos del Sistema de Lucha**

## I. Generalidades

### Sección 1 Área de aplicación

- a. Estas reglas de competición se aplican a las competiciones dentro del área de la federación internacional, las uniones continentales, los campeonatos internacionales y los torneos internacionales, en el Sistema Dúo y Lucha
- b. Todos los árbitros mencionados en este documento por « el » deberán ser interpretados como « el » o « ella »
- c. Las naciones son libres de establecer las reglas de que les convengan en sus torneos nacionales.

### Sección 2 Traje de Competición y Requerimientos Personales

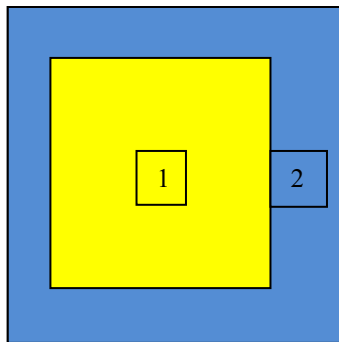
- a. Los competidores deberán llevar un kimono blanco de Jiu-Jitsu de buena calidad el cual deberá estar limpio y bien puesto. Llevarán un cinturón rojo o azul.
- b. La chaqueta deberá ser lo suficientemente larga como para cubrir las caderas y poder ser atada a la cintura por el cinturón.
- c. Las mangas deberán ser lo suficientemente anchas como para poder hacer los agarres y lo suficientemente largas como para cubrir la mitad del antebrazo pero no la muñeca. No se las podrá enrollar.
- d. Los pantalones deberán ser lo suficientemente anchos y largos como para cubrir la mitad de la espinilla. No se podrá enrollarlos.
- e. El cinturón deberá atarse con un nudo cuadrado, lo suficientemente firme como para evitar que la chaqueta este demasiado suelta, y deberá ser lo suficientemente largo como para dar dos vueltas alrededor del cuerpo y colgar de 15cm a cada lado del nudo.
- f. Las competidoras deberán llevar una camiseta blanca sin dibujos o un maillot bajo el kimono. Está prohibido que los hombres lleven algo debajo del kimono.
- g. Los competidores deben llevar las uñas de los pies y de las manos cortas.
- h. Está prohibido que los competidores porten un objeto que podría herir o poner en peligro al adversario.
- i. No se pueden llevar gafas durante el combate. Las lentillas pueden llevarse bajo la responsabilidad propia del competidor
- j. El pelo largo deberá recogerse con una goma “blanda”.

**(Comentarios: Si un competidor no siguiese esta regla, no se le permitiría comenzar el combate. Se le permitirá cambiar los objetos que supongan un problema y volver a presentarse al cabo de 2 minutos.)**

### Sección 3 Área de competición

- Cada área de competición deberá medir 12 m x 12 m y deberá estar cubierta por tatamis, generalmente verdes o de cualquier otro color aceptable.
- El área de combate deberá estar dividida en dos partes.
- El área de combate deberá medir 8 m x 8 m.

#### (Comentarios: Área de competición)



- 1 Área de combate
- 2 Área de seguridad
- 1+2 Área de competición

La distancia entre la mesa de anotación y el área de **competición** debe ser de al menos 2m

La distancia entre el público y el área de competición debe ser de al menos 3m.)

- El área exterior a la de **combate** será llamada área de seguridad y deberá medir al menos 2 m de ancho.
- Cuando dos o más áreas de competición estén siendo utilizadas al mismo tiempo, no se permitirá que compartan la misma área de seguridad
- Para torneos internacionales se permitirá un área de combate de 6m x 6m. Podría existir la posibilidad de compartir parte de la zona de seguridad, pero entre las dos áreas de combate debe haber al menos 3 metros

### Sección 4 Entrenadores

- Sólo se permitirá un entrenador dentro del área de participación para ayudar a los competidores.

(Comentario: Se permitirá una silla al lado del tatami para los entrenadores.)

- Si el entrenador mostrase un mal comportamiento hacia los atletas, el árbitro, el público o cualquier otra persona, el Árbitro Central podrá decidir si éste debe abandonar el área reservada a los entrenadores por el resto del combate.
- Si el mal comportamiento persistiese, los árbitros del combate podrán decidir que éste debe abandonar el área oficial durante el resto del torneo.

## II. Sistema de Lucha de la JJIF

### Sección 5 Generalidades

- a. En el sistema de lucha dos competidores compiten el uno contra el otro de manera deportiva con medios adaptados al Jiu-Jitsu.
- b. El Sistema de Lucha de la JJIF se compone de 3 partes:
  - Primera Parte: golpes, como puñetazos, y patadas
  - Segunda Parte: Proyecciones, barridos, luxaciones y estrangulaciones.
  - Tercera Parte: Inmovilizaciones, luxaciones y estrangulaciones.

Los competidores deben ser activos en la parte de combate en la que se encuentren antes de pasar a la parte siguiente. Un acto es técnicamente válido cuando el competidor realice la técnica con un buen equilibrio y con combinaciones controladas.

**(Comentario: Por combinaciones se entiende:**

En la primera parte deben hacer combinaciones con patadas o puñetazos.

En la segunda parte deben ser verdaderamente activos para tratar de proyectar o barrer al adversario.

En la tercera parte deben tratar verdaderamente de hacer una buena inmovilización o salir de una buena inmovilización.

En la tercera parte: Mientras se vea que hay buena voluntad de luchar y que hay un buen progreso de las técnicas, la acción continuará sin que por esto todo el combate se lleve a cabo en el suelo.)

- c. Los ataques en la primera parte están limitados a las siguientes áreas: Cabeza, cara, cuello, abdomen, pecho, espalda y costado.
- d. Todas las estrangulaciones están permitidas excepto las estrangulaciones con las manos / dedos.
- e. El tiempo de lucha por combate es de 3 minutos. El Árbitro central junto con los laterales deberá decidir, tras consultarlo con los Árbitros de la Mesa, si la última acción sucedió antes o después del final de los tres minutos.
- f. Entre dos combates se permitirá un tiempo de recuperación máximo de 5 minutos.

### Sección 6 Material

- a. EL organizador de la competición deberá proveer cinturones de competición rojos y azules, marcadores, listas y administración de papeles, y un lugar para los árbitros y el comité técnico.
- b. Los competidores deberán llevar guantillas cortas, blandas y ligeras, así como espinilleras blandas que cubran el pie y que hagan juego con el color del cinturón (azul o rojo).

- c. Las protecciones deben estar hechas de espuma blanda de al menos 1cm de espesor, pero de no más de 2 cm.

**(Comentario: Si un el kimono o protecciones de un competidor no se ajustasen a las reglas, no se le permitirá continuar el combate. En este caso tendrá 2 minutos para poder cambiarse las protecciones / kimono. Se le penalizará con Shido por retardar el combate)**

- d. Las protecciones deben ser de la talla adecuada y deben llevarse en buen orden.
- e. Se permite llevar coquilla y protector bucal. Las competidoras podrán llevar una protección de pecho blanda
- f. Las guantillas y espinilleras, coquilla y protector de pecho deberán ser llevadas bajo el Kimono
- g. **Sección 7 Categorías de peso**

Las siguientes categorías de peso serán utilizadas en los Campeonatos del Mundo y competiciones continentales bajo los auspicios de la JJIF para hombres y mujeres:

Mujeres: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Hombres: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

## **Sección 8 Árbitros**

- a. El Arbitro Central (AC) que se queda dentro del área de competición dirigirá el combate.
- b. Los dos Árbitros Laterales (AL) asistirán al AC y deberán situarse dentro del área de peligro. Los ALs deben situarse donde puedan seguir el curso del combate lo mejor posible en cualquier momento y puedan dar los puntos.
- c. El Árbitro de Mesa (AM) es responsable de la administración. Dicta los puntos y las penalizaciones a los secretarios e informa al AC de la expiración del tiempo de lucha, del Osae-komi y del de médico.
- d. Debería haber dos Árbitros de Mesa en las finales si el número de árbitros lo permite y si esto puede llevarse a cabo, que se lleve a cabo en todas las finales del torneo.

**(Comentario: Si es posible, los árbitros deben pertenecer a diferentes países.)**

## Sección 9 Secretariado

- a. La mesa de anotación estará situada al lado opuesto al AC al comienzo del combate.
- b. La Mesa estará compuesta de dos personas que se ocupen del marcador y otra persona que se ocupe del tiempo.
- c. Uno de los secretarios llevara una copia en papel del combate, el otro controlara el marcador electrónico.
- d. Si hubiese una diferencia entre los dos registros de puntos será el de papel el que se considerara como correcto.

## Sección 10 Desarrollo del combate

- a. Los competidores comienzan el uno frente al otro en el centro del área de combate, a dos metros el uno del otro aproximadamente. El competidor con el cinturón rojo se situara a la derecha del AC. A la señal del AC los competidores saludaran primero a los árbitros y después entre ellos.
- b. Tras el “Hajime” del AC el combate comienza en la Parte 1
- c. Tan pronto como haya contacto entre los competidores a través de un agarre, la Parte 2 comienza. Los puñetazos, golpes y patadas dejaran de permitirse excepto cuando se hayan realizado al mismo tiempo que el agarre inicial.
- d. Tan pronto como los dos competidores tengan ambas rodillas en el suelo o uno de ellos esté sentado o tumbado en el suelo, el combate continuara en la Parte 3.  
**(Comentario: Si un participante se arrodilla directamente varias veces, se le penalizará con pasividad. No está permitido levantar al adversario cuando éste esté en el suelo para volver a proyectarle. En este caso el AC parará el combate con Matte.)**
- e. Los competidores pueden cambiar de parte pero deben ser activos en cada una de ellas.
- f. Si un competidor se precipita contra su oponente sin haber realizado una acción técnica o si el mismo se pone en peligro a él mismo (“Mubobi”), se le dará una penalización técnica y el combate continuara en la Primera Parte.
- g. Las proyecciones deben comenzar en el área de combate. **El oponente puede ser proyectado a la zona de seguridad siempre que la proyección no presente ningún riesgo de lesión para el contrario.**
- h. Al final del combate, el AC anunciará al ganador y ordenara a los competidores que se saluden entre sí, después a los árbitros, quienes estarán situados en línea en el área de combate frente a los árbitros de la mesa.

## Sección 11 Aplicación del “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” y “Yoshi”

- a. El AC anunciara el “Hajime” para comenzar y recomenzar el combate tras un “Matte”.
- b. El AC anunciara “Matte” para parar el combate temporalmente en los siguientes casos:
  1. Si uno o los dos competidores abandonan el área de competición.
  2. Para dar a uno o los dos competidores una penalización en la Primera Parte.
  3. Si uno o los dos competidores están heridos o se han puesto malos.
  4. Si uno de los competidores no puede abandonar por él mismo durante una luxación o estrangulación.
  5. Cuando se haya terminado el tiempo de Osae-komi.
  6. Si el contacto en la Segunda y Tercera Parte se ha perdido y los competidores no continúan en la Primera Parte por ellos mismos.
  7. En cualquier otro caso que el AC considere necesario y por lo que dará dos palmadas con sus manos.
  8. En cualquier otro caso que los ALs consideren necesario y por lo que darán unas palmadas con sus manos.  
(Comentario: Si un AL da una palmada, el AC debe parar el combate.)
  9. El combate ha acabado.  
(Comentario: El AC junto con los ALs deben decidir, tras consultarlo con el MA, si la última acción pasó antes o después del final de los tres minutos.)
- c. “Sonomama” deberá ser utilizado si el AC debe parar temporalmente a los competidores. En este caso, no se les permitirá moverse. Se anunciara “Sonomama”:
  1. Para dar una advertencia a uno o los dos competidores en la Segunda o Tercera Parte.
  2. Para dar una penalización a uno o los dos competidores en la Segunda o Tercera Parte.
  3. En cualquier otra ocasión que el AC considere necesario
- d. Tras “Sonomama” los competidores continuaran exactamente en la misma posición en la que estaban cuando se dio la orden. Para recomenzar el combate el AC dirá “Yoshi”.

## Sección 12 Puntos

Las puntuaciones deberán ser marcadas por la mayoría de los árbitros, así pues por al menos dos árbitros. Si los árbitros marcasen puntos diferentes se dará la puntuación intermedia. Si uno de los árbitros no ve una de las acciones, la puntuación más baja de las que queda prevalece.

a. Se podrán dar los puntos siguientes en la Parte 1:  
(Puñetazos, golpes y patadas deben darse con Hikite / Hakiashi, con un buen equilibrio y control)

- |   |                    |
|---|--------------------|
| 1. Un puñetazo, golpe o patada no bloqueada           | (Ippon, 2 puntos)  |
| 2. Un puñetazo, golpe o patada parcialmente bloqueada | (Wazaari, 1 punto) |

**(Comentario: Una patada parada por el adversario no puede contarse nunca como Ippon.)**

b. Se podrán dar los siguientes puntos en la Parte 2:

(Proyecciones, barridos, luxaciones y estrangulaciones)

- |   |                   |
|---|-------------------|
| 1. Las estrangulaciones y luxaciones en el caso en el que el competidor no pueda abandonar y el AC deba parar el combate por "Matte") | (Ippon, 2 puntos) |
| 2. Estrangulaciones y luxaciones con abandono   | (Ippon, 2 puntos) |
| 3. Una proyección o barrido perfecto  | (Ippon, 2 puntos) |

**(Comentario: Una proyección perfecta tras la cual el adversario cae sobre el vientre será considerada (contada) como Ippon )**

- |   |                    |
|---|--------------------|
| 4. Una proyección o barrido no perfecto | (Wazaari, 1 punto) |
|---|--------------------|

c. Se podrán dar los siguientes puntos en la Parte 3:

(Inmovilizaciones, luxaciones y estrangulaciones)

- |   |                   |
|---|-------------------|
| 1. Las estrangulaciones y luxaciones en el caso en el que el competidor no pueda abandonar y el AC deba parar el combate por "Matte") | (Ippon, 3 puntos) |
| 2. "Osae-komi", estrangulaciones y luxaciones con abandono  | (Ippon, 3 puntos) |
| 3. Un control eficaz anunciado como "Osae-Komi" durante 15 segundos   | (Ippon, 2 puntos) |

**(Comentario: Solo se puede dar Osae-Komi si:**

1. Si la persona controlada esta tendido en el suelo
2. Las piernas de Tori están libres.
3. Uke está bien controlado y no puede moverse con libertad. Tori mantiene un buen control sobre uke.

**El tiempo de Osae-Komi continúa aún cuando:**

1. La persona controlada es capaz de agarrar la pierna de Tori.
2. La persona controlada pueda girar de costado o espalda

Si ambos cuerpos están completamente fuera del área de combate, el tiempo de Osae-komi se parará con "Toketa".

Sankaku-Jime debe aplicarse con un brazo dentro de las piernas cruzadas.

Sankaku-jime y Juji-gatame cuentan como Osae-komi mientras haya control de la parte superior de Uke.

Llaves a las piernas con el control de la parte superior del cuerpo del adversario serán consideradas como Osae-komi. A no ser que uke sea capaz de girar el cuerpo, se dará toketa.

No se pueden acumular puntos diferentes por inmovilizaciones (ej.: un Osae-Komi mantenido durante más de 10 segundos sin llegar a 15, y una luxación al brazo no darán un Waazari y un Ippon). Esto sólo sería posible si el AC parase antes de Osae-komi con un "Toketa".)

4. Un control eficaz anunciado como "Osae-komi" y que dure 10 segundos (Wazaari, 1 punto)

d. Una inmovilización eficaz que haya comenzado dentro del tiempo de combate podrá continuar hasta su término (incluso tras el fin del tiempo de lucha). Si dicha inmovilización se rompiera antes de 15 segundos el AC dará "Toketa".

### Sección 13 Penalizaciones

a. Las penalizaciones deben ser dadas por la mayoría de los árbitros.

**(Comentario:** Los fallos que se deban a las puntuaciones y penalizaciones dadas deberán ser corregidas por los tres árbitros y el árbitro encargado de la mesa.)

b. Los "actos leves prohibidos" serán penalizados con "Shido" y el adversario obtendrá 1 Wazaari. Las siguientes acciones cuentan como actos leves prohibidos:

1. Si uno o ambos de los competidores muestran pasividad

**(Comentario:**

**Pasividad en Parte 1:** Uno o ambos competidores no muestran ninguna actividad con el objetivo de obtener puntos.

Uno o ambos competidores van directamente a la Segunda y Tercera parte.

Uno o ambos competidores no hacen ninguna combinación antes de pasar a la siguiente parte.

**Pasividad en I Parte 2:** Uno o ambos competidores no muestran ninguna actividad con el objetivo de obtener puntos.

Si uno o ambos de los competidores bloquean los ataques o movimientos del adversario, o ambos te tiran al suelo a drede.

Si los competidores se niegan ha ir a la Segunda Parte pero son activos en la Primera.

Un competidor va siempre al área de peligro para romper el agarre.

Un competidor realiza un ataque falso tirándose al suelo a drede sin técnica alguna para romper el ataque.

Pasividad en Parte 3: Uno o ambos competidores no muestran ninguna actividad con el objetivo de obtener puntos.

Si un competidor es pasivo en repetidas ocasiones tras haber sido penalizado, se le podrá penalizar con Chui (Indiferencia ante las instrucciones del AC) ).

2. "Mubobi"
3. Salir deliberadamente del área de **combate** con ambos pies.
4. Empujar al adversario deliberadamente fuera del área de **combate**.
5. Dar patadas o puñetazos deliberadamente después del comienzo de la Segunda Parte.
6. Hacer cualquier acción tras que el árbitro haya dado "Matte" o "Sonomama".
7. Dar puñetazos, golpes o patadas a las piernas.
8. Dar puñetazos, golpes o patadas al adversario si este está en el suelo.
9. Luxar los dedos de las manos o los pies.
10. Hacer luxaciones con las piernas cruzadas alrededor de los riñones y estirar las piernas.
11. Hacer una estrangulación con las manos (dedos) vacías.
12. Si un competidor entrase en el tatami y retrasase el campeonato.  
(**Comentario: Se darán los castigos después del saludo en pie y antes de comenzar el combate con "Hajime"**)
13. Si un competidor pierde tiempo a propósito (arreglándose el kimono, quitándose el cinturón, quitándose las quantillas, etc.)

- c. Los “Actos prohibidos” serán penalizados con “Chui” y el adversario obtiene 2 Wazaari:
1. Realizar ataques como patear, empujar, dar un puñetazo, golpear el cuerpo del oponente duramente.  
**(Comentario: Una técnica que sea parada con el cuerpo / cabeza del adversario en vez de ser controlada es un ejemplo de c1. Una técnica que haga que la cabeza se mueva debido al contacto es un ejemplo de c1. Una técnica que provoque sangrado (no debido a la abertura de una antigua herida) deberá ser evaluada por el AC y los ALs para determinar si hay que dar una penalización c1 (Acto Prohibido) o e1 (Acto Grave Prohibido) basándose en la situación.**  
 Las técnicas a la cabeza (excluyendo las técnicas directas) que apenas toquen o que se queden a 10cm serán válidas y puntuables. El contacto al cuerpo será considerado como contacto de “piel”. Si no, se interpretara como contacto por c1.  
 Otro criterio para c1 que necesita ser mirado en profundidad es si un contacto fue duro porque el adversario se movió hacia la técnica. En ese caso no hubo intención por parte del atacante de atacar duramente, y puede incluso penalizarse por Mubobi al adversario si ya ha fracasado anteriormente en la protección de sí mismo o ha presentado un comportamiento temerario.)
  2. Proyectar al oponente del área de combate fuera del área de seguridad.
  3. No hacer caso a las instrucciones del AC.
  4. Llamar, hacer comentarios o gestos innecesarios al adversario, a los árbitros al secretariado o cualquier otra persona.
  5. Hacer una acción incontrolada, tal que crochés y patadas que no son parados, incluso cuando no golpeen al oponente, y tras una proyección que impida al oponente poder moverse.
  6. Los puñetazos directos y “mae gueris” a la cabeza.
- d. En el caso de dos “actos prohibidos” se perderá el combate por “Hansoku-make”.
- e. Los siguientes actos cuentan como “actos graves prohibidos”:
1. Hacer cualquier acción que pueda herir al oponente.
  2. Proyectar o intentar proyectar al oponente con una luxación o estrangulación.  
**(Comentario: No se permitirá una técnica de proyección asociada a una luxación o estrangulación. (ej.: Kote-Gaeshi cuenta como técnica proyección))**
  3. Hacer llaves al cuello o a la espina dorsal.
  4. Hacer luxaciones a la rodilla o al pie rotando (girando el pie o la rodilla).

- f. La primera vez que un competidor realice un “acto grave prohibido” se le penalizara con “Hansoku-make”. Perderá el combate con 0 puntos y el adversario obtendrá 14 puntos o la puntuación que ya hubiese marcado, si ésta era superior a 14.
- g. La segunda vez que un competidor pierda por “Hansoku-make” en el mismo torneo, será expulsado del resto del campeonato.
- h. Si el competidor mostrase un comportamiento antideportivo tras un combate, el conjunto de árbitros del tatami decidirán al unísono que el competidor sea expulsado del resto de campeonato. Informarán de su decisión al Jefe de árbitros y le pedirán al Responsable del torneo que lo anuncie oficialmente. El competidor perderá todos los combates que hubiese ganado, incluidas las medallas.  
(Comentario: Después de un combate significa durante todo el torneo.)
- i. Si los dos competidores fueran penalizados con Hansoku-make, se repetiría el combate.

#### Sección 14 Establecimiento del combate

- a. Un competidor puede ganar el combate antes del final del tiempo de combate si consigue al menos un ippon en cada una de las tres partes. A esto se le llama Ippon-Completo (Full Ippon). En este caso el perdedor conseguirá 0 puntos y el ganador 14 puntos o los que ya hubiese marcado, si fuera superior a 14.
- b. Ganara el combate el competidor que haya obtenido más puntos una vez acabado el tiempo de combate.
- c. Si los competidores tuvieran el mismo número de puntos al final del combate, el competidor que hay conseguido uno o más Ippones en partes distintas del combate.
- d. Si la puntuación es igual tanto en el total de puntos y el número de partes diferentes en las que se lograron Ippones, el competidor que logró mas Ippones en el total, gana el combate.  
(Comentario: Los competidores guardan las penalizaciones que ya se les hubiese dado.)
- e. Si la puntuación es igual tanto en el total de puntos y en Ippones o número, habrá un asalto adicional de 2 minutos hasta que se resuelva el combate. Hay una pausa de 1 minuto entre los asaltos adicionales. El procedimiento puede repetirse. Las puntuaciones, Ippones y sanciones del asalto inicial se trasladan al asalto extra.

### **Sección 15 No presentación al combate y abandono**

- a. La decisión “Fusen-gachi” (ganar por no presentación al combate) será dada por el AC a cualquier competidor cuyo adversario no se presente al combate. El ganador obtendrá 14 puntos, tras tres llamadas previas a su oponente durante al menos 3 minutos.
- b. La decisión “Kiken-gachi” (ganar por abandono) será dada por el AC al competidor cuyo adversario se retire de la competición durante el combate. En este caso el competidor que se retire obtendrá 0 puntos y el ganador 14 puntos o la puntuación que ya hubiese obtenido hasta el momento, si superior a 14.

### **Sección 16 Heridas, enfermedad o accidente**

- a. En todos los casos en el que el combate sea parado por heridas en uno o ambos de los competidores, el AC permitirá al competidor herido un tiempo de médico (descanso) máximo de 2 minutos. El tiempo máximo de médico por competidor es de 2 minutos por combate.
- b. El tiempo de médico comienza cuando el AC da la orden.
- c. Si uno de los competidores no pudiese continuar, el AC y los ALs tomaran una decisión tras la siguiente cláusulas:
  - 1. Cuando la causa de herida se deba al competidor herido, éste perderá el combate con 0 puntos y el adversario obtendrá 14 puntos o la puntuación que ya hubiese obtenido, si superior a 14.
  - 2. Cuando la causa de la herida se deba al competidor no herido, será éste el que pierda el combate con 0 puntos y el adversario obtendrá 14 puntos o la puntuación que ya hubiese obtenido, si superior a 14.
  - 3. Cuando sea imposible atribuir la causa de la herida a uno de los dos competidores, el competidor no herido ganara el combate con 14 puntos o la puntuación que ya hubiese obtenido, si superior a 14, y el competidor herido perderá con 0 puntos.
- d. Cuando uno de los competidores se ponga malo durante la competición y le sea imposible continuar, perderá con 0 puntos y el adversario obtendrá 14 puntos o la puntuación que ya hubiese obtenido, si superior a 14.
- e. Será el médico oficial el que decida si el competidor herido puede o no continuar.
- f. Si un competidor perdiese conciencia o se desmaya, se deberá parar el combate y el competidor responsable será expulsado del resto del torneo.

## **Sección 17 Competiciones por Equipos**

Las competiciones por equipos son posibles y las reglas son las mismas que para las competiciones individuales.

## **Sección 18 Reservas en las Competiciones por Equipos**

- a. Los competidores de reserva podrán reemplazar a los competidores que hayan sido heridos o se hayan puesto malos.
- b. El competidor de reserva debe estar en el mismo peso que el competidor reemplazado o en una categoría de peso mas baja.
- c. Los competidores de reserva no podrán reemplazar a un competidor que haya sido descalificado.
- d. Se les llamará y pesará al mismo tiempo que al resto de los competidores.

### III. Sistema Dúo de la JJIF

#### Sección 19 Generalidades

- a. El sistema Dúo de la JJIF tiene como objetivo la presentación de la defensa de un competidor contra un número predeterminado de ataques de un competidor de su mismo equipo. Los ataques están divididos en 4 series de 5 ataques cada serie:
  - A. Ataques por Agarre
  - B. Ataques por Abrazo y Llaves al Cuello
  - C. Ataques por Puñetazo y Patadas
  - D. Ataques por Arma
- b. Cada ataque debe prepararse con un preataque como por ejemplo un empujón, un atemi o un tirón.

(Comentario: Para la serie C, Uke puede atacar con un golpe o patada a elección de Uke, antes de ejecutar el golpe o patada indicado por el MR.)
- c. Cada ataque puede hacerse tanto por diestros como por zurdos a libre elección del equipo.

(Comentario: El cambio de papeles entre atacante y defensor puede incluso ser cambiado durante una serie.)
- d. La defensa se deja por completo a elección del defensor, así como los consiguientes papeles o cambio de papeles como atacante y defensor, y las respectivas posiciones de los pies.
- e. El AC elige 3 ataques de cada una de las series. La otra pareja utilizará los mismos ataques pero en un orden diferente dado por el AC.
- f. Al primer ataque de cada serie, Tori (defensor) deberá tener al jurado a su derecha. Tras este, el ataque puede venir de cualquier lado.
- g. El jurado dará la puntuación de la presentación tras cada serie. A la orden "Hantei" del Arbitro Central sostendrán sus tableros de puntuación respectivos por encima de sus cabezas.

(Comentario: El AC lee primero todas las puntuaciones. Después el baja la más alta y la más baja.
- h. Si es necesario el AC indica los ataques incorrectos o débiles, diciendo el número de ataque incorrecto o débil.

(Comentario: El signo de ataque incorrecto se muestra por el AC si el ataque hecho no es el indicado por él.)
- i. Cuando la misma pareja deba aparecer en combates consecutivos se les permitirá un tiempo de recuperación de 5 minutos máximo entre los dos combates.

## Sección 20 Material

- a. El organizador de la competición proveerá cinturones de competición rojos y azules, tablas de puntuación para los jurados, marcadores, listas y papeles de administración, y un lugar para los árbitros y el comité técnico.
- b. El secretariado se compondrá de un mínimo de 2 personas.
- c. Se permitirá que los competidores utilicen un palo blando y un cuchillo de goma.  
El Palo tendrá entre 50 cm y 70 cm.  
(Comentario: En la Serie D el atacante puede empezar con ambas armas en sus manos.)

## Sección 21 Categorías

- a. No hay restricciones de peso o grado para la formación de una pareja.
- b. Se distinguirán las siguientes categorías: Masculina, Femenina y Mixta.

## Sección 22 Criterio de juicio

- a. El jurado deberá buscar y juzgar lo siguiente:
  1. Ataque potente
  2. Realidad
  3. Control
  4. Eficacia
  5. Aptitud
  6. Velocidad
  7. Variedad
- b. La puntuación completa deberá dar más importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.

(Comentario:

### ATAQUES

### DEDUCCIONES

Ataque incorrecto	2 puntos
Ataque que no están cerrados	½ punto
Pre-ataque y ataque no tienen una conexión lógica	½ punto
Mal equilibrio	½ punto
Ataque débil	½ punto
El ataque que da en el blanco	½ punto

## DEFENSA Y PROYECCION AL SUELO

Defensa insuficiente	½ punto
No romper el equilibrio	½ punto
Acciones que son rápidamente aplicadas	½ punto
Uke salta	½ punto
Mostrar la técnica	½ punto
Acciones no conectadas con lógica	½ punto
Gritos innecesarios	½ punto

## CONTROL EN EL SUELO

Control de las armas	½ punto
Control insuficiente (bloqueo, estrangulación) de Uke	½ punto
Atemi perdido de Uke	½ punto)

- c. Los atemis deben ser potentes, con un buen control y dados de una manera natural teniendo en cuenta una posible continuación.
- d. Las proyecciones y los barridos deberán incluir la ruptura del equilibrio del adversario y ser eficaces.
- e. Las luxaciones y estrangulaciones deben mostrarse al jurado de manera evidente y correcta, con el abandono de Uke.
- f. Ambos, el ataque y la defensa deberán ejecutarse de manera técnica y realista.

## Sección 23 Desarrollo del combate

- a. Las parejas deben estar la una frente a la otra en el centro del área de competición aproximadamente a dos metros de distancia. La primera pareja (Pareja 1) llevará cinturones rojos y se situara a la derecha del AC. La segunda pareja (Pareja 2) llevará cinturones azules. A la señal del AC las parejas saludaran primero al Arbitro Central y después se saludaran entre sí. La pareja 2 dejara el área de combate e ira al área de seguridad.
- b. EL combate comienza cuando el AC anuncia el primer ataque dando el número del ataque y la respectiva señal con la mano.
- c. Tras el fin de la serie A los competidores de la primera pareja se arrodillará y se les puntuará. Tras esto abandonarán el área de combate e irán al área de seguridad. La Pareja 2 realizará también la serie A y obtendrá su puntuación. Tras esto la Pareja 2 comenzara con la serie B, obtendrá su puntuación y después será la Pareja 1 quien procederá con la serie B y obtendrá su puntuación. La pareja 1 hará la serie C, etc., y la Pareja 2 hará la serie D, etc.

- d. Tras la demostración de la última serie de la última pareja el combate habrá acabado. Las dos parejas se situarán en la misma posición que al comienzo de del combate tras petición del AC. EL AC pedirá al secretario quien ha ganado y lo mostrara levantando la mano y llamando al color respectivo de cinturón.
- e. Si los puntos de ambas parejas fuera el mismo (“Hikiwake”), el combate continuará serie tras serie hasta que haya un ganador. La pareja con el cinturón azul comenzara con la serie A.
- f. Después de que el AC haya anunciado el ganador ordenará a las parejas que se saluden primero entre ellas y después a los árbitros.

(Comentario: El AC enseña el número primero a los competidores y luego al jurado.)

## Sección 24 Sistema de puntuación

- a. Los puntos se darán de 0 a 10 (1/2 número intermedio).
- b. Se retirarán la puntuación mayor y menor.

## Sección 25 Jurado

El jurado estará compuesto de 5 árbitros colegiados, cada uno de un país diferente.

## Sección 26 No presentación al combate y abandono

- a. La decisión “Fusen-gachi” (ganar por no presentación al combate) será dada por el AC a la pareja competidora cuyos adversarios no se presenten al combate. tras haber sido llamados 3 veces previamente durante al menos 3 minutos.

(Comentario: El ganador recibe 12 puntos, después que su oponente ha sido llamado 3 veces por lo menos en 3 minutos. La pareja que no aparece recibe 0 puntos.)

- b. La decisión “Kiken-gachi” (ganar por abandono) será dada por el AC a la pareja competidora cuyos adversarios se retiren de la competición durante el combate. El competidor que abandona recibe 0 puntos y el ganador recibe 12 puntos.

## Sección 27 Lesión, Enfermedad o Accidente

- a. Cuando una lesión, enfermedad o accidente ocurre, la pareja activa tiene derecho a un tiempo máximo de 2 minutos antes de continuar (el resto total por pareja en cada combate será de 2 minutos)
- b. Si una pareja no puede continuar después de una lesión, “Kiken-Gachi” se da a la otra pareja.

## **Sección 28 Competición por equipos**

La competición por equipos es posible y las reglas son las mismas que para la competición individual

# **IV Regulaciones Finales**

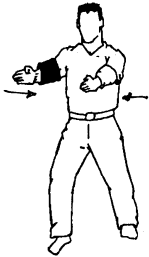



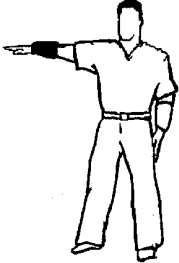

## **Sección 29 Situaciones no cubiertas por las reglas**









- a. Los árbitros del combate en cuestión, quienes deben tomar una decisión juntos, deben tratar cada situación que surja que no sea cubierta por las reglas.
- b. El AM no tiene derecho de voto, él sólo puede asistir.

## **Sección 30 Aplicación**

Estas reglas han sido autorizadas por la Directiva de la JJIF **en noviembre de 2009** y se aplicaran a partir del **1 de enero de 2010**. Estas reemplazaran todas las reglas existentes.

## Apéndice I Gestos de los árbitros

 <p style="text-align: center;"><b>Hajime</b></p> <p>Comienzo del combate: El árbitro se sitúa entre los competidores y con ambas manos anuncia "hajime". La voz debe ser fuerte y con autoridad.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Matte</b></p> <p>Paro del combate: El árbitro levanta una de sus manos a la altura de su hombro con su brazo aproximadamente paralelo al tatami y muestra la palma de su mano (dedos hacia arriba). La voz debe ser fuerte y con autoridad.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Ippon</b></p> <p>El arbitro levanta el brazo izquierdo o derecho (dependiendo si el punto es dado al competidor rojo u azul), por encima de su cabeza con la palma de la mano hacia delante.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Ippon 3 Puntos</b></p> <p>El arbitro levanta el brazo izquierdo o derecho (dependiendo si el punto es dado al competidor rojo u azul), por encima de su cabeza mostrando claramente 3 dedos.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Wazaari</b></p> <p>Un punto: El arbitro levanta el brazo izquierdo o derecho a la altura de su hombro (dependiendo de si el punto es dado al competidor rojo u azul) con la palma de su mano hacia abajo. El signo debe ser claro para el secretariado.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Anulación</b></p> <p>Cambio de decisión: El árbitro mueve varias veces su brazo con la mano recta por encima de su cabeza mostrando la decisión que debe ser cambiada. El signo debe ser claro y fuerte al AM.</p>

 <p><b>Pasividad</b></p> <p>Llamada o pasividad: El árbitro rota horizontalmente los brazos del codo a la muñeca frente a su cuerpo.</p>	 <p><b>Técnica incontrolada</b></p> <p>El árbitro levanta horizontalmente la mano derecha o izquierda, con el brazo doblado frente a su cuerpo y con el puño cerrado (una descripción de la acción debe seguir antes de dar la penalización)</p>
 <p><b>Mubobi</b></p> <p>Acción peligrosa par si mismo: El árbitro estira los brazos con los puños cerrados varias veces horizontalmente en frente del cuerpo. Tras esta señal el AC debe anunciar con una voz clara "Mubobi".</p>	 <p><b>Puño directo a la cabeza</b></p> <p>El árbitro mueve el puño hacia la cabeza.</p>
 <p><b>Contacto Duro</b></p> <p>El árbitro muestra el golpe con el gesto de un puño contra su mano.</p>	 <p><b>Agarre y puñetazo</b></p> <p>El árbitro muestra con una mano un agarre al kimono y con la otra un puñetazo.</p>
 <p><b>Salida del área de combate</b> (Señal del Arbitro Lateral)</p> <p>El AL indica la situación al AC para que éste actúe en consecuencia.</p>	 <p><b>Empujón</b></p> <p>El árbitro indica con ambas manos el empujón del área de <b>combate</b> al área de seguridad (fuera)</p>



**Proyección fuera del área de combate o de competición**

El árbitro indica con el brazo izquierdo o derecho (dependiendo de si la acción fue realizada por el competidor rojo o azul) el movimiento del área de **combate a fuera del área de seguridad**



**Llamadas o comentarios innecesarios**  
El árbitro pone su dedo índice extendido con el puño cerrado, delante de la boca



**Osae-komi**

Inmovilización:

El árbitro señala con la palma de la mano derecha o izquierda recta al competidor y anuncia con voz clara "Osae-komi". La mano debe apuntar al competidor durante todo el tiempo que el Osae-komi esté activo.



**Toketa**

Fin de la inmovilización:

El árbitro mueve su mano derecha o izquierda (que mostraba el Osae-komi) varias veces sobre los competidores y anuncia "Toketa". La palma estará en posición vertical. El símbolo debe ser fuerte y claro.



**Acción simultánea de ambos lados (Aiuchi)**









El árbitro posiciona sus brazos horizontalmente frente a su cuerpo con los dos puños tocándose.





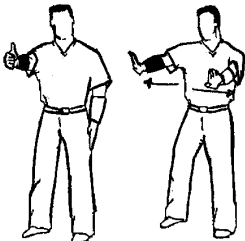


**Penalización**

(Shido, Chui, Hansoku-make)

El árbitro apunta hacia el competidor que haya que penalizar con el dedo índice extendido del puño y anuncia la respectiva penalización.

 <p><b>“No lo he visto”– Símbolo</b> El árbitro cubre sus ojos con las palmas abiertas durante un periodo corto de tiempo ( las manos frente a los ojos)</p>	 <p><b>Remeterse el Kimono</b> El árbitro cruza sus manos frente a su cuerpo con las palmas rectas, y después señala al competidor que deba arreglarse el kimono.</p>
 <p><b>Ippon Completo</b> (Símbolo de la Mesa de árbitros) La mesa muestra al AC el símbolo y el color del ganador.</p>	 <p><b>Hantei</b> (Símbolo del Sistema Dúo) El árbitro levanta un brazo por encima de su cabeza con la palma de la mano de costado.</p>
 <p><b>Hikiwake</b> Misma puntuación: El árbitro cruza sus brazos delante de su pecho con las palmas estiradas. El árbitro anunciará “Hikiwake”.</p>	 <p><b>Anuncio del ganador</b> El árbitro indica al ganador levantando su mano en un ángulo de 45°, con la mano recta y la palma abierta, y anuncia con voz clara “ganador” y el color respectivo.</p>
 <p><b>Sonomama</b> (Anuncio que “congela”) El AC golpeará fuertemente (normalmente un solo golpe es suficiente) con ambas manos a los competidores en la espalda mientras éstos están luchando y anunciará claramente y con voz fuerte “Sonomama”</p>	 <p><b>Yoshi</b> (Anuncio de “continuación”) Tras el fin de la razón de la parada temporal el AC golpeará una vez más con ambas manos la espalda de los competidores y con voz clara y fuerte anunciará “Yoshi”.</p>

 <p><b>Tiempo medico</b> EL árbitro forma una "T" con ambos brazos</p>	 <p><b>Tiempo perdido</b> El árbitro indica hacia su "reloj" con el dedo índice extendido desde su puño.</p>
 <p><b>Técnica prohibida</b> Las técnicas que sean penalizadas con Shido (luxaciones a dedos de las manos o pies, las piernas cerradas en torno a los riñones, puñetazos, golpes y patadas al adversario cuando éste está en el suelo, patadas a las piernas): El árbitro aplica un golpe con su mano abierta en su antebrazo.</p>	 <p><b>Indiferencia hacia las instrucciones del AC</b> El árbitro apunta hacia sus orejas con sus dedos índices extendidos desde su puño cerrado.</p>
 <p><b>Descanso</b> (En caso de Hikiwake antes de un asalto suplementario) El árbitro muestra un símbolo de "Ok", con el dedo gordo hacia arriba hacia la Mesa de Árbitros y dirige después a los competidores fuera del área de combate para el descanso.</p>	

## Apéndice II Ataques del Sistema Dúo

### Serie A Ataques por Agarre

(Todos los ataques deben ser precedidos de un preataque)



**Agarre:** Uke agarra el brazo de Tori. Una mano agarra la muñeca y la otra el antebrazo

**Intención:**

- Para empujar o tirar
- Para controlar la mano que Tori tiene avanzada
- Para inmovilizar al defensor



**Agarre:** Uke agarra a Tori la solapa contraria del Gi, con su mano

**Intención:**

- Para acercarse a su adversario y realizar otra acción
- Para tirar – empujar o inmovilizar al adversario – para a lo mejor golpearle/la después.



**Agarre:** Uke agarra a Tori por el cuello desde el frente para estrangularle.

**Intención:**

- Empujar a Tori hacia atrás
- Inmovilizar a Tori



**Agarre:** Uke agarra el cuello de Tori para estrangularle. Uke puede mover a Tori hacia la buena posición o Tori puede moverse por sí mismo/a hacia la buena posición.

**Intención:**

- Empujar o inmovilizar a Tori



**Agarre:** Uke agarra el kimono de Tori con la mano a la altura del hombro. El tipo de agarre es libre. Uke puede mover a Tori hacia la buena posición o Tori puede moverse por sí mismo/a hacia la buena posición.

**Intención:**

- Empujar, Tirar o inmovilizar a Tori.

### Comentario general:

Las manos y los agarres deben ser cerrados.

**Serie B Ataques por llaves al cuello y abrazos**

(Todos los ataques deben ser precedidos de un preataque)



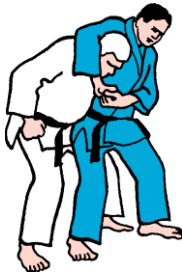
Uke abraza a Tori de frente bajo los brazos. El agarre debe ser firme. La cabeza de Uke reposa sobre el hombro de Tori.

Antes del ataque, Tori mantiene sus brazos en una posición natural.



Uke abraza a Tori de frente por encima de los brazos. El agarre debe ser firme. La cabeza de Uke reposa sobre el hombro de Tori y.

Antes del ataque, Tori mantiene sus brazos en una posición natural.



Uke abraza el cuello con su brazo desde el costado. El agarre debe ser firme

Intención: Para estrangular o proyectar



Uke abraza el cuello de Tori con su brazo izquierdo desde el frente. El agarre debe ser firme

Intención: Para estrangular o proyectar



Uke realiza un Hadaka Jime con su brazo El agarre debe ser firme. Uke puede mover a Tori hacia la buena posición o Tori puede girar por sí mismo/a.

Intención: Para estrangular o romper el equilibrio

**Comentario general:** Las manos y agarres deben ser firmes

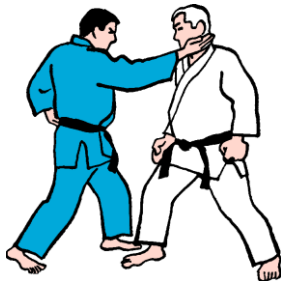
**Serie C Ataque por puñetazo / golpe y patada**  
(Todos los ataques deben ser precedidos de un preataque)



Jodan Tsuki - puñetazo con la mano a la cabeza.  
Blanco: cara



Chudan Tsuki – puñetazo con la mano.  
Blanco: Plexo, estómago



Shuto Uchi – golpe circular con el canto de la mano  
Blanco: El lado izquierdo del cuello de Tori



Mae Geri – patada frontal con la pierna Blanco:  
Plexo, estómago



Mawashi Geri – Patada circular con la pierna  
Blanco: Plexo, estómago  
Se le permite a Tori que dé un paso lateral hacia la izquierda y gire ligeramente el cuerpo

**Comentario general:**

El ataque debe ser capaz de llegar a Tori si este no se mueve.

No está permitido moverse antes de que el ataque haya comenzado. Tori debe reaccionar bajo el ataque.

## Series D Ataques por arma

(Todos los ataques deben ser precedidos de un preataque)



Ataque frontal descendente con cuchillo Blanco: Base **izquierda o derecha** del cuello de Tori, justo detrás de la clavícula.



Ataque frontal con cuchillo

Blanco: Estómago



Ataque de cuchillo de revés, aplicado desde el costado o descendiendo en diagonal

Blanco: Base del cuello o **lateral del cuello**



Ataque frontal descendente de palo.

Blanco: Parte superior de la cabeza.



Ataque lateral de palo, aplicado desde el costado o descendente en diagonal.

Blanco: La parte lateral de la cabeza

### Comentario general

El ataque debe ser capaz de llegar a Tori si éste no se mueve.

Tori deberá tener control absoluto del arma durante y después del ataque.

## Apéndice III Categoría de Pesos en el Sistema de Lucha

### Hombres / Niños

Seniors 21+	Juniors 18/19/20	Cadetes 15/16/17	Alevines 12/13/14	Benjamines 10/11	Minis 8/9
1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 2 min	1 x 2 min	1 x 2 min
- 62 kg	- 56 kg	- 46 kg	- 34 kg	- 24 kg	- 21 kg
- 69 kg	- 62 kg	- 50 kg	- 37 kg	- 27 kg	- 24 kg
- 77 kg	- 69 kg	- 55 kg	- 41 kg	- 30 kg	- 27 kg
- 85 kg	- 77 kg	- 60 kg	- 45 kg	- 34 kg	- 30 kg
- 94 kg	- 85 kg	- 66 kg	- 50 kg	- 38 kg	- 34 kg
+ 94 kg	- 94 kg	- 73 kg	- 55 kg	- 42 kg	- 38 kg
	+ 94 kg	- 81 kg	- 60 kg	- 46 kg	- 42 kg
		+ 81 kg	- 66 kg	- 50 kg	+ 42 kg
			+ 66 kg	+ 50 kg	

Derecho de participación: competidores, miembros de la JJIF en EJJU, que tendrán la edad indicada en el presente año (de 1/1 a 31/12)

### Mujeres / Niñas

Senior 21+	Juniors 18/19/20	Cadetes 15/16/17	Alevines 12/13/14	Bejamines 10/11	Minis 8/9
1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 2 min	1 x 2 min	1 x 2 min
- 55 kg	- 49 kg	- 40 kg	- 32 kg	- 22 kg	- 20 kg
- 62 kg	- 55 kg	- 44 kg	- 36 kg	- 25 kg	- 22 kg
- 70 kg	- 62 kg	- 48 kg	- 40 kg	- 28 kg	- 25 kg
+ 70 kg	- 70 kg	- 52 kg	- 44 kg	- 32 kg	- 28 kg
	+ 70 kg	- 57 kg	- 48 kg	- 36 kg	- 32 kg
		- 63 kg	- 52 kg	- 40 kg	- 36 kg
		- 70 kg	- 57 kg	- 44 kg	- 40 kg
		+ 70 kg	- 63 kg	- 48 kg	+ 40 kg
			+ 63 kg	+ 48 kg	

Derecho de participación: competidores, miembros de la JJIF en EJJU, que tendrán la edad indicada en el presente año (de 1/1 a 31/12)

### Edición 2010

por Henrik Sandberg,  
Ueli Zürcher  
Linus Bruhin

Director del Comité internacional de Árbitros (IRC)  
Miembro del Comité Europeo de Árbitros (ERC)  
Árbitro Mundial, Abogado