

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE JIU-JITSU (FIJJ - JJIF)



REGLAS DE COMPETICIÓN

(Versión 2.1 / 1 de Enero de 2011)
Traducción del inglés: Unión Panamericana de Jiu-Jitsu

Incluye comentarios
(que no forman parte de las Reglas)

Miembro de GAISF
 General Associations of International Sports Federations

y IWGA
 International World Games Association



Indice

I.	Generalidades	2
Sección 1	Área de aplicación.....	2
Sección 2	Vestimenta y requerimientos personales.....	2
Sección 3	Área de competencia.....	2
Sección 4	Entrenadores.....	3
II.	Sistema de Combate de la JJIF.....	4
Sección 5	Generalidades.....	4
Sección 6	Materiales.....	4
Sección 7	Categorías de peso.....	4
Sección 8	Árbitros.....	5
Sección 9	Secretariado.....	5
Sección 10	Desarrollo de la contienda.....	5
Sección 11	Aplicación de "Hajime", "Matte", "Sonomama" y "Yoshi".....	6
Sección 12	Puntos.....	6
Sección 13	Penalidades.....	7
Sección 14	Maneras de ganar el combate.....	9
Sección 15	No comparecencia y retiro.....	9
Sección 16	Lesión, enfermedad o accidente.....	9
Sección 17	Competencias por equipos.....	10
Sección 18	Suplentes en competencias por equipos.....	10
III.	Sistema Dúo de la JJIF.....	11
Sección 19	Generalidades.....	11
Sección 20	Materiales.....	11
Sección 21	Categorías.....	11
Sección 22	Criterios para juzgar.....	12
Sección 23	Desarrollo de la contienda.....	12
Sección 24	Sistema de puntuación.....	13
Sección 25	Jurado.....	13
Sección 26	No comparecencia y retiro.....	13
Sección 27	Lesión, enfermedad o accidente.....	13
Sección 28	Competencias por equipos.....	13
IV.	Regulaciones finales.....	14
Sección 29	Situaciones no cubiertas por este reglamento.....	14
Sección 30	Entrada en vigencia.....	14
Apéndice I	Gestos del árbitro.....	15
Apéndice II	Ataques del Sistema Dúo	19
Serie A	Ataques por agarre.....	19
Serie B	Ataques por inclusión o llaves al cuello.....	20
Serie C	Ataques por golpe de puño, mano o pie.....	21
Serie D	Ataques armados.....	22
Apéndice III	Categorías de peso del Sistema de Combate	23

I. Generalidades

Sección 1 Área de aplicación

- a. Estas reglas se aplicarán en el área de la Federación Internacional, las uniones continentales y en los torneos y campeonatos internacionales, en las competiciones del Sistema de Combate y del Sistema Dúo.
- b. Siempre que en este documento se haga referencia a "él" se interpretará como él o ella.
- c. Las naciones son libres de considerar sus propias reglas en los torneos nacionales.

Sección 2 Vestimenta y requerimientos personales¹

- a. Los competidores deberán usar un Jiu-jitsu Gi blanco, de buena calidad, limpio y en buen estado. Ellos deberán usar un cinturón de color rojo o azul.
- b. La chaqueta del Gi deberá ser larga como para tapar las caderas y ser atada con un cinturón por la cintura.
- c. Las mangas deberán ser anchas como para ser tomadas y largas como para cubrir la mitad del antebrazo, pero no la muñeca. Las mangas no podrán estar remangadas.
- d. Los pantalones deberán ser anchos como para permitir tomarlos y largos como para cubrir la mitad de la tibia, pero no el tobillo. No podrán estar remangados.
- e. El cinturón deberá ser atado por un nudo cuadrado, apretado como para que la chaqueta no se salga, largo como para dar dos vueltas a la cintura y sobresalir 15 centímetros de cada lado del nudo.
- f. Las competidoras femeninas deberán usar una camiseta o un top blanco por debajo del Gi. Los competidores masculinos no podrán usar nada debajo de la chaqueta del Gi.
- g. Los competidores deberán tener las uñas de manos y pies cortas.
- h. Los competidores no podrán usar nada que pueda dañar o lastimar a su oponente.
- i. No son permitidos los lentes. Los lentes de contacto se pueden usar bajo la responsabilidad del competidor.
- j. El pelo largo debe estar atado por una banda elástica blanda.

Sección 3 Área de competición²

- a. Cada área de competición deberá medir 12 x 12 metros y estar cubierta por Tatami, generalmente de color verde u otro color aceptable.
- b. El área de competición será dividida en dos zonas.
- c. El área de combate siempre será de 8 x 8 metros.
- d. El área exterior al área de combate se llamará "área de seguridad" y deberá tener un ancho mínimo de 2 metros.
- e. Cuando se usan dos o más áreas de contienda al mismo tiempo, no se puede compartir las áreas de seguridad.
- f. En casos excepcionales³ se permitirá en torneos internacionales un área de combate de 6 x 6 metros como mínimo.

¹ A un competidor que no cumple con esta regla no le será permitido iniciar la contienda, y podrá cambiar los materiales observados y presentarse nuevamente en un lapso de tiempo de 2 minutos como máximo.

² La distancia entre el Secretariado y el área de competición medirá por lo menos 2 metros. La distancia entre el público y el área de competición medirá por lo menos 3 metros.

³ Sólo será permitida esta medida mínima cuando el salón del evento no tiene suficiente espacio.

- g. En casos excepcionales⁴, se podrá compartir una parte del área de seguridad, pero guardando una distancia mínima de 3 metros entre las dos áreas de combate.

Sección 4 Entrenadores

- a. Sólo un entrenador, quien estará en el límite exterior del área de competición mientras dure la contienda, podrá asistir al competidor.⁵
- b. Si el entrenador demuestra malas actitudes hacia los competidores, árbitros, público o cualquier otra persona, el Árbitro Central (AC) podrá decidir su salida del área reservada a los oficiales, mientras dure la contienda.
- c. Si las malas actitudes continúan, los árbitros del combate podrán decidir que no entre más al área reservada a los oficiales por el resto del torneo.

⁴ El uso de un área de seguridad compartida sólo se permitirá cuando el salón del evento no tiene suficiente espacio.

⁵ Se permitirá la colocación de sillas para los entrenadores al lado del área de competición.

II. Sistema de Combate de la JJIF

Sección 5 Generalidades

- a. En el Sistema de Combate dos competidores se enfrentan uno al otro en una competición deportiva adaptando las técnicas del Jiu-jitsu.
- b. El Sistema de Combate de la JJIF está compuesto de tres partes:
 - Parte 1 - golpes de mano, puño y pie.
 - Parte 2 - lanzamientos, derribos, palancas y estrangulamientos.
 - Parte 3 - técnicas de suelo, palancas y estrangulamientos.

Los competidores deben ser técnicamente activos antes de pasar a la siguiente parte del combate. Un acto es técnicamente válido cuando el competidor muestra la técnica con buen balance y combinaciones controladas⁶.
- c. Los ataques en la parte 1 se limitan a las siguientes zonas: cabeza, cara, nuca, abdomen, pecho, espalda y los costados del tronco.
- d. Todos los estrangulamientos son permitidos excepto aquellos con las manos y dedos.
- e. El tiempo de combate es de 3 minutos. El Árbitro Central, junto con los Árbitros Laterales, son quienes, luego de consultar al Árbitro de Mesa, deciden si una técnica fue realizada antes o después de finalizarse el tiempo de combate.
- f. Entre dos combates se permitirá un máximo de 5 minutos de tiempo de recuperación.

Sección 6 Materiales

- a. El organizador de la competencia deberá proveer: cinturones de competición rojos y azules, tableros para el puntaje, papeles de administración y lista, un lugar para los árbitros y el comité técnico.
- b. Los competidores deberán usar guantillas cortas, blandas y livianas y protectores de pie y tibia blandos, del mismo color del cinturón que usan (rojo o azul).
- c. Los protectores deben estar hechos de un material esponjoso blando y deberán tener un espesor de entre 1 y 2 centímetros.⁷
- d. Los protectores deben ser del tamaño correcto y estar en buen estado.
- e. Está permitido usar protectores inguinal y bucal. Las competidoras femeninas pueden usar un protector pectoral.
- f. Los protectores tibiales, inguinales y pectorales deben usarse por debajo del Gi.

Sección 7 Categorías de peso

Las siguientes categorías de peso serán utilizadas para mujeres y hombres en Campeonatos Mundiales y competencias internacionales realizadas bajo auspicio de la JJIF:

Mujeres:	-48 kgs., -55kgs., -62kgs., -70kgs., +70kgs.
Hombres:	-55 kgs., -62kgs., -69kgs., -77kgs., -85kgs., -94kgs., +94kgs.

⁶ Por combinaciones se entiende:

En la parte 1 se deberá hacer combinaciones con patadas y/o golpes de mano.

En la parte 2 se deberá realmente estar activo tratando de proyectar o derribar al oponente.

En la parte 3 se deberá realmente intentar realizar un buen control o salir de un control.

Para la parte 3: En tanto haya un verdadero ánimo para luchar y un avance real en la técnica que está siendo aplicada, la acción deberá continuar sin que todo el combate se desarrolle en el piso.

⁷ Si el Gi y/o los protectores no concuerdan con las reglas, al competidor no se le permitirá iniciar el combate. En tal caso el competidor en cuestión podrá cambiarse el Gi y/o los protectores en el tiempo máximo de dos minutos. Se le penalizará con "Shido" por demorar el inicio de la contienda.

Sección 8 Árbitros⁸

- a. El Árbitro Central (AC) se quedará dentro del área de competición y conducirá el combate.
- b. Dos Árbitros Laterales (AL) asistirán al AC y estarán ubicados en el área de seguridad. Los mismos deben situarse donde podrán en todo momento mejor seguir el curso del combate y dar sus puntuaciones.
- c. El Árbitro de Mesa (AM) es responsable del secretariado. Él dicta los puntos y las penalidades a los secretarios e informa al AC sobre la finalización del tiempo de combate, el tiempo de inmovilización y el tiempo médico.
- d. Puede haber dos Árbitros de Mesa en las finales si el número de árbitros lo permite y si se puede hacer en todas las finales del torneo.

Sección 9 Secretariado

- a. El secretariado está situado en frente a la posición del AC al comienzo del combate.
- b. El secretariado deberá estar compuesto por dos anotadores de puntaje y un tomador de tiempo.
- c. Uno de los secretarios lleva el puntaje en un papel; el otro puede controlar un tablero electrónico.
- d. Si hay alguna diferencia entre lo anotado en el papel y lo anotado en el tablero, el resultado en papel será el correcto.

Sección 10 Desarrollo de la contienda

- a. Los competidores empiezan uno frente al otro en el medio del área de competición, a una distancia de dos metros aproximadamente. El competidor con cinturón rojo se sitúa al lado derecho del AC. Cuando el AC lo indique los competidores saludarán con una inclinación, primero a los árbitros y luego entre sí.
- b. Después de que el AC anuncia "Hajime", el combate comienza en la parte 1.
- c. Tan pronto como se establezca un contacto por agarre entre los competidores, habrá comenzado la parte 2. Los golpes de puño, mano y pie ya no son permitidos, excepto cuando sean realizados en el mismo momento del agarre inicial.
- d. Tan pronto como ambos competidores se encuentren con ambas rodillas en el piso o uno de los dos se encuentre sentado o acostado en el piso, el combate sigue en la parte 3.⁹
- e. Los competidores pueden ir cambiando entre las partes, pero ellos deben estar técnicamente activos en todas las partes.¹⁰
- f. Si un competidor simplemente se lanza sobre su oponente sin realizar acciones técnicas o si se pone a sí mismo en peligro ("Mubobi"), le será dada una penalidad técnica y el combate seguirá en la parte 1.
- g. Los lanzamientos deben comenzar dentro el área de combate. Se permite lanzar al oponente sobre el área de seguridad, siempre y cuando el lanzamiento no represente ningún riesgo físico para el oponente.
- h. Al final del combate el AC anuncia el ganador y da la orden para que los competidores se saluden inclinándose, primero entre ellos y luego a los árbitros quienes se encuentran en una sola línea en el área de combate, frente al árbitro de mesa.

⁸ De ser posible, los árbitros serán de países distintos.

⁹ Si un competidor repetidamente se arrodilla de manera directa, deberá ser penalizado por pasividad en la parte 2. No se permitirá alzarle a un oponente del piso para aplicarle una técnica de proyección. En tal caso el Árbitro Central (AC) detendrá el combate anunciando "Matte".

¹⁰ No se permite aplicar golpes a un oponente que se encuentra con ambas rodillas en el piso. En este caso el Árbitro Central (AC) detendrá el combate anunciando "Matte".

Sección 11 Aplicación de “Hajime”, “Matte”, "Sonomama" y "Yoshi"

- a. El AC anunciará “Hajime” para comenzar el combate y para continuarlo luego de “Matte”.
- b. El AC anunciará “Matte” para detener el combate de manera temporal en los siguientes casos:
 1. Al salirse uno o ambos competidores completamente del área de combate en la parte 1 o en la parte 2.
 2. Al salirse ambos competidores completamente del área de combate en la parte 3.
 3. Para dar una penalidad a uno o ambos competidores en la parte 1.
 4. Al lesionarse o enfermarse uno o ambos competidores.
 5. Si uno de los competidores no puede abandonar mientras el otro le aplique un estrangulamiento o una palanca.
 6. Al terminarse el tiempo de Osae-komi.
 7. Al perderse el contacto en la parte 2 o 3 y no continuar los competidores por si mismos en la parte 1.
 8. En cualquier otro caso en el cual el AC lo crea conveniente (por ejemplo, para arreglar el Gi o emitir algún juicio).
 9. En cualquier otro caso en el cual un Árbitro Lateral lo crea conveniente y lo demuestre con una palmada.¹¹
 10. Al finalizarse el combate.¹²
- c. Se aplicará “Sonomama” en casos que el AC debe temporalmente detener el combate. En este caso ya no se permitirá que los competidores se muevan. Se anunciará “Sonomama”:
 1. Para dar una advertencia a uno o ambos competidores en la parte 2 o 3.
 2. Para dar una penalidad a uno a ambos competidores en la parte 2 o 3.
 3. En cualquier otro momento en el cual el AC lo crea necesario.
- d. Luego de “Sonomama” los competidores siguen exactamente en la misma posición en la que se encontraban al momento del anuncio. Para continuar con el combate el AC anuncia “Yoshi”.

Sección 12 Puntuación

Los puntos deben ser dados por la mayoría de los árbitros, es decir al menos dos árbitros. Si los árbitros dan puntajes diferentes el puntaje intermedio prevalece. Si uno de los árbitros no marca alguna acción, el menor puntaje prevalece.

- a. Los siguientes puntos podrán ser dados en la parte 1:
(Golpes de puño, mano y pie deben ser aplicados con “Hikite/Hikiashi”, en buen balance y control¹³)
 1. Un golpe de puño, mano o pie no bloqueado (Ippon, 2 puntos)
 2. Un golpe de puño, mano o pie parcialmente bloqueado (Wazaari, 1 punto)
- b. Los siguientes puntos podrán ser dados en la parte 2:
(Lanzamientos, derribos, palancas y estrangulamientos)
 1. Estrangulamientos o palancas en los cuales el competidor no puede abandonar y el AC detiene el combate anunciando “Matte” (Ippon, 2 puntos)
 2. Estrangulamientos o palancas con abandono (Ippon, 2 puntos)
 3. Un lanzamiento¹⁴ o derribo perfecto (Ippon, 2 puntos)
 4. Un lanzamiento o derribo imperfecto (Wazaari, 1 punto)

¹¹ Si un Árbitro Lateral (AL) hace una palmada, el AC deberá detener el combate.

¹² El AC junto a los ALs, luego de consultar con el Árbitro de Mesa (AM), decidirán si una última acción sucedió antes o después de finalizados los tres minutos.

¹³ Cuando en una patada la pierna es agarrada por el oponente, nunca deberá ser calificada como Ippon.

¹⁴ Una proyección perfecta donde el oponente cae de estómago, será calificada como Ippon.

- c. Los siguientes puntos podrán ser dados en la parte 3:
(Inmovilizaciones, palancas y estrangulamientos)
1. Estrangulamientos o palancas en los cuales el competidor no puede abandonar y el AC detiene el combate anunciando "Matte" (Ippon, 3 puntos)
 2. Inmovilizaciones¹⁵, palancas y estrangulamientos con abandono (Ippon, 3 puntos)
 3. Una inmovilización eficaz anunciada como "Osae-komi" durante 15 segundos (Ippon, 2 puntos)
 4. Una inmovilización eficaz anunciada como "Osae-komi" durante 10 segundos (Wazaari, 1 punto)
- d. Una inmovilización eficaz que ha comenzado dentro el tiempo de combate podrá ser continuada hasta su conclusión, incluso luego de terminarse el tiempo de combate. Al romperse el control antes de los 15 segundos el AC anunciará "Toketa".

Sección 13 Penalidades

- a. Las penalidades deben ser dadas por la mayoría de los árbitros.¹⁶
- b. Los "actos prohibidos leves" serán penalizados con "Shido" y el oponente será dado un Wazaari. Las siguientes acciones cuentan como actos prohibidos leves:
1. Si uno o ambos participantes muestran pasividad o cometen una falta técnica menor.¹⁷
 2. "Mubobi".
 3. Deliberadamente salirse del área de combate con ambos pies.

¹⁵ Osae-komi sólo podrá ser anunciado cuando:

- 1.- La persona bajo control se encuentra acostada en el piso.
- 2.- Las piernas de Tori se encuentran libres.
- 3.- Uke está bien atrapado y no se puede mover con libertad. Tori tiene un buen control sobre Uke.

El tiempo de Osae-komi continúa aunque:

- 1.- La persona bajo control logre atrapar una pierna de Tori.
- 2.- La persona bajo control logre girarse y colocarse de costado o de espaldas.

Si ambos cuerpos se encuentran completamente fuera del área de combate, el tiempo de Osae-komi será detenido anunciando "Toketa".

Sankaku-jime será aplicado con un brazo dentro de las piernas cruzadas.

Sankaku-jime y Juji-gatame serán considerados como Osae-komi mientras haya un control completo sobre la parte superior del cuerpo de Uke.

Las palancas de pierna por sobre-estiramiento, con un control sobre la parte superior del cuerpo de Uke, serán consideradas como Osae-komi. Si Uke logra girar su cuerpo, se anunciará "Toketa".

No se acumularán puntos diferentes por una técnica de control (por ejemplo un Osae-komi de más de 10 segundos y una palanca de brazo, no puntuarán como Wazaari e Ippon). Esto solamente se podrá dar en caso que el AC haya detenido el Osae-komi con anterioridad anunciando "Toketa".

¹⁶ Los errores en la aplicación de puntos y penalidades serán corregidos por los tres árbitros y el árbitro de mesa en función.

¹⁷ Pasividad en la parte 1:

- Uno o ambos competidores no demuestra(n) actividad alguna con el ánimo de marcar puntos.
- Uno o ambos competidores pasa(n) directamente a la parte 2 o 3.
- Uno o ambos competidores no demuestra(n) combinaciones antes de pasar a la siguiente parte.

Pasividad en la parte 2:

- Uno o ambos competidores no demuestra(n) actividad alguna con el ánimo de marcar puntos.
- Uno o ambos competidores solamente bloquea(n) los ataques o movimientos del oponente, o ambos van directamente al piso a propósito.
- Los competidores se niegan a pasar a la parte 2, pero son activos en la parte 1.
- Un competidor realiza un falso ataque lanzándose al piso a propósito y sin técnica, con el objetivo de perder el contacto establecido.

Pasividad en la parte 3:

- Uno o ambos competidores no demuestra(n) actividad alguna con el ánimo de marcar puntos.

Si un competidor sigue demostrando pasividad repetidamente, luego de haber sido penalizado por ello, podrá ser penalizado con "Chui", por no respetar las instrucciones del AC.

4. Deliberadamente empujar al oponente fuera del área de combate.
 5. Deliberadamente golpear o patear luego de haberse iniciado la parte 2.
 6. Realizar alguna acción luego de haberse anunciado "Matte" o "Sonomama".
 7. Aplicar golpear o patadas a las piernas.
 8. Golpear o patear al oponente cuando está en el piso.
 9. Realizar palancas a los dedos de pies o manos.
 10. Cruzar las piernas alrededor de los riñones y estirarlas realizando una palanca.
 11. Hacer un estrangulamiento solo con las manos y dedos.
 12. Presentarse al Tatami sin estar preparado demorando el combate.¹⁸
 13. Deliberadamente gastar tiempo en exceso (arreglándose el Gi, sacándose el cinturón o los guantes, etcétera).
- c. Los "actos prohibidos" serán penalizados con "Chui" y al oponente se le dará 2 Wazaari:
1. Realizar acciones como golpear, patear o empujar con impacto duro sobre el cuerpo del oponente.¹⁹
 2. Lanzar al oponente desde el área de combate fuera del área de seguridad.
 3. No respetar las instrucciones del AC.
 4. Hacer reclamos, comentarios o gestos innecesarios al oponente, los árbitros, el secretariado o alguna otra persona.
 5. Realizar alguna acción sin control, como pueden ser: golpes o patadas circulares sin retroceso incluso sin que éstos le alcancen al oponente, o lanzamientos tras cuyo impacto el oponente no esté en capacidad para continuar inmediatamente.
 6. Realizar golpes o patadas directos a la cabeza.
- d. La acumulación de dos actos prohibidos hará perder el combate por "Hansoku-make".
- e. Las siguientes acciones valen como "actos prohibidos graves":
1. Realizar alguna acción que puede lastimar al oponente.
 2. Lanzar o intentar de lanzar al oponente mediante una palanca o estrangulamiento.²⁰
 3. Realizar alguna palanca sobre las cervicales o la columna vertebral.
 4. Realizar alguna palanca giratoria sobre la rodilla o el pie.
- f. La primera vez que un competidor realiza un "acto prohibido grave", será penalizado con "Hansoku-make". Perderá el combate con 0 puntos y el oponente recibirá 14 puntos o el resultado ya obtenido, de ser mayor a los 14 puntos.
- g. La segunda vez que un competidor pierde por "Hansoku-make" en un torneo, será expulsado del resto del torneo.
- h. Al mostrarse un competidor actitudes antideportivas después de un combate²¹, el equipo de árbitros del Tatami decide con unanimidad la expulsión del competidor del resto del torneo. Ellos informarán su decisión al Arbitro Principal y luego pedirán al Responsable del torneo la realización del anuncio oficial. El competidor expulsado pierde todos los combates ya ganados, incluyendo las medallas.

¹⁸ La penalidad será dada luego del saludo de pie y antes de iniciarse el combate con "Hajime".

¹⁹ Una técnica que es detenida por el cuerpo o la cabeza del oponente y no por el control de la técnica por parte del atacante, es un ejemplo de c1. Una técnica que hace mover la cabeza debido al contacto, es un ejemplo de c1.

Técnicas que ocasionan sangrado (pero no debido a la reapertura de una cicatriz ya existente) deberán ser evaluadas por el AC y los ALs para determinar si corresponde una penalidad por c1 (acto prohibido) o por e1 (acto prohibido grave), basándose en la situación.

Técnicas hacia la cabeza (excluyendo las técnicas directas) que apenas toquen o se acerquen a menos de 10 centímetros, son técnicas válidas para el puntaje. El contacto con el cuerpo debe ser "contacto de piel", de otra manera puede ser considerado como contacto duro (c1).

Con respecto a c1, otro criterio que necesita ser considerado es, si el contacto duro ocurrió debido al movimiento del oponente hacia la técnica. En tal caso, puede no haber habido intencionalidad de contacto duro por parte del atacante, e incluso puede haber una penalidad para el oponente por "Mubobi", en caso de una falta de auto-protección o comportamiento imprudente.

²⁰ No se permite alguna proyección en combinación con una palanca o un estrangulamiento (Kote-Gaeshi, por ejemplo, cuenta como un derribo, no como una proyección).

²¹ "Después de un combate" se refiere a todo el tiempo restante del torneo.

- i. En caso que ambos competidores sean penalizados con “Hansoku-make”, se repetirá el combate.

Sección 14 Definición del combate

- a. Un competidor puede ganar el combate antes de terminarse el tiempo de combate, al obtener un punto Ippon en cada una de las tres partes. Esto es llamado un “Full Ippon”. En este caso, el competidor que pierde obtiene 0 puntos y el competidor que gana obtiene 14 puntos o el resultado ya obtenido, de ser mayor a los 14 puntos.
- b. Al finalizarse el tiempo de combate, el competidor con mayor cantidad de puntos obtenidos será el ganador.
- c. Si al finalizarse el tiempo de combate los competidores empatan en puntos, el competidor que obtuvo uno o más puntos Ippon en el mayor número de partes, será el ganador.
- d. Si al finalizar el tiempo de combate los competidores empatan tanto en puntos como en el número de partes con puntos Ippon, el competidor con mayor número total de puntos Ippon será el ganador.
- e. Si los competidores empatan en puntos, en partes con puntos “Ippon” y en número total de puntos “Ippon”, se realizará una extra ronda de 2 minutos hasta la conclusión del combate. Habrá un descanso de un minuto de duración entre las rondas adicionales.²² El procedimiento podrá ser repetido. El puntaje, los puntos Ippon y las penalidades de la(s) anterior(es) ronda(s) serán transferidas a la(s) extra ronda(s).

Sección 15 No comparecencia y retiro

- a. El AC le dará la decisión de “Fusen-gachi” (victoria por no comparecencia) al competidor cuyo oponente no se presenta al combate. El ganador recibirá 14 puntos, luego de que su oponente habrá sido convocado 3 veces en el lapso de por lo menos 3 minutos.
- b. El AC le dará la decisión de “Kiken-gachi” (victoria por retiro) al competidor cuyo oponente se retira del combate durante su realización. El competidor que se retira recibirá 0 puntos y el ganador 14, o el resultado ya obtenido, de ser mayor a los 14 puntos.

Sección 16 Lesión, enfermedad o accidente

- a. En todo los casos en los que se detiene el combate debido a una lesión de uno o ambos competidores, el AC les podrá permitir al (a los) competidor(es) lesionado(s) un máximo de dos minutos de tiempo médico. El tiempo médico total será de dos minutos por competidor en cada combate.
- b. El tiempo médico comienza por indicación del AC.
- c. Si uno de los competidores no está habilitado para continuar el combate, el AC y los ALs tomarán una decisión de acuerdo a las siguientes cláusulas:
 - 1. Al atribuirse la causa de la lesión al competidor lesionado, éste perderá el combate con 0 puntos y el oponente recibirá 14, o el resultado ya obtenido, de ser mayor a los 14 puntos.
 - 2. Al atribuirse la causa de la lesión al competidor no lesionado, éste perderá el combate con 0 puntos y el oponente recibirá 14, o el resultado ya obtenido, de ser mayor a 14 puntos.
 - 3. De ser imposible determinar la causa de la lesión en la actuación de uno de los competidores, el competidor no lesionado ganará el combate con 14 puntos o el resultado ya obtenido, de ser mayor a los 14 puntos, y el competidor lesionado perderá el combate con 0 puntos.
- d. Al enfermarse sin poder continuar un competidor durante un combate, éste perderá el combate con 0 puntos y el oponente recibirá 14, o el resultado ya obtenido, de ser mayor a 14 puntos.

²² Los competidores mantienen los puntos y penalidades que ellos ya obtuvieron.

- e. El médico oficial de la competencia determinará si un competidor lesionado puede o no continuar.
- f. De perder la conciencia o desmayarse un competidor, se detendrá el combate y el competidor en cuestión será expulsado del resto del torneo.

Sección 17 Competencias por equipos

Es posible realizar competencias por equipos. Las reglas son las mismas que para las competencias Individuales.

Sección 18 Suplentes en competencias por equipos

- a. Al lesionarse o enfermarse, los competidores podrán ser reemplazados por suplentes.
- b. Los suplentes deben estar en la misma categoría de peso o en una inferior que el competidor reemplazado.
- c. Los suplentes no pueden reemplazar a un competidor descalificado.
- d. Los suplentes deben ser anunciados y pesados al mismo tiempo que los titulares de la categoría correspondiente.

III. Sistema Dúo de la JJIF

Sección 19 Generalidades

- a. El Sistema Dúo de la JJIF se dirige a la presentación de la defensa por parte de un competidor de un número de ataques predeterminados de un competidor del mismo equipo. Los ataques son divididos en cuatro series de cinco ataques cada una:
 - A. Ataques por agarre
 - B. Ataques por inclusión o llaves al cuello
 - C. Ataques por golpe de puño, mano o pie
 - D. Ataques armados²³
- b. Cada ataque debe estar precedido por un pre-ataque, como por ejemplo: un empujón, Atemi o jalón.²⁴
- c. Cada ataque podrá ser realizado del lado derecho como el izquierdo, a libre elección del equipo.
- d. La defensa está a libre elección del defensor. También está libre la determinación de los roles de atacante y defensor, así como las posiciones de sus pies.²⁵
- e. El Árbitro Central (AC) elige tres ataques de cada serie. La segunda pareja hará uso de los mismos ataques que la primera pero en un orden diferente que será señalado por el AC.
- f. En el primer ataque de cada serie Tori (el defensor) tendrá al jurado a su derecha, luego el ataque podrá venir de uno u otro lado.
- g. El puntaje será dado por el jurado después de cada serie. A la orden de "Hantei" del AC los miembros del jurado elevarán sus tablas de puntaje por encima de la cabeza.²⁶
- h. Cuando necesario, el AC indicará los ataques incorrectos mediante la señal correspondiente vociferando el número del ataque.²⁷
- i. Cuando una pareja debe competir en contiendas consecutivas, le será permitido un máximo de 5 minutos de descanso entre ambas contiendas.

Sección 20 Materiales

- a. El organizador de la competencia deberá proveer: cinturones de competición rojos y azules, tablas de puntaje para el jurado, tableros para el puntaje, papeles de administración y lista, un lugar para los árbitros y comité técnico.
- b. El secretariado deberá estar compuesto por un mínimo de dos personas.
- c. Los competidores podrán usar un bastón blando y un cuchillo de goma. El bastón tendrá una longitud de 50 a 70 centímetros.

Sección 21 Categorías

- a. Una pareja puede conformarse sin restricción alguna, como ser de peso o grado.
- b. Las siguientes categorías serán diferenciadas: Varones, Damas y Mixto.

²³ El atacante podrá iniciar la serie D con ambas armas en sus manos.

²⁴ Ambos el pre-ataque y el ataque deberán ser efectuados por el atacante.

²⁵ El cambio de roles entre atacante y defensor podrá también darse durante una serie.

²⁶ El AC lee primero todos los puntos dados. Luego, anula el puntaje más alto y el más bajo. Luego de verificar la anotación en pantalla de los puntos restantes, da la orden de bajar todos los tableros.

²⁷ El AC muestra la señal de "ataque incorrecto" en caso que el atacante realiza un ataque distinto al que el AC pidió.

Sección 22 Criterios para juzgar²⁸

- a. El jurado considerará y juzgará los siguientes aspectos:
 1. Ataque contundente
 2. Realismo
 3. Control
 4. Efectividad
 5. Actitud
 6. Velocidad
 7. Variedad
- b. El puntaje total debe dar mayor importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.
- c. Los Atemi deben ser poderosos, aplicados con buen control y de una manera natural, tomando en cuenta la eventual continuación.
- d. Los lanzamientos y derribos deben ser realizados con rompimiento de equilibrio al oponente y eficacia.
- e. Las palancas y los estrangulamientos deben ser demostrados al jurado en forma clara y correcta y con rendición por parte de Uke.
- f. Tanto el ataque y la defensa deben ser realizados de una manera técnica y realista.

Sección 23 Desarrollo de la contienda

- a. Las dos parejas están de pie, una frente a la otra, en el medio del área de competición a dos metros de distancia aproximadamente. La primera pareja sorteada (Dúo 1) usa cinturones rojos y está a la derecha del AC. La segunda pareja (Dúo 2) usa cinturones azules. A la señal del AC los Dúos saludarán con una inclinación, primero al AC y luego entre ellos. El Dúo 2 se retira del área de competición y se dirige al área de seguridad.
- b. La contienda comienza cuando el AC anuncia el primer ataque identificando su número por voz y señal de mano.²⁹
- c. Después de finalizar la serie A, los competidores de la primera pareja se arrodillan y reciben su puntaje. Luego, se retiran del área de competición y se dirigen al área de seguridad. Dúo 2 también realiza la serie A y recibe su puntaje. Dúo 2 inicia la serie B y recibe su puntaje, y luego Dúo 1 realiza la serie B y recibe su puntaje. Dúo 1 inicia la serie C, etcétera, y Dúo 2 inicia la serie D, etcétera.

²⁸ Ataque	Disminución
Ataque incorrecto	2 puntos
Inclusiones no cerradas	0,5 punto
Falta de combinación lógica de pre-ataque y ataque	0,5 punto
Ausencia de balance	0,5 punto
Ataque débil	0,5 punto
Ataque que no alcanzaría el blanco	0,5 punto
Defensa y derribo	
Defensa insuficiente	0,5 punto
No se rompe el equilibrio de Uke	0,5 punto
Ejecución demasiado veloz de acciones	0,5 punto
Uke salta	0,5 punto
Técnica vistosa	0,5 punto
Falta de lógica en la articulación de técnicas	0,5 punto
Gritos innecesarios	0,5 punto
Control en el piso	
Falta de control del arma	0,5 punto
Insuficiente control sobre Uke (palancas, estrangulamientos)	0,5 punto
Atemi que no alcanza el cuerpo de Uke	0,5 punto

²⁹ El AC muestra el número del ataque primero a los competidores y luego al jurado.

- d. La contienda termina con la demostración de la última serie por la última pareja. A la orden del AC, ambas parejas asumen sus posiciones del inicio. El AC pide al secretariado identificarle el equipo ganador, y lo anuncia alzando la mano y nombrando el respectivo color de cinturón.
- e. Al empatarse las parejas en su puntaje (“Hikiwake”), la contienda continúa serie por serie hasta que haya un ganador. La pareja de cinturón azul (Dúo 2) inicia la serie A.
- f. Luego de que el AC anuncia el ganador, dirige los saludos de las parejas, primero entre ellas y luego al AC.

Sección 24 Sistema de puntuación

- a. Los puntajes serán dados con números de 0 a 10, usando un intervalo de ½ punto.
- b. De cada puntuación se anula el punto más alto y el más bajo.

Sección 25 Jurado

El jurado será compuesto por 5 árbitros con licencia, cada uno de un país diferente.

Sección 26 No comparecencia y retiro

- a. El AC le dará la decisión de “Fusen-gachi” (victoria por no comparecencia) a la pareja en competencia cuyos oponentes no se presentan a la contienda, luego de haber sido convocados 3 veces en el lapso de por lo menos 3 minutos. El equipo ganador recibirá 12 puntos y el equipo que no comparece perderá con 0 puntos.
- b. El AC le dará la decisión de “Kiken-gachi” (victoria por retiro) a la pareja en competencia cuyos oponentes se retiran de la competencia durante la contienda. El equipo ganador recibirá 12 puntos y el equipo que se retira perderá con 0 puntos

Sección 27 Lesión, enfermedad o accidente

- a. Al darse una lesión, enfermedad o accidente, la pareja activa tiene derecho a un máximo de 2 minutos de descanso antes de continuar (el tiempo total de descanso en cada contienda será como máximo 2 minutos por pareja).
- b. Si una pareja no puede continuar luego de sufrir una lesión, se dará “Kiken-gachi” a la otra pareja.

Sección 28 Competencias por equipos

Es posible realizar competencias por equipos. Las reglas son las mismas que para las competencias Individuales.

IV. Regulaciones finales

Sección 29 Situaciones no cubiertas por este reglamento

- a. Los árbitros de la contienda en cuestión, de manera conjunta, deben lidiar con cualquier situación que surja y que no esté cubierta por este reglamento.
- b. El Árbitro de Mesa no tiene derecho a voto y solo puede asistir.

Sección 30 Entrada en vigencia

Estas reglas fueron autorizadas por la Directiva de la JJIF el 26 de Noviembre de 2009 y entrarán en vigencia el 1º de Enero de 2011. Ellas reemplazarán toda reglamentación anterior.

Apéndice I Gestos del árbitro



Hajime

Inicio de la contienda: el árbitro está de pie entre los competidores y anuncia "Hajime" con ambas manos. La voz debe tener fuerza y autoridad.



Matte

Se detiene la contienda: el árbitro levanta una de sus manos a la altura de los hombros, con el brazo paralelo al tatami, y muestra la palma al secretariado, los dedos apuntando hacia arriba. La voz debe tener fuerza y autoridad.



Ippon

El árbitro levanta el brazo derecho o izquierdo (para dar puntos al competidor rojo o azul) arriba de la cabeza, con la palma apuntando hacia delante.



Ippon de 3 puntos

El árbitro levanta el brazo derecho o izquierdo (para dar puntos al competidor rojo o azul) arriba de la cabeza, claramente mostrando tres dedos.



Wazaari

Un punto: el árbitro levanta el brazo derecho o izquierdo (para dar el punto al competidor rojo o azul) a la altura del hombro, con la palma apuntando hacia abajo. El gesto debe ser claro para el secretariado.



Cancelar

Corregir una decisión: el árbitro muestra la decisión a ser corregida y mueve la mano estirada un par de veces por encima de la cabeza. El gesto debe ser claro para el Árbitro de Mesa.



Pasividad

El árbitro gira los antebrazos de manera horizontal uno alrededor del otro, frente al cuerpo.



Técnica sin control

El árbitro levanta el brazo de manera horizontal, frente al cuerpo, doblado por el codo y manos en puño. Luego describe la acción antes de dar la penalización.



Mubobi

Acción de auto-riesgo: el árbitro estira los brazos un par de veces de manera horizontal frente al cuerpo, manos en puño. Luego, anuncia "Mubobi" en voz clara.

**Golpe directo a la cara**

El árbitro mueve su puño derecho o izquierdo (acción del competidor rojo o azul) hacia la cabeza

Contacto duro

El árbitro muestra el golpe con el puño derecho o izquierdo (acción del competidor rojo o azul) contra la otra palma.

Agarre y golpe

El árbitro muestra con una mano un agarre de Gi y con la otra un golpe.

**Salir del área de combate**

Con este gesto el árbitro lateral indica la salida del área de competición para que el árbitro central pueda tomar acción.

Empujar hacia fuera

El árbitro indica con ambas manos el empuje del área de combate al área de seguridad (afuera)

Proyectar hacia fuera

El árbitro indica con la mano derecha o izquierda (acción del competidor rojo o azul) la acción del área de combate hacia el área exterior al área de seguridad.

**Comentarios no necesarios**

El árbitro estira su dedo índice en forma vertical desde el puño cerrado, a poca distancia delante de su boca.

Osae-komi

Control en piso: el árbitro señala los competidores con la mano y palma derecha o izquierda y anuncia "Osae-komi" en voz clara. El gesto sigue activo mientras dure el control.

Toketa

Fin de control en piso: el árbitro mueve la mano que indicaba "Osae-komi" un par de veces por encima de los competidores y anuncia "Toketa". La palma se mantiene en posición vertical. El gesto es firme y claro.

**Acción simultánea (Ai-uchi)**

El árbitro central o lateral dobla sus brazos y los mantiene frente al cuerpo en posición horizontal, con los puños en contacto entre sí.

**Penalidad (Shido, Chui, Hansoku-make)**

El árbitro señala con el dedo índice al competidor a ser penalizado, el puño cerrado; y anuncia la penalidad correspondiente.

**No he visto**

El árbitro se cubre los ojos con las palmas abiertas, por un lapso de tiempo corto.

**Arreglar el Gi**

El árbitro cruza las manos frente al cuerpo, con palmas estiradas, y luego señala al competidor que debe arreglar el Gi.

**Full Ippon**

Con este gesto el Árbitro de Mesa indica al Árbitro Central la victoria por "Full Ippon", y señala el color del ganador.

**Hantei**

(Gesto del Sistema Dúo)
El árbitro levanta una mano arriba de la cabeza, la palma volcada hacia dentro.

**Hikiwake**

Empate: el árbitro cruza los brazos frente al pecho, con palmas estiradas y anuncia: "Hikiwake".

**Pausa**

(En caso de "Hikiwake" antes de una extra ronda): el árbitro muestra a la mesa una señal de "OK", con el dedo pulgar hacia arriba; luego señala a los competidores dejar el área de competición.

**Anuncio del ganador**

El árbitro señala al ganador con el brazo levantado en un ángulo de 45 grados y mano abierta; y anuncia en voz clara "ganador" y su color de cinturón.



Sonomama	Yoshi
Anuncio para “congelar”: el Árbitro Central dará una palmadita con ambas manos en las espaldas de los competidores, mientras se encuentran en combate, y anuncia “Sonomama” con voz clara y fuerte.	Anuncio para “continuar”: luego de cumplirse el motivo para “Sonomama”, el árbitro central dará una vez más una palmadita con ambas manos en las espaldas de los competidores y anuncia “Yoshi” con voz clara y fuerte.



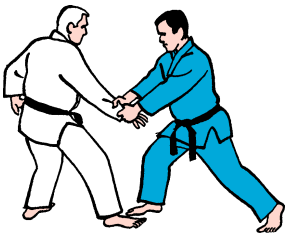

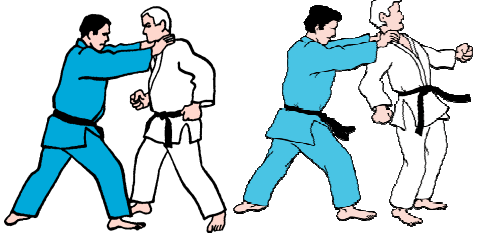


Tiempo médico	Perder tiempo	Técnica prohibida	No seguir las instrucciones del AC
El árbitro forma una “T” con ambos brazos.	El árbitro señala el lugar de su “reloj” en la muñeca, con la mano en puño y el dedo índice estirado.	Para identificar técnicas que serán penalizadas con “Shido” como llaves a los dedos, etcétera: el árbitro aplica un golpe de mano abierta a su antebrazo.	El árbitro señala ambas orejas con las manos en puño y los dedos índices estirados.

Apéndice II Ataques del Sistema Dúo

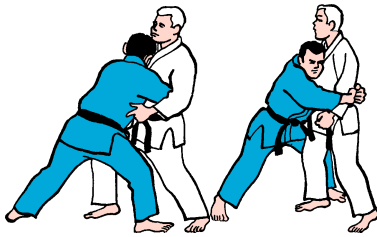
(Cada ataque podrá ser realizada a la derecha o a la izquierda)

Serie A Ataques por Agarre

(Cada ataque deberá ser precedido de un pre-ataque)

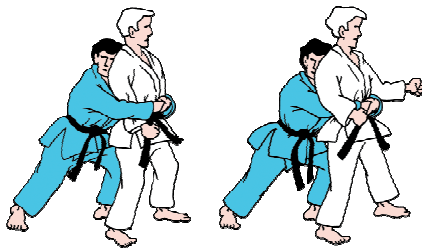
	<p>Agarre: Uke agarra el brazo de Tori. Una mano toma la muñeca y la otra el antebrazo.</p> <p>Intención: • Empujar o jalar. • Tomar control de la mano delantera de Tori. • Inmovilizar al defensor.</p>
	<p>Agarre: Uka toma el reverso del Gi de Tori con su mano.</p> <p>Intención: • Acercarse al oponente para realizar alguna otra acción. • Empujar o jalar, o sostener al oponente, posiblemente para golpearlo después.</p>
	<p>Agarre: Uke ataca el cuello de Tori de frente o desde atrás mediante una estrangulación de manos y dedos.</p> <p>Intención : • Empujar a Tori hacia atrás • Sostener a Tori.</p>
	<p>Agarre: Uke ataca el cuello de Tori desde el costado mediante una estrangulación de manos y dedos.</p> <p>Intención : • Empujar o sostener a Tori.</p>
	<p>Agarre: Uke ataca el costado de Tori agarrando el Gi con la mano por la altura del hombro attacks. El tipo de agarre es de libre elección.</p> <p>Intention: • Empujar, jalar o sostener a Tori.</p>
<p>Comentario general:</p>	<p>Se deberá cerrar las manos y los agarres.</p>

Serie B Ataques por inclusión o llaves al cuello
(Cada ataque deberá ser precedido de un pre-ataque)



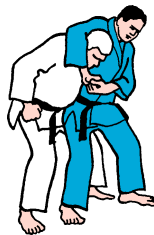
Uke abraza a Tori de frente incluyendo o no los brazos. Uke apoya la cabeza en el hombro de Tori. Antes del ataque, Tori deberá mantener los brazos en una postura natural.

NEW



Uke abraza a Tori desde atrás incluyendo o no los brazos. Uke apoya la cabeza en el hombro de Tori. Antes del ataque, Tori deberá mantener los brazos en una postura natural.

NEW



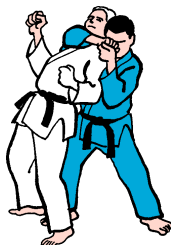
Con el brazo, Uke abraza el cuello de Tori desde un costado.

Intención: Estrangular a Tori o aplicar una proyección.



Con el brazo, Uke abraza el cuello de Tori de frente.

Intención: Estrangular a Tori o aplicar una proyección.



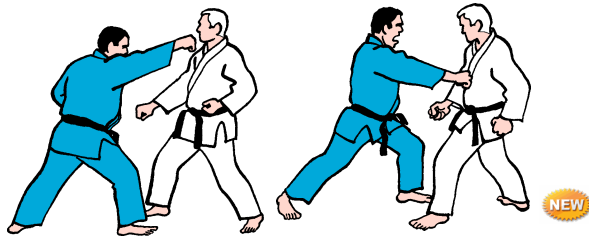
Con el brazo, Uke aplica Hadaka Jime.

Intención: Estrangular a Tori o romper su equilibrio.

Comentario general:

Se deberá cerrar las manos y los agarres.

Serie C Ataques por golpe de puño, mano o pie
(Cada ataque deberá ser precedido de un pre-ataque)



Jodan o Chudan Tsuki: golpe de puño de frente hacia la cabeza o el cuerpo.

Blanco: Plexo solar, estómago o rostro



Age Tsuki – golpe de puño circular y ascendente.

Blanco: Barbilla



Mawashi Tsuki (gancho) – golpe de puño semicircular.

Blanco: Costado de la cabeza



Mae Geri – patada de frente

Blanco: Plexo solar, estómago



Mawashi Geri – Patada semicircular

Blanco: Plexo solar, estómago

Se le permite a Tori retroceder un paso y girar el cuerpo ligeramente.

Comentario general:

El ataque deberá poder alcanzar a Tori en caso que éste no se moviera.

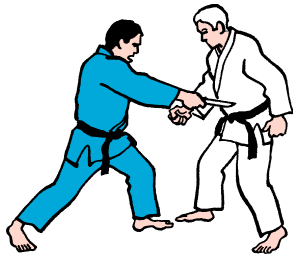
Tori deberá responder al ataque y no debe moverse antes del inicio del ataque.

Serie D Ataques armados
(Cada ataque deberá ser precedido de un pre-ataque)



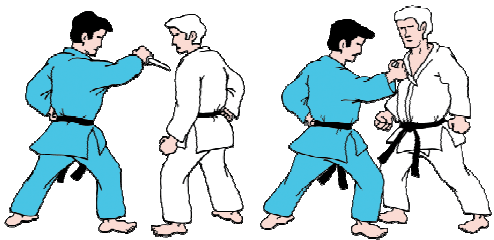
Ataque de cuchillo, vertical de arriba hacia abajo.

Blanco: La base del cuello en el lado derecho o izquierdo, justo por debajo de la clavícula.



Ataque de cuchillo, de frente.

Blanco: Estómago.



Ataque de cuchillo, semicircular, de costado o diagonalmente hacia abajo.

Blanco: Costado del cuerpo.



Ataque de bastón, vertical de arriba hacia abajo

Blanco: Corona de la cabeza



Ataque de bastón desde afuera, de costado o diagonalmente hacia abajo.

Blanco: La sien o el costado de la cabeza

Comentario general:

El ataque deberá poder alcanzar a Tori en caso que éste no se moviera.

Tori deberá tener pleno control del arma durante y después de la defensa.

Apéndice III Categorías de peso del Sistema de Combate

Categorías masculinas

Adultos 21+	Juveniles 18-19-20	Aspirantes 15-16-17	Niños 12-13-14	Niños 10-11	Niños 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.
Menos 55 kg. menos 62 kg. menos 69 kg. menos 77 kg. menos 85 kg. menos 94 kg. más 94 kg.	menos 56 kg. menos 62 kg. menos 69 kg. menos 77 kg. menos 85 kg. menos 94 kg. más 94 kg.	menos 46 kg. menos 50 kg. menos 55 kg. menos 60 kg. menos 66 kg. menos 73 kg. menos 81 kg. más 81 kg.	menos 34 kg. menos 37 kg. menos 41 kg. menos 45 kg. menos 50 kg. menos 55 kg. menos 60 kg. menos 66 kg. más 66 kg.	menos 24 kg. menos 27 kg. menos 30 kg. menos 34 kg. menos 38 kg. menos 42 kg. menos 46 kg. menos 50 kg. más 50 kg.	menos 21 kg. menos 24 kg. menos 27 kg. menos 30 kg. menos 34 kg. menos 38 kg. menos 42 kg. más 42 kg.

Categorías femeninas

Adultas 21+	Juveniles 18-19-20	Aspirantes 15-16-17	Niñas 12-13-14	Niñas 10-11	Niñas 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.
Menos 48 kg. menos 55 kg. menos 62 kg. menos 70 kg. más 70 kg.	menos 49 kg. menos 55 kg. menos 62 kg. menos 70 kg. más 70 kg.	menos 40 kg. menos 44 kg. menos 48 kg. menos 52 kg. menos 57 kg. menos 63 kg. menos 70 kg. más 70 kg.	menos 32 kg. menos 36 kg. menos 40 kg. menos 44 kg. menos 48 kg. menos 52 kg. menos 57 kg. menos 63 kg. más 63 kg.	menos 22 kg. menos 25 kg. menos 28 kg. menos 32 kg. menos 36 kg. menos 40 kg. menos 44 kg. menos 48 kg. más 48 kg.	menos 20 kg. menos 22 kg. menos 25 kg. menos 28 kg. menos 32 kg. menos 36 kg. menos 40 kg. más 40 kg.

(Para el continente europeo): El derecho a participar estará reservado a competidores, miembros de la JJIF en Europa, quienes cumplen las edades indicadas en el año en curso (del 1er de Enero al 31 de Diciembre).

Versión 2011

Por:

Henrik Sandberg
Ueli Zürcher
Linus Bruhin

Director del Comité Internacional de Arbitraje
Miembro del Comité Europeo de Arbitraje
Árbitro Mundial y abogado