

**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE JUDO Y
D.A.
DEPARTAMENTO NACIONAL DE JIU-JITSU
SECCION DE ARBITRAJE**



REGLAMENTO DE COMPETICIÓN

- **DUO - KATA**
- **COMBATE**

REVISADO EN ENERO 2006

**SISTEMA DE DUO KATA DE LA FEDERACIÓN
INTERNACIONAL DE JIU-JITSU**



SECCIÓN 1ª EL SISTEMA DÚO

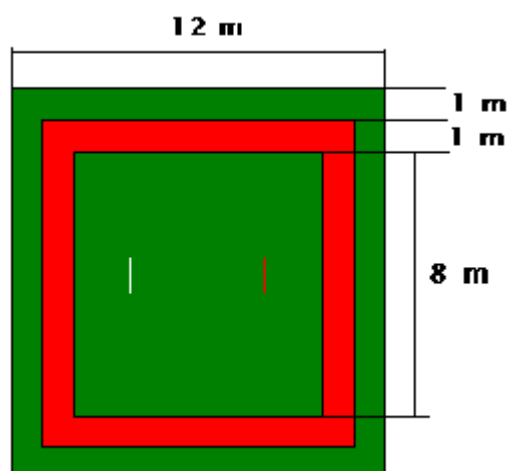
El sistema Dúo de la Federación Internacional de Jiu-Jitsu es apuntado hacia la defensa de un competidor contra un número de ataques predeterminados de un competidor del mismo equipo. Los ataques están divididos en 4 grupos de 5 ataques cada uno. La defensa es totalmente a elección del defensor.

SECCIÓN 2ª : COMPOSICIÓN

Una pareja puede estar formada sin ninguna restricción, tal como peso, edad o grado. También es posible cambiar Tori y Uke en cualquier momento durante la competición. La pareja es por supuesto responsable uno del otro.

Una pareja se puede constituir por 2 hombres, 2 mujeres o mixta (hombre y mujer).

SECCIÓN 3ª ÁREA DE COMPETICIÓN Y ORGANIZACIÓN



- A) El área de competición para cada competidor será de 8 por 8 metros más 1 metro de ancho de área de peligro más 1 metro de ancho de área de seguridad. El total del área de combate será de 12 por 12 metros.
- B) Todo el área estará cubierta con tatami de Jiu-Jitsu / Judo. El área de competición estará claramente identificada.
- C) Los organizadores de la competición proveerán de : cronómetros, cinturones de competición (2 rojos y 2 blancos (**AZULES**) por área de competición), cuchillo de goma, palo blando (50 cm de largo), mesa de resultados para jurado, anotaciones, Kit de primeros auxilios, médico, marcadores (colocación en mesas) y un lugar para el jurado y la comisión técnica.
- D) La mesa de control o secretaria, estará compuesta por un mínimo de 2 personas.

SECCIÓN 4ª: VESTIMENTA DE COMPETICIÓN

Los competidores llevarán un Jiu-Jitsugi de buena calidad, debe estar limpio y en buen estado. Los competidores llevarán cinturones rojos y blancos (AZULES).

El Gui será como sigue:

- A) La chaqueta será suficientemente larga para cubrir las caderas y será atada alrededor de la cintura por el cinturón.
- B) Las mangas serán suficientemente sueltas / holgadas para cubrir la mitad del antebrazo pero no la muñeca.
- C) Los pantalones serán los suficientemente anchos y largos para cubrir la mitad de la tibia.
- D) El cinturón será atado con un nudo cuadrado, apretado para evitar que la chaqueta quede suelta y suficientemente largo para dar 2 vueltas alrededor del cuerpo y salir 15 cm de cinturón por cada lado del nudo.
- E) Las competidoras femeninas es necesario que lleven una camiseta blanca debajo del gui. A los hombres no está permitido llevar camiseta debajo del gui.

SECCIÓN 5ª: REQUERIMIENTOS PERSONALES

Los competidores deben tener las uñas de los dedos de los pies y de las manos cortas y no está permitido llevar ninguna cosa que pueda lesionar o dañar al compañero.

Un competidor que necesite llevar gafas, puede llevar solamente lentes de contacto a propio riesgo personal.

SECCIÓN 6ª: POSICIÓN AL INICIO Y AL FINAL DEL COMBATE

- A) Las parejas competidoras, estarán frente una de otra en el centro del área de competición y separados aproximadamente por 2 metros.
- B) Al inicio del combate, los competidores realizarán de pie un saludo, primero al árbitro central y después entre ellos.
- C) Al final del combate los competidores realizarán de pie un saludo, primero entre ellos y después al árbitro central.
- D) Durante el primer ataque de cada serie, tori tendrá el jurado sobre su lado derecho. Después el ataque puede venir desde cualquier lado.

SECCIÓN 7ª GRUPOS DE ATAQUE

A) Los ataques están divididos en 4 grupos:

- 1º.- Ataque en presa o agarre
- 2º.- Ataque por abrazos y luxaciones de cuello
- 3º.- Ataques con técnicas de puño (puñetazos y mano abierta) y patadas
- 4º.- Ataque con armas (cuchillo de goma y palo blando)

Cada grupo consiste en 5 ataques.

- B) El Arbitro Central sortea 3 ataques para cada serie y entonces muestra estos ataques lentamente a la pareja en movimiento antes del ataque. La otra pareja usará los mismos ataques pero en otro orden de llamada por el Arbitro Central.
- C) La posición de los pies es completamente libre para los competidores.
- D) **Estará permitido hacer un Shok (golpe)** para romper el equilibrio del oponente antes del ataque.

Los delegados decidieron (13 sobre 0) preataques son obligatorios, lo que quiere decir que cada ataque de cada serie será precedido por un preataque (empujones, atemis, tirones, etc.), destinados a romper el equilibrio del oponente y a dar al atacante la oportunidad de un ataque real.

SECCIÓN 8ª: PROCEDIMIENTO DE COMPETICIÓN

La competición es entre dos parejas, la pareja 1 tiene cinturones Rojos y la pareja 2 tiene cinturones Blancos (AZULES).

La pareja 1 comienza la Serie 1 y obtiene sus resultados, después la pareja 2 continúa con la Serie 1 y obtiene sus resultados.

La pareja 2 comienza la Serie 2 y obtiene sus resultados, después la pareja 1 continúa con la Serie 2 y obtiene sus resultados.

La pareja 1 comienza la Serie 3 y obtiene sus resultados, después la pareja 2 continúa con la Serie 3 y obtiene sus resultados.

La pareja 2 comienza la Serie 4 y obtiene sus resultados, después la pareja 1 continúa con la Serie 4 y obtiene sus resultados.

Este sistema de distribución de turnos es el más justo y por tanto el de más justos resultados para los competidores y los espectadores.

SECCIÓN 9ª: SORTEOS

La primera pareja sorteada es siempre la roja.

SECCIÓN 10ª: ARBITRO CENTRAL

El Árbitro Central permanecerá dentro del área de combate y tiene la responsabilidad de conducir el combate.

El Árbitro Central usará tarjetas para sortear los ataques y ayudarse visualmente del ataque.

Él o ella (M.R.) indicará al jurado si el ataque es correcto.

SECCIÓN 11ª: JURADO

El jurado consiste en 5 árbitros colegiados, cada uno de diferente país.

Los miembros del jurado dan sus puntos a petición del Árbitro Central elevando por encima de su cabeza su respectiva tabla de resultado.

Las tablas serán bajadas a requerimiento del Árbitro Central.

Es posible tener 3 Árbitros en vez de 5 en el Sistema Dúo-Kata

SECCIÓN 12ª: APLICACIÓN DE HAJIME Y MATTE

- A) El Árbitro Central anunciará el número del ataque, para ordenar hacer comenzar a los competidores
- B) El Árbitro Central anunciará MATTE, para ordenar detener el combate a los competidores.

SECCIÓN 13ª: CRITERIO DEL JURADO

A) El jurado buscará y juzgara lo siguiente:

- 1°.- **Actitud**
- 2°.- **Efectividad**
- 3°.- **Velocidad**
- 4°.- **Control**
- 5°.- **Ataque potente**
- 6°.- **Realidad**

B) Por encima de todo resultado, se dará más importancia al ataque y a la primera parte de la defensa.

El criterio sobre como juzgar el Dúo no se puso a prueba. Solo hubo algunas discusiones sobre el Sistema Dúo en general.

SECCIÓN 14ª: NORMAS DEL JURADO

Los ataques y las defensas deben seguir ciertas normas:

- a) Los atemis deben ser potentes, con buen control y dado en una forma o manera natural, considerando posible resultado.
- b) Las proyecciones y derribos mantendrán roto el equilibrio del oponente y serán realizados con buena velocidad y buen equilibrio.
- c) Las luxaciones y estrangulaciones serán mostradas al jurado en forma muy obvia y correcta, con abandono de uke.
- d) Ambos, el ataque y la defensa, serán realizados en una forma técnica y realista.

SECCIÓN 15ª: PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

Los resultados son dados de 0 a 10 (intervalo de número completo) o excepcionalmente de 5 a 10 (intervalo de ½ número) por cada miembro del jurado. El más alto y el más bajo serán retirados de acuerdo a los métodos de juicio de competiciones similares.

SECCIÓN 16ª: PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

El jurado da los resultados después de cada serie de 3 técnicas a petición del Árbitro Central.

SECCIÓN 17ª: INCOMPARECENCIA Y ABANDONO

- A) La decisión de **FUSEN-GACHI** (victoria por incomparecencia), será dada a la pareja de competición cuyos oponentes no comparezcan para su combate, después que ellos hayan sido llamados tres veces pasando al menos tres (3) minutos.
- B) La decisión de **KIKEN-GACHI** (victoria por abandono), será dada a la pareja de cuyos oponentes abandonan el combate durante la competición.

SECCIÓN 18ª: RESOLUCIÓN DEL COMBATE

Si las parejas competidoras tienen igualdad de puntos al final del combate, ellos repiten el combate hasta que haya una diferencia en el resultado total obtenido en una serie.

El segundo asalto de competición, el Árbitro Central sorteará de nuevo los ataques de sus cartas y la pareja con cinturón BLANCO (AZUL) comienza la serie 1, etc.

SECCIÓN 19ª: LESIÓN, ENFERMEDAD O ACCIDENTE

- A) Cuando un competidor se lesiona, enferma o sucede un accidente, la pareja activa tiene derecho a cinco (5) minutos de descanso antes de continuar (El total de descanso por pareja en cada combate será de cinco (5) minutos).
- B) Si la pareja no puede continuar después de una lesión, KIKEN-GACHI es dado a la otra pareja.

SECCIÓN 20ª: COMPETICIÓN POR EQUIPOS

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

Se acordó que es demasiado pronto para competiciones por equipos (defensa personal) pero que se pondrán a prueba durante los campamentos de verano

SECCIÓN 21ª: SITUACIONES NO CUBIERTAS POR EL REGLAMENTO

Cuando cualquier situación surgida que no esté cubierta por este reglamento, sería tratada con / por el Árbitro Central y el jurado de la competición / combate en cuestión, quienes juntos tomarán una decisión.

SISTEMA DÚO-KATA

ATAQUES EN EL SISTEMA DÚO-KATA

La posición de los pies es libre en la totalidad de los ataques



SISTEMA DE LUCHA DE LA
FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE JIU-JITSU



SECCIÓN 1ª: EL SISTEMA DE LUCHA

El sistema de Lucha de la Federación Internacional de Jiu-Jitsu está compuesto de tres partes:

Parte 1ª.- Técnica de golpes de puño y pierna (puñetazos y patadas).

Parte 2ª.- Derribos, proyecciones, luxaciones y estrangulaciones.

Parte 3ª.- Técnicas de suelo, luxaciones y estrangulaciones.

El tiempo de lucha por combate está dividido en 2 asaltos de 2 minutos cada uno, con un descanso de 1 minuto entre asalto u asalto.

Se reduce el tiempo de lucha de 2 asaltos de 2 minutos con 1 minuto de descanso, **a un solo asalto de 3 minutos**. Se tomó esta decisión con 6 votos a favor, 5 en contra y 2 abstenciones. Esto se aplica a todas las categorías de más de 15 años.

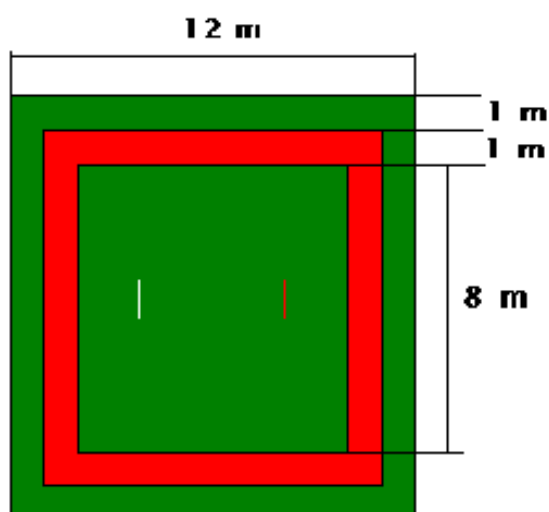
Cuando el mismo competidor esta involucrado en combates continuados, tendrá un tiempo de recuperación máximo de 10 minutos entre los dos combates.

SECCIÓN 2ª: PESOS

Mujeres:	0	-55 Kg.
	55	-62 Kg.
	62	-70 Kg.
		+70 Kg.

Hombres:	0	-62 Kg.
	62	-69 Kg.
	69	-77 Kg.
	77	-85 Kg.
	85	-94 Kg.
		+94 Kg.

SECCIÓN 3ª: ÁREA DE COMPETICIÓN Y ORGANIZACIÓN



- El área de competición para cada combate tendrá 8 por 8 metros, más 1 metro de ancho de área de peligro, más 1 metro de ancho de área de seguridad.
- Todo el área será cubierta con un tatami de Judo / Jiu-Jitsu.
- El organizador de la competición deberá proveer: Cronómetros, cinturones distintivos de competición (1 Rojo y 1 Blanco para cada tatami o área de competición), Brazaletes para los árbitros, Listas e Impresos para la administración y anotación, Primeros auxilios (ambulancia), Médico, Marcadores de resultados (colocados en las mesas) y un lugar para los árbitros y el comité técnico.
- La mesa de secretaría, estará compuesta de un mínimo de 4 personas, incluyendo al menos a un árbitro cualificado.

Podrán ser 2 árbitros de mesa en las finales, si el nº de árbitros lo permite y si estos pueden serlo en todas las finales del torneo.

SECCIÓN 4ª: VESTIMENTA DE COMPETICIÓN

Los competidores llevarán un Jiu-Jitsugui de buena calidad, el cual estará limpio y en buen estado. Los competidores llevaran cinturones Rojos y Blancos (AZULES)

El GUI será como sigue:

- La chaqueta será suficientemente larga para cubrir las caderas y será atada alrededor de la cintura por el cinturón.
- Las mangas serán suficientemente **seltas / holgadas** para agarrar y suficientemente largas para cubrir el antebrazo pero no la muñeca.

- c) Los pantalones serán suficientemente **sueltos / holgados** y largos para cubrir la mitad de la tibia.
- d) El cinturón será atado con un nudo redondo, apretado suficientemente para prevenir que la chaqueta quede demasiado suelta y suficientemente largo para dar 2 vueltas alrededor del cuerpo y salir 15 cm. De cinturón por cada lado del nudo.
- e) Las competidoras femeninas llevarán una camiseta Blanca debajo de su gui. A los hombres no les estará permitido llevar camiseta debajo del gui.
- f) **Será obligatorio**, para todos los competidores, **llevar protectores de mano blandos, cortos y ligeros, y las protecciones blandas de tibia, estará permitido llevar suspensorio y protector bucal. Las mujeres podrán llevar protectores de pecho.**

Los Kimonos seguirán siendo blancos. El primer competidor **portará cinturón, guantillas, espinilleras y protección de pies rojas.** Este será el “COMPETIDOR ROJO”. El segundo competidor **portará cinturón, guantillas, espinilleras y protección de pies azules.** Este será el “COMPETIDOR AZUL”. Los papeles de puntuación, los manguitos de los árbitros y los marcadores se cambiarán de acuerdo con lo arriba enunciado. La decisión se tomó con 13 sobre 13 votos.

Se probaron diferentes guantillas, espinilleras y protecciones de pie. Al final se acordó que deberán ser de al menos 2 cm. de grosor (espuma flexible y blanda) sin límite por encima de los 2 cm.

¡La Protección de Seguridad deberá tener 1-2 cm. de grosor como máximo!!

SECCIÓN 5ª: REQUERIMIENTOS PERSONALES

Los competidores deben tener las uñas de los dedos de las manos y de los pies cortas y **no estará permitido llevar ninguna cosa que pueda herir o dañar al oponente.**

Un competidor que necesite llevar gafas, puede llevar solamente lentes de contacto a propio riesgo personal.

SECCIÓN 6ª: POSICIÓN AL PRINCIPIO Y FINAL DEL COMBATE

- a) Los competidores estarán de pie uno frente a otro, en el centro del área de combate, separados aproximadamente 2 metros.
- b) Al inicio o comienzo del combate los competidores realizarán un saludo de pie, primero al árbitro central y después entre ellos.
- c) Al final del combate los competidores realizarán un saludo, primero entre ellos y después al árbitro central.

SECCIÓN 7ª: CURSO DEL COMBATE

- a) El combate comienza en la parte 1 y los competidores están de pie enfrente uno de otro, separados por 2 metros.
- b) Tan pronto como hay contacto entre los competidores (por agarre al oponente), la parte 2 comienza. En este instante solamente están permitidos, por el mismo competidor o por ambos, golpes de puño y pierna simultáneos al agarre. Después del comienzo de la parte 2 esto no está permitido.
Presas y patadas a las piernas y puñetazos tras el comienzo de la Parte 2, serán puestos a pruebas durante los campamentos de verano
- c) Ahora los competidores continuaran luchando en la parte 2.
- d) Tan pronto como uno de los luchadores es derribado o proyectado, el combate continúa en la parte 3.
- e) Si el contacto se pierde en cualquiera de las partes 2 o 3, los competidores continuaran la lucha en la parte 1.
Se permitirá a los competidores pasar de la Parte 3 a la Parte 2 o a la Parte 1, también se les permitirá pasar de Parte 2 a Parte 1
- f) En la parte 1, si un competidor solamente corre hacia el oponente sin realizar una acción técnica, o si el / ella es peligroso para él o ella misma (**MOBOBE**), una falta técnica le será dada y el combate continúa en la parte 1.
- g) Los competidores tienen permitido permanecer en el área de peligro pero solamente un corto espacio de tiempo (cerca de 5 segundos).
- h) Las proyecciones con inicio en el área de competición están permitidas si el oponente es derribado dentro del área de peligro o seguridad, con tal que la proyección no presente daño o riesgo para el oponente.

SECCIÓN 8ª: ÁRBITROS

El combate será dirigido por un **ÁRBITRO CENTRAL** y dos **ÁRBITROS LATERALES**. El Árbitro Central y los Árbitros Laterales serán de países diferentes al de los competidores. Los dos Árbitros Laterales también serán de diferentes países.

MR: Árbitro Central

SR: Árbitro Lateral

R: Cinturón Rojo (Competidor)

W: Cinturón Blanco (**AZUL**) (Competidor)

SECCIÓN 9ª: POSICIÓN Y FUNCION DEL ARBITRO CENTRAL (MR)

El Árbitro Central estará dentro del área de combate y tiene la responsabilidad de conducir o dirigir el combate.

SECCIÓN 10ª: POSICIÓN Y FUNCIÓN DEL ÁRBITRO LATERAL (SR)

Los Árbitros Laterales asisten al Árbitro Central y estarán situados fuera del área de competición. Los Árbitros Laterales tienen su espacio a lo largo de un lado del área de competición, donde ellos pueden seguir en todo momento el curso del combate lo mejor posible.

SECCIÓN 11ª: APLICACIÓN DE RESULTADOS Y FALTAS (SANCIONES)

- a) Los resultados y sanciones serán marcadas por la mayoría de los árbitros, por lo tanto al menos 2 árbitros
- b) Si los dos árbitros dan un resultado diferente cada uno de ellos, prevalece el resultado intermedio.
- c) Si uno de los árbitros no ve una acción, el más bajo de los dos resultados restantes prevalece.

SECCIÓN 12ª: APLICACIÓN DEL HAJIME Y MATTE

- a) El Árbitro Central anuncia Hajime para iniciar el combate.
- b) El Árbitro Central anuncia Matte para detener el combate temporalmente en los siguientes casos:
 - 1º.- Cuando uno o ambos competidores salen del área de combate
 - 2º.- Cuando uno o ambos competidores ejecutan un acto prohibido
 - 3º.- Cuando uno o ambos competidores son lesionados o están enfermos
 - 4º.- En cualquier otro caso, cuando el Árbitro Central lo considere necesario (por ejemplo, colocarse el gui o deliberaciones arbitrales)

5°.- En cualquier otro caso, cuando uno de los árbitros laterales lo considere necesario y por lo tanto palmeará con sus manos.

6°.- Siempre que el contacto se pierda en cualquiera de las partes 2 ó 3
Se permitirá a los competidores pasar de la Parte 3 a la Parte 2 o a la Parte 1, también se les permitirá pasar de Parte 2 a Parte 1

7°.- Para detener el combate durante una estrangulación o luxación si el competidor no puede abandonar por sí mismo, en cuyo caso 2 ó 3 puntos serán dados al otro competidor (ver sección 13)

8°.- Cuando el tiempo de Osae-Komi ha finalizado

c) Cada vez que el Árbitro Central anuncia Matte, el tiempo del combate se para.

SECCIÓN 13ª: PUNTOS

Los puntos del combate serán tomados o anotados por el árbitro de mesa, él o ella los pasará al secretario de la mesa para cada área de combate.

La terminología es:

- WAZARI = 1 Punto
- IPPON = 2 Puntos ó 3 Puntos (Cuando abandona en la parte 3)

a) Los siguientes puntos pueden ser dados / otorgados en la parte 1: Técnicas de golpe de puño y pierna (puñetazos y patadas)

1.- Un puñetazo o patada con buen equilibrio y control, no bloqueado --- 2 Puntos

2.- Un puñetazo o patada parcialmente bloqueado ----- 1 Punto

b) Los siguientes puntos pueden ser concedidos en la parte 2: Derribos, proyecciones, luxaciones y estrangulaciones

1°.- Un perfecto DERRIBO ----- 2 Puntos

2°.- Una perfecta PROYECCIÓN ----- 2 Puntos

3°.- Una ESTRANGULACIÓN con abandono --- 2 Puntos

4°.- Una LUXACIÓN con abandono ----- 2 Puntos

5°.- Un derribo no perfecto ----- 1 Punto

6°.- Una proyección no perfecta ----- 1 Punto

c) Los siguientes puntos pueden ser dados en la parte 3: Técnicas de suelo, luxaciones y estrangulaciones.

1°.- Un control eficaz, anunciado como OSAE-KOMI más de 10 segundos y menos de 20 (15) segundos =	1 Punto
20 (15)segundos =	2 Puntos
2°.- Una estrangulación con abandono =	3 Puntos
3°.- Una luxación con abandono =	3 Puntos
4°.- Un Osaе-Komi con abandono =	3 Puntos

d) Un control eficaz iniciado dentro del tiempo de lucha de un asalto se permite su continuidad hasta su finalización (incluso después de expirar o finalizar el tiempo del combate, 2 minutos) Si el control es roto antes de los 20 segundos el MR anunciara TOKETA.

e) El área (blanco) del cuerpo donde está permitido golpear es desde el fin de la garganta hasta la ingle.

f) Todas las estrangulaciones están permitidas excepto las estrangulaciones con las manos

g) Un acto es técnicamente válido, cuando el competidor muestra las técnicas con buen equilibrio y con control combinado antes de pasar a la siguiente parte.

SECCIÓN 14ª: SOLUCIÓN DEL COMBATE

a) Un competidor puede ganar el combate antes del fin del mismo por ejecución correcta, 2 ó 3 puntos técnicos en cada una de las tres partes (**Full Ippon**)

b) Si hay 14 puntos o más de diferencia entre los competidores al final del 1º asalto, entonces el combate finaliza.

Se decidió que 14 puntos de diferencia entre dos competidores dejarán de significar el fin del combate. El combate será ganado antes de que los 3 minutos se acaben, solo por Full Ippon.

c) El competidor que obtiene la máxima puntuación al final del combate, gana el combate

d) Si los competidores tienen igual puntuación al final del combate, el competidor que ha ejecutado más de 2 ó 3 puntos técnicos (ippones), gana el combate.

En caso de Hikiwake, al final de los 3 minutos, los competidores tendrán que hacer otro asalto de 3 minutos

e) Si el resultado es igual para ambos en el total de puntos y de ippones, 2 ó 3 puntos técnicos, los competidores realizaran otro asalto de 2 minutos hasta que el combate sea resuelto. Este procedimiento puede ser repetido.

En caso de Hikiwake, al final de los 3 minutos, los competidores tendrán que hacer otro asalto de 3 minutos

SECCIÓN 15º: APLICACIÓN DE SONOMAMA Y YOSHI

“Sonomama” debe ser usado si el Árbitro Central tiene que detener temporalmente la competición:

- a) Para dar a uno o ambos competidores una advertencia por pasividad
- b) Para dar a un competidor una sanción técnica.
- c) Cualquier otro caso que el árbitro lo considere necesario

Después de “Sonomama” los competidores continúan exactamente en la misma posición que estaban cuando el árbitro anunció “Sonomama”. Para continuar de nuevo el combate el Árbitro Central anunciará Joshi.

SECCIÓN 16ª: ACTOS LEVES PROHIBIDO

- a) Si uno o ambos competidores muestran pasividad o comete infracciones técnicas menores.
- b) Deliberadamente salir fuera del área de peligro con todo el cuerpo (ambos pies).
- c) Deliberadamente y a propósito golpear con puño o pierna después de iniciada la parte 2, cuando uno u otro competidor tiene preparado y establecido el agarre.
- d) Realizar cualquier otra acción después de haber sido anunciado Matte.
- e) Deliberadamente golpear con puñetazos o patadas a las piernas.
- f) Deliberadamente golpear con puñetazos o patadas al oponente si él o ella está cayendo.
- g) Hacer luxaciones a los dedos de los pies o manos.
- h) **Hacer luxación** cruzando piernas alrededor de los riñones.
- i) **Empujar intencionadamente al oponente fuera de área de peligro**

Si un competidor llega sin estar preparado al tatami y retrasa el combate a propósito, recibirá un Shido, incluso antes de que el combate comience. También, durante el combate, el competidor recibirá un Shido por perder tiempo a propósito (quitándose el cinturón para arreglarse el kimono, quitándose las guantillas, etc.)

SECCIÓN 17º: ACTOS PROHIBIDOS

- a) Hacer ataques como patear, empujar, dar puñetazos, golpear al cuerpo del oponente en una forma dura.
- b) **Proyectar a propósito al oponente fuera del área de peligro.**
- c) No hacer caso de las instrucciones del Árbitro Central.
- d) Hacer llamadas, comentarios o gestos al oponente, Árbitro Central ó Laterales.
- e) Hacer a propósito una acción incontrolada.
- f) Dar puñetazos directos o dar patadas directas hacia la cabeza.

SECCIÓN 18ª: ACTOS PROHIBIDOS GRAVES

- a) Aplicar alguna acción que pueda lesionar al oponente.
- b) Proyectar o tratar de proyectar al oponente con alguna luxación o estrangulación o hacer alguna luxación en el Cuello o Columna Vertebral, en movimiento
- c) Hacer una luxación sobre el Cuello.
- d) **Torcer la rodilla o bloquear el pie**

SECCIÓN 19ª: SANCIONES

- a) Actos leves prohibidos = **SHIDO**
(1 punto para el oponente)
- b) Actos prohibidos = **CHUI**
(2 puntos para el oponente)
- c) Actos prohibidos + actos leves prohibidos = **KEIKOKU**
(3 puntos para el oponente)
CHIU (2 Puntos) + SIDO (1 Punto) = KEIKOKU (3 Puntos)

La penalización por Shido no se anotará más. Esto significa que dos Shido ya no hacen un Chui y que 4 Shido no hacen Hansoku-Make. **Ya no existe la penalización por Keikoku.** Cada vez que un competidor reciba un Shido, su oponente obtendrá 1 punto (Waza-ari). 2 Chui siguen haciendo Hansoku-Make. Los puntos derivados de las penalizaciones serán sumados inmediatamente al marcador

- d) 2 actos prohibidos = **HANSOKU MAKE** (Pierde el combate)
El ganador obtiene 14 puntos, el perdedor obtiene 0 puntos.
- e) Si un competidor obtiene 3 puntos por las faltas del oponente, este es automáticamente contabilizado como un Ippon, y será anotado en la parte en la cual ocurrió el último castigo. Ya no existe la penalización por Keikoku
- f) La primera vez que un competidor realiza un acto grave prohibido é / ella pierde el combate con 0 puntos y el oponente 14.
- g) La segunda vez que un competidor realiza un acto grava prohibido (en 1 torneo), él / ella es expulsado del resto del torneo.

Si un competidor se comportará de una manera antideportiva, tras el fin del combate, los Árbitro del encuentro decidirán, por unanimidad, que el competidor deba ser expulsado del resto del Campeonato. Informarán al Director de Arbitraje de su decisión y pedirán al Director del Campeonato que haga un anuncio oficial. El Director del Campeonato no tendrá otra opción que la de estar de acuerdo con la petición de los Árbitros. El competidor expulsado perderá todos los combates que haya ganado, incluyendo las medallas

SECCIÓN 20ª: INCOMPARECENCIA Y ABANDONO

- a) La decisión de **FUSEN-GACHI** (victoria por incomparecencia) será dada o concedida a algún competidor cuyo oponente no aparece para realizar el combate (no se presenta), el ganador obtiene 14 puntos.
- b) La decisión de **KIKEN-GACHI** (victoria por abandono) será concedida a algún competidor cuyo oponente abandona la competición durante el combate. En este caso el competidor que abandona obtiene 0 puntos y el competidor ganador obtiene 14 puntos si su resultado ya obtenido es inferior a 14 puntos.
- c) Si el médico declara que un competidor que está fuera del combate, él o ella esta fuera para el resto de combates de la competición.

SECCIÓN 21ª: LESIÓN – ENFERMEDAD Ó ACCIDENTE

- a) En todo caso, cuando una competición es parada por lesión sobre uno u otro o ambos competidores, el Árbitro Central y Laterales pueden permitir un tiempo máximo de 5 minutos, al competidor o competidores, para descansar (El descanso total por competidor en cada combate será de 5 minutos).
Se reduce el Tiempo Médico de 5 a 2 minutos, contando desde el momento en el que el doctor entra en el tatami

b) La decisión de ganador o perdedor cuando un competidor es incapaz para continuar por causa de lesión, enfermedad o accidente durante el combate, será dada por el Árbitro Central y Laterales, de acuerdo con la siguiente cláusula:

c) LESION:

1.- Cuando la causa de la lesión es atribuida al competidor lesionado, este perderá el combate con 0 puntos y el oponente obtendrá 14 puntos o el resultado por él o ella ya obtenido o logrado si es mas alto de 14 puntos.

2.- Cuando la causa de la lesión es atribuida al competidor no lesionado, el competidor no lesionado perderá el combate con 0 puntos y el oponente obtendrá 14 puntos, si su resultado ya obtenido es inferior a 14 puntos.

3.- Cuando la causa de la lesión sea imposible atribuirla a uno u otro competidor, el competidor no lesionado ganará el combate con los puntos por él o ella ya obtenidos y el competidor lesionado perderá con 0 puntos.

4.- El médico (médico profesional) decidirá si el competidor lesionado puede continuar o no el combate.

d) ENFERMEDAD:

Generalmente cuando un competidor se pone enfermo durante el combate y es incapaz de continuar, él o ella pierde el combate con 0 puntos y el oponente obtendrá 14 puntos, si su resultado ya obtenido es inferior a 14 puntos.

SECCIÓN 22ª: COMPETICIONES DE EQUIPOS

La competición por equipos es posible y las reglas son iguales que en las competiciones individuales.

Se acordó que es demasiado pronto para competiciones por equipos (defensa personal) pero que se pondrán a prueba durante los campamentos de verano.

SECCIÓN 23ª: RESERVAS EN EQUIPOS DE COMPETICIÓN

- a) Los reservas pueden reemplazar a competidores lesionados o enfermos.
- b) Los reservas deben ser del mismo peso o de categoría de peso inferior que el competidor que ha sido reemplazado.
- c) Los reservas no pueden reemplazar a competidores descalificados.
- d) Los reservas deben ser inscritos y pesados al mismo tiempo que los competidores ordinarios.

SECCIÓN 24ª: CONDUCTAS DE LOS ENTRENADORES

Los competidores pueden ser asistidos / dirigidos por sus entrenadores (solamente una persona), quien estará situado en el limite del área de competición durante el combate.

Si el entrenador exhibe / demuestra mala conducta (hacia los competidores, árbitros, público o de cualquier otro tipo), los árbitros del combate pueden decidir y hacer que él o ella salga al área reservada para la organización, por el resto del combate.

Si la mala conducta continua, los árbitros del combate pueden decidir y hacer que él o ella salga del área de organización para todo el Campeonato.

SECCIÓN 25ª: ROTACIÓN DE LOS ÁRBITROS

El esquema de la eliminatoria directa en la estructura de los combates, exige el establecimiento de diferentes ligas (A, B , C.)

- a) Los árbitros llamados para actuar en combates de una liga o grupo no pueden pertenecer a los países que están compitiendo en la misma liga o grupo, por ejemplo árbitros en combate en la liga o grupo A, deberían de venir de países que estén participando en las ligas o grupos B o C..... o de países que no estén participando en este Campeonato.

SECCIÓN 26ª: SITUACIONES NO CUBIERTAS POR EL REGLAMENTO

Cualquier situación no cubierta por este reglamento será decidida por los árbitros del combate en cuestión, quien juntos llegarán a una decisión.