

# JIU JITSU

## REGLAMENTO DE ARBITRAJE

### SISTEMA DE COMPETICIÓN DE LUCHA



Versión 3.3

Entrada en vigor: 01.01.2021



# Índice

1	GENERALIDADES .....	2
2	ÁREA DE COMPETICIÓN (ÁREA DE LOS OFICIALES DEL COMBATE) .....	2
3	ENTRENADORES .....	2
4	UNIFORMIDAD Y REQUISITOS PERSONALES .....	3
5	CATEGORÍAS Y TIEMPO .....	4
6	ÁRBITROS Y MESA DE ANOTADORES .....	4
6.1	Árbitros .....	4
6.2	Mesa de anotadores .....	5
7	DESARROLLO DEL COMBATE .....	5
8	APLICACIÓN DE “HAJIME”, “MATTE”, “SONOMAMA” Y “YOSHI” .....	6
9	PUNTUACIÓN.....	7
9.1	Parte 1 .....	8
9.2	Parte 2 .....	9
9.3	Parte 3 .....	9
10	SANCIONES / FALTAS / ACTOS PROHIBIDOS .....	11
10.1	Faltas leves .....	11
10.2	Faltas graves .....	13
10.3	Faltas prohibidas .....	14
11	DESENLACE DEL COMBATE.....	15
12	INCOMPARECENCIA Y ABANDONO .....	16
13	LESIÓN, ACCIDENTE O ENFERMEDAD .....	16
14	ANEXOS I: GESTOS DE LOS ÁRBITROS .....	18
	II: REQUISITOS DEL PABELLÓN DEPORTIVO DE COMPETICIÓN.....	22
	III. VESTIMENTA DE COMPETICIÓN Y REQUISITOS PERSONALES .....	27
	IV. CATEGORÍAS POR EDAD – CATEGORÍAS POR PESO .....	31
15	CRONOLOGÍA DE ESTE DOCUMENTO .....	33

## 1 GENERALIDADES

En el sistema de competición deportiva de Jiu Jitsu denominado Lucha, dos deportistas combaten uno contra el otro.

El objetivo del combate es ganar por full-ippon (puntuando una técnica perfecta en parte 1, 2 y 3) o ganar por un número mayor de puntos al oponente.

El Sistema de Lucha de la Federación Internacional de Jiu Jitsu (en Adelante JJIF) se compone de tres partes:

Parte 1: Golpes de puño y pierna (en adelante atemis)

Parte 2: Proyecciones y derribos (en adelante proyecciones), luxaciones y estrangulaciones.

Parte 3: Técnicas de suelo, luxaciones y estrangulaciones.

Todas las referencias en este documento al término “él” deben ser entendidas como “él/ella”.

## 2 ÁREA DE COMPETICIÓN (ÁREA DE LOS OFICIALES DEL COMBATE)

El área de los oficiales del combate debe establecerse siguiendo la normativa adicional relacionada en el documento adjunto.<sup>1</sup>

El área de competición será cubierta por tatamis de diferentes colores que dividan las áreas.

El área exterior al área de combate se denomina “área de seguridad”.

El “área de combate” más el “área de seguridad” se denomina “área de competición”.

## 3 ENTRENADORES

Se permite un único entrenador para dirigir al deportista que compite. El entrenador debe permanecer sentado en el borde del área de competición durante el combate. Los entrenadores pueden solicitar challenge (siempre que se pueda realizar) sobre las decisiones tomadas por los árbitros de acuerdo a la normativa del documento adjunto<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Código de Organización Deportiva de la JJIF. Versión 3.2 (01.01.2020; página 29, 3.3. Requisitos del pabellón deportivo de competición – Anexo II.

<sup>2</sup> Las decisiones de los árbitros pueden estar sujetas a challenge o reclamaciones.

Un entrenador es un modelo a seguir y como tal su comportamiento debe reflejar el código ético de las artes marciales y una excelente conducta personal.

El entrenador debe uniformarse de acuerdo a la normativa del documento adjunto<sup>3</sup>. En algunos eventos se establecerá un código especial de uniformidad (por ejemplo en los Campeonatos de Playa).

Si el entrenador muestra comportamientos ofensivos hacia los competidores, el árbitro, la grada o cualquier persona, el Árbitro Central (AC) decidirá su expulsión del área reservada a los oficiales (ADC: Área de desarrollo de la competición) mientras dure el combate.

Si el comportamiento ofensivo persiste, los árbitros del combate decidirán su expulsión del área oficial del Campeonato. El organizador / anfitrión se reserva el derecho de prohibir la permanencia en el lugar a cualquiera que considere problemático.

## **4 UNIFORMIDAD Y REQUISITOS PERSONALES**

El competidor debe asegurarse de cumplir las normas de uniformidad de competición y requisitos personales como se enumeran en el documento adjunto<sup>4</sup>.

Los competidores están obligados a usar protecciones de manos blandas, cortas y ligeras y protecciones de pie y espinilla blandas coincidentes en color con su cinturón (rojo o azul).

Las protecciones deben estar fabricadas de espuma blanda con un grosor de 1 a 2 cm. Las protecciones deben tener un tamaño adecuado al competidor y estar en buen estado.

Los competidores podrán llevar coquilla y protector bucal. Las competidoras podrán llevar protección de pecho y protector bucal. Se permite llevar hijab.

El equipo de protección adicional (por ejemplo hombreras o rodilleras) debe ser lo suficientemente blando y delgado como para permitir el agarre del oponente.

Todo el equipo de protección debe llevarse bajo el Gi.

Si un competidor no cumpliera estas normas no se le permitirá empezar el combate. Una vez haya sido comunicado que su uniformidad o equipo de protección no se ajusta a los requisitos especificados, el competidor podrá cambiarlos en un tiempo máximo de 2 minutos<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Código de Organización Deportiva de la JJIF. Versión 3.2; página 15, 1.4.1. Uniformidad de los entrenadores y otros oficiales – Anexo III (punto 1.4.1.).

<sup>4</sup> Código de Organización Deportiva de la JJIF. Versión 3.2; página 13 y 14, 1.4. Vestimenta de competición y requisitos personales – Anexo III.

<sup>5</sup> Si se incumple la normativa “Uniformidad de competición y requisitos personales” después del inicio del tiempo de combate, el competidor es descalificado.

## 5 CATEGORÍAS Y TIEMPO

Se aplicarán las categorías definidas en el documento adjunto<sup>6</sup>.

La duración del combate es de 3 minutos para adultos, U21, U18 y U16, y 2 minutos para Maestros, U14 e Infantiles.

En combates consecutivos el competidor tendrá un tiempo de recuperación máximo igual a 2 combates de su categoría.

## 6 ÁRBITROS Y MESA DE ANOTADORES

### 6.1. ÁRBITROS

El principal árbitro en el sistema de competición de Lucha es el árbitro central (AC) que permanece dentro del área de competición y conduce el encuentro.

El AC es el único que muestra las decisiones sobre puntuación, sanciones, tiempo médico y modifica o no los resultados.

El AC contará con el apoyo de dos video-árbitros (VAs) situados junto a la mesa de anotadores. Dos cámaras se instalarán en esquinas opuestas del tatami<sup>7</sup>.

Tanto el AC como los VAs son apoyados y supervisados por el Director de Arbitraje (DA), quien evalúa el trabajo del AC y realiza un seguimiento de los árbitros.

El DA, el AC y uno de los VA estarán conectados por un canal de audio de intercomunicación separado.

El challenge, en caso de poder aplicarse, se anotará en un documento anexo.

Las acciones que supongan una lesión o el full-ippon serán siempre revisadas por los VAs.

Las acciones que supongan un hansoku make, deben ser revisadas por el DA.

Cuando el video-arbitraje no pueda ser utilizado, el AC contará con la asistencia de dos árbitros laterales (ALs) que se sitúan en el área de seguridad (en dos laterales opuestos del área de competición) siguiendo en todo momento el curso del combate lo mejor posible y concediendo sus puntos.

El AC y el AL tendrán el apoyo y la supervisión del DA que evalúa el trabajo de los ACs y de los ALs y realiza un seguimiento de los árbitros.

---

<sup>6</sup> Código de Organización Deportiva de la JJIF. Versión 3.2; página 10, 1.3.2. Categorías por edad. Página 11, 1.3.4. Categorías por peso.

<sup>7</sup> Los árbitros deben ser de diferentes países si es posible.

La puntuación se registra de acuerdo a los puntos otorgados por la mayoría de los tres árbitros.

Los errores cometidos en la aplicación de la puntuación y las sanciones deben ser corregidos por los tres árbitros y el árbitro encargado de la mesa (AM).

Es deber del árbitro intervenir en un combate cuando lo estime necesario.

Es deber del árbitro mantener a los competidores dentro de los límites de la zona de combate.

Es deber del árbitro sancionar a los entrenadores y pedirles que dejen el área de competición de acuerdo al Reglamento de los Árbitros.

## 6.2. MESA DE ANOTADORES

La mesa de anotadores se sitúa enfrente de la posición del AC al inicio del combate y estará compuesta por dos anotadores; uno como responsable del marcador electrónico y el otro como responsable de las anotaciones en papel (si fuera necesario).

El AM está a cargo de la mesa de anotadores. Anuncia la puntuación y las sanciones a los anotadores, el tiempo médico cuando el personal médico comienza el tratamiento en el tatami e informa al AC acerca de la finalización del tiempo de combate, del tiempo de osae komi y del tiempo médico<sup>8</sup>.

## 7 DESARROLLO DEL COMBATE

Los competidores comienzan uno enfrente del otro en medio de la zona de combate, separados aproximadamente por una distancia de dos metros. El competidor con el cinturón rojo se encuentra en el lado derecho del AC. A la señal del AC los competidores harán un saludo de pie, primero a los árbitros, luego entre ellos.

Cuando el AC anuncie “Hajime” el combate se inicia en la Parte 1.

Tan pronto el contacto entre los competidores se mantenga por agarre al oponente, se inicia la Parte 2. Los atemis están prohibidos salvo cuando se hayan realizado simultáneamente con el agarre inicial.

Tan pronto ambos competidores tengan sus rodillas en el suelo o uno de los competidores esté sentado o tumbado en el suelo el combate continúa en Parte 3.

Los competidores deben ser activos con el propósito de conseguir puntos en todas las partes.

---

<sup>8</sup> El AC seguirá utilizará el gesto de “Tiempo Médico” para avisar al personal médico.

Los competidores activos pueden cambiar entre las partes<sup>9</sup>.

Después de “matte” los competidores deben reajustarse inmediatamente su Gi y protecciones y volver a sus posiciones iniciales<sup>10</sup>.

Las técnicas que comienzan fuera del área de combate no serán puntuadas. El AC debe parar cualquier acción realizada fuera del área de combate e indicar a los competidores que deben volver al centro del tatami, uno enfrente del otro, en posición de pie.

Al final del combate el AC anuncia el ganador y dirige el saludo de pie, primero entre los competidores, después hacia los árbitros.

## 8 APLICACIÓN DE “HAJIME”, “MATTE”, “SONOMAMA” Y YOSHI”

El AC anuncia “Hajime” para iniciar o reiniciar el combate después de “Matte”.

El AC anuncia “Matte” para detener el combate en los siguientes casos:

- Si uno o ambos competidores abandonan la zona de combate completamente en Parte 1 o Parte 2<sup>11</sup>.
- Si ambos competidores abandonan la zona de combate completamente en Parte 3.
- Si el contacto en Parte 2 y Parte 3 se pierde y los competidores no tienen la iniciativa de continuar en Parte 1.
- Si un competidor está de rodillas o en una posición sentada o tumbada y su oponente realiza un atemi.
- Cuando el tiempo de osae-komi ha finalizado.
- En caso de abandono (si un competidor abandona, muestra alguna señal de abandono, grita, o si uno de los competidores no es capaz de abandonar por sí mismo durante una estrangulación o luxación).
- Para sancionar a uno o ambos competidores en Parte 1.
- Si uno o ambos competidores están heridos, inconscientes o enfermos.

---

<sup>9</sup> Ver el punto “Pasividad” a continuación.

<sup>10</sup> Si el Gi y las protecciones de los competidores no fueran reajustados por ellos mismos, el AC mostrará el gesto “Ajustar el Gi” y ofrecerá 15 segundos más para ello. Si sucediera en varias ocasiones, el competidor será sancionado con shido.

<sup>11</sup> Si un competidor entra en el área de seguridad con ambos pies solo por un breve instante y vuelve al área de combate inmediatamente, el combate no debe detenerse.

- En cualquier otra situación cuando el AC lo considere necesario (por ejemplo para reajustarse el Gi o comunicar una decisión).
- En cualquier otro caso, cuando uno de los ALs/VRs lo considere necesario y, por lo tanto, palmee las manos.
- Cuando el combate ha finalizado<sup>12</sup>.

El AC anunciará “Yoshi” para iniciar o reiniciar el combate después de “Sonomama”.

“Sonomama” será ordenado por el AC para detener temporalmente a los competidores. En este caso, no se les permite a los competidores moverse hasta que el combate se reanude.

Se anunciará “Sonomama”:

- Para dar una advertencia o sancionar a un competidor o a ambos en Parte 2 o Parte 3.
- Cuando en cualquier otro momento en que los competidores están en Parte 2 o Parte 3 el AC considere necesario detener el combate.

Después de “Sonomama” los competidores continúan exactamente en la misma posición en la que estaban cuando se dio la orden<sup>13</sup>.

## 9 PUNTUACIÓN

Si el equipo de árbitros está compuesto por un AC y dos VRs:

- Los puntos serán otorgados por el AC.
- Si al menos uno de los VRs está de acuerdo con el AC, la puntuación no se modifica.
- Si ambos VRs están en desacuerdo con el AC, uno de ellos se levanta y muestra la puntuación actualizada o modificada (si ambos VRs están de acuerdo), o muestra la puntuación intermedia (si los 3 árbitros interpretan la acción decidiendo puntuaciones diferentes)<sup>14</sup>.

Si el equipo de árbitros está compuesto por un AC y dos ALs:

---

<sup>12</sup> El AC junto con los ALs deberán decidir, después de consultar con el AM, si la última acción ocurrió antes o después de la finalización del tiempo de combate.

<sup>13</sup> Cuando se sanciona por pasividad a un competidor por no haber trabajado en Parte 1 o Parte 2, o rehúye ir a Parte 3, el combate debe reiniciarse en la Parte en la que la sanción se hubiera producido.

<sup>14</sup> Si la puntuación es modificada por los VAs, el AC mostrará la Parte en la que se ha producido el cambio y corregirá la puntuación.



- Los puntos se entregan por todos los árbitros simultáneamente y se concederá la puntuación según la normativa de mayoría de puntos, es decir, los puntos se darán al competidor cuando al menos dos árbitros (el AC y 1 AL o los dos ALs) han marcado puntos.
- Si los árbitros entregan diferentes puntos entre ellos, la puntuación intermedia será la que se registre en el marcador.

## 9.1. PARTE 1

Las siguientes técnicas podrán ser puntuadas en Parte 1:

- Un atemi no bloqueado ..... Ippon (2 puntos)
- Un atemi parcialmente bloqueado<sup>15</sup> .....Waza-ari (1 punto)

Los atemis solo pueden ser aplicados al tronco del cuerpo o a la cabeza (no se permiten los atemis directos a la cabeza).

Los atemis deben ser aplicados con potencia, deben tocar pero no más allá del semi contacto, con hikite / hikiashi, y buen equilibrio y control.

### Para las categorías de edad U16 y U14:

Los atemis deben realizarse con una buena dinámica, no deben exceder el semi-contacto y deben ser aplicados con hikite / hikiashi, en buen equilibrio y control. Los atemis a la cabeza no deben tocar al oponente.

Los árbitros no darán puntos a ambos competidores en una misma acción, ni darán más de una puntuación a un competidor por lance. Esta norma no afecta a la posibilidad de imponer sanciones para una misma acción realizada varias veces.

Cuando los competidores combaten en Parte 1, los árbitros ignorarán una posible técnica de waza-ari si es inmediatamente seguida por una técnica ippón<sup>16</sup>.

El lance termina cuando ambos competidores se alejan el uno del otro completamente.

---

<sup>15</sup> Una patada cuya pierna ha sido agarrada por el oponente es considerada parcialmente bloqueada y por lo tanto, marcada como mucho con waza-ari.

<sup>16</sup> Si ambos competidores realizan técnicas de atemi que cumplan todos los criterios para ser consideradas Ippon, la puntuación se otorgará al competidor que primero haya realizado la técnica. Si ambos competidores realizan los ataques al mismo tiempo no se darán puntos (aiuchi).

## 9.2. PARTE 2

Las siguientes técnicas podrán ser puntuadas en Parte 2:

- Estrangulaciones y luxaciones que provoquen el abandono del oponente<sup>17</sup> ...  
..... Ippon(2 puntos)

No se permiten las estrangulaciones y luxaciones para la categoría U16 e infantiles.

- Un derribo con control y potencia durante la técnica ..... Ippon (2 puntos)
- Un derribo parcialmente controlado ..... Waza-ari (1 punto)

Un derribo en el que el oponente cae sobre su espalda, costado, o abdomen y/o pecho sobre el tatami, quedando el atacante en una posición por encima o en el mismo nivel que su oponente, debe ser puntuado en Parte 2.

No será puntuada la acción en la que, una vez iniciada la Parte 3, Tori levanta a Uke para aplicar un derribo.

Los derribos en los que el oponente cae de rodillas, a cuatro patas o en una posición sentada no se puntúan. Los derribos en los que el oponente cae de rodillas y seguidamente apoya pecho o abdomen conseguirán puntuación.

Si sobre el derribo de un competidor el oponente realiza una contra y ambos competidores caen sin control del oponente se anunciará “aiuchi”.

## 9.3. PARTE 3

Las siguientes técnicas podrán ser puntuadas en Parte 3:

- Estrangulaciones, luxaciones y “Osae-komi” que  
provoquen el abandono del oponente<sup>17</sup> ..... Ippon (3 puntos)

Para las categorías U16 y U14:

Si las estrangulaciones y/o luxaciones son técnicamente realizadas de manera correcta, con perspectiva de abandono del oponente, el A.C. deberá detener el combate y otorgar Ippon (3 puntos). No se permiten luxaciones a las piernas.

---

<sup>17</sup> Si un competidor no pudiera abandonar golpeando al oponente o en el suelo, puede también hacerlo verbalmente. En cualquier caso, si el AC considerara que un competidor está en peligro, debe parar el combate y entregar Ippon al oponente.

- Un control eficiente anunciado como “Osae-komi” durante 15 segundos ...  
.....Ippon (2 puntos)
- Un control eficiente anunciado como “Osae-komi” durante 10 segundos y  
menos de 15 segundos ..... Waza-ari (1 punto)

Un control eficaz comenzado dentro del tiempo de combate podrá continuar hasta su finalización (incluso cuando el tiempo de todo el combate haya finalizado). Si el control se rompe antes de los 15 segundos el AC anunciará “toketa”.

“Osae-komi” solo puede ser anunciado si:

- El competidor está tumbado en el suelo. Las técnicas de control pueden realizarse cuando el oponente está sobre su espalda, costado o abdomen.
- Las piernas de Tori están libres<sup>18</sup>.
- Uke está bien controlado y no puede moverse libremente. Tori tiene un buen control sobre Uke.

El tiempo de “osae-komi” continua si:

- El competidor controlado es capaz de atrapar la pierna de Tori (por ej., media guardia).
- Los competidores pasan al control de espalda en suelo realizado por el Tori (por ejemplo, desde un Ushiro Tate Siho-gatame y Tate Siho-gatame, respectivamente).
- El competidor controlado logra ponerse a cuatro patas/posición de tortuga con control de tori (por ejemplo desde una montada de espalda).

Se anunciará “Toketa” si:

- El competidor controlado es capaz de agarrar las dos piernas de Tori (por ejemplo en guardia cerrada).
- El competidor controlado puede girar a su oponente (salvo en el control de espalda).
- El competidor controlado es capaz de ponerse de pie o de rodillas en una posición superior.
- Ambos competidores abandonan el área de combate por completo.

Las técnicas de abandono con control de la sección del cuerpo superior de Uke (es decir, sankaku-jime y juji-gatame) son consideradas como osae-komi.

---

<sup>18</sup> En el caso de control de espalda las piernas se consideran libres.

Los puntos por diferentes técnicas de control y abandono consideradas como osae-komi no pueden acumularse (por ejemplo, juji-gatame o sankaku-jime mantenidos durante más de 10 segundos que finalizan con un abandono (luxación de brazo o estrangulación) no se puntúa como 1 Waza-ari y 1 Ippon). El AC anunciará “Toketa” por el osae-komi y entregará 1 Ippon (3 puntos) por el abandono.

Si una técnica de abandono es también técnica de osae-komi y no se produce el abandono dentro de los 15 seg. del osae-komi, el AC anunciará “matte” y concederá a Tori 1 Ippon (2 puntos).

## 10 SANCIONES / FALTAS / ACTOS PROHIBIDOS

Las sanciones deben ser dadas por la mayoría de los árbitros. Si una acción se ajusta a múltiples criterios de sanciones se impondrá la más severa.

### 10.1 FALTAS LEVES

Las “faltas leves” se sancionarán con “Shido” y el oponente conseguirá 1 waza-ari.

Las siguientes acciones se consideran faltas leves:

- Pasividad<sup>19</sup>.
  - En todas las partes: no mostrar acciones con la intención de conseguir puntos.
  - Pasividad en Parte 1:

Ir directamente a Parte 2 o Parte 3 sin ser activo en Parte 1.

Ser activo en Parte 1 significa mostrar la intención en al menos dos ocasiones de conseguir puntos antes de ir a Parte 2, cada vez que los competidores se encuentren o reinicien la posición de pie al comienzo y durante el combate (es decir, cada vez que el AC anuncie Hajime).
  - Pasividad en Parte 2:

Rechazo a ir a Parte 2 mientras está activo en Parte 1<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup> Como excepción a la norma general, la sanción de shido por pasividad no será dada si un competidor aprovecha una oportunidad (por ejemplo, al agarrar la pierna en la acción de una patada sin haber sido previamente activo en Parte 1, o mediante la aplicación de una luxación de codo, o levantarse para pasar la guardia del oponente). Si esto ocurre en varias ocasiones y el competidor rechaza luchar en Parte 1, 2, o 3, se deberá dar “Shido” por pasividad.

<sup>20</sup> La pasividad debe ser sancionada si el competidor no progresa en Parte 2 durante aproximadamente 30”, tras los cuales en caso de perdurar la pasividad se sancionará por cada 15” aprox.

Cuando en Parte 1, un competidor activo puede pasar a Parte 2 después de intentar conseguir puntos sin éxito, pero no puede pasar a la Parte 3 directamente. Es pasividad en Parte 2.

Cuando en Parte 2, un competidor activo después de intentar conseguir puntos sin éxito no puede pasar a Parte 3 (de nuevo es pasividad en Parte 2) pero puede ir a Parte 1.

Ir directamente a Parte 3 o aplicar un falso ataque con el único propósito de conseguir llegar a Parte 3.

Solo bloquea los ataques y movimientos del oponente sin intención de aplicar ninguna técnica.

- Pasividad en Parte 3:

Volver a Parte 2 o Parte 1 rechazando el combate en Parte 3.

Cuando en Parte 3, un competidor activo puede ir a Parte 2 o Parte 1 después de intentar conseguir puntos sin éxito.

Cuando se sanciona por pasividad debido a que el competidor ha omitido Parte 1 o Parte 2, o rechazado ir a Parte 3, el combate debe reiniciarse en la parte en la que la pasividad fue dictada (es decir, si un competidor aplica un falso ataque en Parte 2, el combate debe reiniciarse en Parte 2).

- “Mubobi”. Realizar una acción por la que el competidor pueda lesionarse a sí mismo<sup>21</sup>.
- “Dejar el área de combate”:
  - En Parte 1 y Parte 2, salir fuera del área de combate con ambos pies<sup>22</sup>.
  - En Parte 2, empujar intencionadamente al oponente fuera del área de combate.
  - En Parte 3, cuando durante un osae-komi o técnica de abandono, Uke deja intencionadamente el área de combate de una manera no técnica y hace que ambos competidores abandonen el área de combate.
- Agarre y golpe: Aplicar atemis en Parte 2 o Parte 3 <sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup> Es posible sancionar con “mubobi” a un competidor y puntos a otro por la misma acción.

<sup>22</sup> Si un competidor entra en la zona de seguridad con ambos pies sólo por un instante y vuelve a la zona de combate inmediatamente, no se penaliza y el combate no debe detenerse. Tampoco se penalizará al competidor que sale de la zona de combate para esquivar técnicas duras o incontroladas.

<sup>23</sup> Si un atemi es realizado simultáneamente al iniciarse el agarre (pasando de Parte 1 a Parte 2), debe ser puntuado.

- Realizar una acción después de “matte”: realizar cualquier acción en el tiempo en el que “matte” o “sonomama” permanece anunciado.
- “Técnicas prohibidas”:
  - Realizar atemis a las piernas.
  - Realizar luxaciones en dedos de manos y pies.
  - Comprimir los riñones o costillas con las piernas en guardia cerrada.
  - Estrangular al oponente con las propias manos (manos/dedos vacías).
  - Cuando el competidor coloca su mano o pie en la cara del oponente en Parte 2 o Parte 3.
- “Pérdida de tiempo”:
  - Si un competidor llega al tatami sin estar preparado y retrasa el combate<sup>24</sup>.
  - No tener reajustados el Gi y las protecciones cuando se vuelve a la posición de inicio en múltiples ocasiones.
  - No tener el Gi y las protecciones reajustadas a tiempo (20 segundos después de que el AC muestre el gesto de reajustarse de Gi).
  - Perder el tiempo a propósito (por ejemplo arreglándose el Gi, quitándose el cinturón, quitándose los guantes, etc.).

## 10.2 FALTAS GRAVES

Las faltas graves son sancionadas con “chui” y el oponente recibe 2 waza-ari.

Las siguientes acciones se consideran faltas graves:

- “Atemis peligrosos”:
  - Realizar un atemi (dar patadas, empujones, puñetazos, o golpear el cuerpo del oponente) de forma dura<sup>25</sup>.

---

<sup>24</sup> La sanción se dará después del saludo de pie, antes del inicio del combate por “Hajime”.

<sup>25</sup> Si el atemi alcanza al oponente con mayor dureza que el semi-contacto, el atemi será considerado contacto duro. Si el "contacto duro" se produce cuando el oponente se abalanza hacia quien lo ejecutó y no se protegió a sí mismo ("mubobi") no se sanciona con "chui" por "atemi peligroso". Es posible que "mubobi" y "atemi peligroso" se realicen simultáneamente.

- Realizar un atemi directo a la cara del oponente<sup>26</sup>.
- Realizar un ataque incontrolado (por ejemplo haito, haishu o patada circular sin hikiashi) que no se detiene, incluso si no impacta sobre el oponente<sup>27</sup>.
- “Derribos peligrosos”:
  - Realizar un derribo en el que cualquier parte del cuerpo del oponente caiga fuera del área de seguridad.
  - Realizar un derribo en el que cara, cabeza o cuello del oponente choque contra el suelo.
  - Realizar un derribo duro o violento.
- “Desobedecer las instrucciones del Árbitro”:
  - Desobedecer las instrucciones del AC<sup>28</sup>.
  - “Comentarios innecesarios”.
  - Discutir con el entrenador durante el combate.
  - Hacer llamadas innecesarias, comentarios o gestos, bailes y actitudes antideportivas hacia el oponente, los árbitros, la mesa de anotadores o cualquier otra persona, que no son lo suficientemente graves como para justificar su expulsión del evento.

Para las categorías U16 y U14:

Las siguientes acciones adicionales serán sancionadas con “Chui”:

- Aplicar un atemi que toque la cara del oponente.
- Realizar luxaciones o estrangulaciones en Parte 2.
- Aplicar luxaciones a la pierna.

En caso de que un competidor cometa dos faltas graves por las que reciba la sanción “chui”, perderá el combate por “hansoku-make”.

---

<sup>26</sup> La sanción debe darse incluso si el ataque no impacta sobre el oponente.

<sup>27</sup> Un atemi *circular horizontal* descontrolado (por ejemplo un haishu, un haito o mawashi geri) que no se detiene, significa que el atemi pasa la línea media del oponente. Un atemi circular vertical no controlado (por ejemplo, un haishu por encima de la cabeza) que no se detiene, significa que el atemi pasa la línea de la mandíbula.

<sup>28</sup> La segunda vez que se sancione una falta leve (por ejemplo, "pasividad", "agarre y atemi", "abandonar el tatami"), el AC avisará al competidor de que otra falta idéntica dará lugar a un "chui".

### 10.3 FALTAS PROHIBIDAS

Las faltas prohibidas son sancionadas con “hansoku-make”.

Si un competidor comete una falta prohibida, pierde el combate (se le asigna 0 puntos) y la puntuación del oponente se establece en 14.

La segunda vez que un competidor comete una falta prohibida es expulsado de la competición y pierde todos los combates, medallas y puntos de calificación en TODAS las categorías.

Si ambos competidores son sancionados con “hansoku-make”, se realizará un nuevo combate<sup>29</sup>.

Las siguientes acciones se consideran “faltas prohibidas”:

- Realizar una acción que pueda dañar al oponente<sup>30</sup>.
- Realizar una combinación de derribos o proyecciones (incluidos los intentos) con una estrangulación o técnicas de luxación que, incluso si el oponente continuara la acción, supondría un riesgo importante de daño<sup>31</sup>.
- Realizar luxaciones al cuello o a la columna vertebral.
- Realizar luxaciones en giro a la rodilla o al pie.
- Realizar kani-basami.
- Mostrar un comportamiento antideportivo no cubierto por “comentarios innecesarios” (por ejemplo, fingir una lesión con la intención de que el oponente sea sancionado por una técnica válida, palabrotas, palabras o gestos ofensivos racistas, de odio o indecentes).

Si un competidor fuera sancionado con “hansoku-make” por un comportamiento antideportivo, será inmediatamente expulsado de la competición y perderá todos los combates, medallas y puntos de calificación en TODAS las categorías.

---

<sup>29</sup> Cuando ambos competidores son descalificados, no hay tiempo de descanso entre los combates. Los puntos, Ippones y sanciones no se tendrán en cuenta en el combate nuevo. Si un competidor ya fue sancionado con "hansoku-make" en cualquier otro combate anterior, su oponente ganará por defecto.

<sup>30</sup> Las técnicas que causen sangrado (no por la apertura de una herida existente) deben ser evaluadas por el A.C. y los ALs/VAs para determinar, estudiada la situación, si hubo: "mubobi" (shido), "atemi peligroso" (chui) o "acción que puede dañar al oponente" (hansoku-make) a fin de aplicar la sanción correspondiente.

<sup>31</sup> La acción de derribar a un oponente con una luxación no será sancionada con "hansoku-make" si la luxación es finalizada una vez el oponente esté en el suelo (por ejemplo kote-gaeshi).



## 11 DESENLACE DEL COMBATE

Full Ippon:

Un competidor puede ganar el combate antes de la finalización del tiempo si consigue al menos un Ippon en cada Parte. En este caso, la puntuación del competidor vencido es de 0 puntos y la puntuación del competidor ganador es de 100.

Después de la finalización del tiempo de combate, se resuelve como ganador:

1. El competidor con el mayor número de puntos.
2. En caso de que ambos competidores hayan obtenido igual número de puntos, el competidor que consiguió Ippones en el mayor número de Partes del combate.
3. En caso de que ambos competidores hayan conseguido igual número de puntos e Ippones en el mismo número de Partes, el competidor que consiguió mayor número de Ippones.

En caso de empate total tras la finalización del tiempo de combate (ambos competidores han conseguido el mismo número de puntos, Ippones en el mismo número de Partes y el mismo número de Ippones):

- Después de un minuto de descanso se realiza un combate extra. La duración del combate extra son las 2/3 partes del tiempo de un combate regular (120 segundos para U16, U18, U21 y adultos; 80 segundos para veteranos, U14 e infantiles).
- Si hubiera un empate total después del combate extra, el procedimiento se repetiría.
- La puntuación, Ippones y sanciones se mantienen en el combate extra.
- En las tablas eliminatorias / ligas se mantendrá la puntuación empatada de la ronda inicial.

## 12 INCOMPARECENCIA Y ABANDONO

La decisión "Fusen-gachi" (ganador por incomparecencia) será dada por el AC a cualquier competidor cuyo oponente no se presente al combate y haya sido llamado tres veces en un tiempo de tres minutos. La puntuación del ganador se establece en 14 puntos.

La decisión de "Kiken-gachi" (ganador por abandono) será dada por el AC al competidor cuyo oponente se retire de la competición durante el combate. En este caso la puntuación del competidor que abandona se establece en 0 puntos y la del ganador en 14 puntos.

## 13 LESIÓN, ACCIDENTE O ENFERMEDAD

En cualquier caso, cuando un combate es detenido a causa de la lesión de uno de los competidores o ambos, el AC debe permitir un tiempo máximo de 2 minutos al competidor lesionado para su

recuperación. El tiempo máximo de recuperación por competidor en cada combate será de 2 minutos.

El tiempo médico comienza a la señal del AC<sup>32</sup>.

Si uno de los competidores no fuera capaz de continuar, el AC y los ALs/VAs tomarán la decisión después de considerar lo siguiente:






- Si la causa de la lesión se atribuye al competidor lesionado, este perderá el combate. Su puntuación será de 0 puntos y la del oponente de 14 puntos.
- Si la causa de la lesión se atribuye al competidor no lesionado, este perderá el combate. Su puntuación será de 0 puntos y la del oponente de 14 puntos.
- Si es imposible atribuir la causa de la lesión a ninguno de los competidores, el competidor no lesionado ganará el combate. Su puntuación será de 14 puntos y la del oponente de 0 puntos.
- Cuando un competidor se encuentra enfermo durante el combate y no puede continuar, perderá el combate. Su puntuación será de 0 puntos y la del oponente de 14 puntos.
- El médico oficial decide si el competidor lesionado o enfermo puede continuar o no.
- Si un competidor pierde la conciencia o es noqueado, el combate debe pararse y el competidor será eliminado del resto de la competición<sup>33</sup>.









---



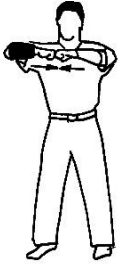


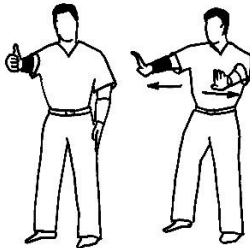


<sup>32</sup> El AM cronometrará el tiempo médico una vez el personal médico haya comenzado el tratamiento del competidor lesionado.

<sup>33</sup> Si la pérdida de conciencia se produjo a consecuencia de un trauma en la cabeza (por ejemplo un puñetazo, una patada, una proyección con golpe de la cabeza en el suelo) el competidor será retirado de las competiciones de la JJIF durante 3 semanas. El competidor conserva todas las victorias, medallas y puntos de clasificación que haya conseguido hasta el momento. La decisión será tomada por el médico oficial.

## 14 ANEXO I: GESTOS DE LOS ÁRBITROS

 <p><b>Hajime</b> (Inicio del combate)</p> <p>El árbitro está de pie entre los competidores y con ambas manos anuncia "Hajime". La voz debe ser firme y con autoridad.</p>	<p><b>Matte</b> (Se detiene el combate)</p> <p>El árbitro levanta una de sus manos a la altura del hombro con el brazo aprox. paralelo al tatami y muestra la palma de su mano (dedos hacia arriba) a la mesa de anotadores. Voz firme y con autoridad.</p> 
 <p><b>Ippon</b></p> <p>El árbitro levanta el brazo izq. o dcho. (dependiendo de si la puntuación es para el competidor rojo o azul), por encima de la cabeza, con la palma de la mano hacia adelante.</p>	<p><b>Ippon 3 puntos</b></p> <p>El árbitro levanta el brazo izq. o dcho. (dependiendo de si la puntuación es para el competidor rojo o azul), por encima de la cabeza, mostrando claramente los tres dedos.</p> 
 <p><b>Waza-ari</b> (1 punto)</p> <p>El árbitro levanta el brazo izq. o dcho. a la altura del hombro (dependiendo de si la puntuación es para el competidor rojo o azul), con la palma de la mano hacia abajo.</p> <p>El gesto debe mostrarse con claridad a la mesa de anotadores.</p>	<p><b>Cancelar</b> (Corregir una decisión)</p> <p>El árbitro mueve su mano dcha. varias veces sobre su cabeza después de mostrar la decisión que debe ser corregida. El gesto debe ser cortante, firme y claro para el A.M.</p> 
 <p><b>Pasividad</b> (Aviso o pasividad)</p> <p>El árbitro gira los antebrazos de manera horizontal, uno alrededor del otro, frente al cuerpo.</p>	<p><b>Acción incontrolada</b></p> <p>El árbitro levanta el brazo dcho. o izdo. en horizontal, con el brazo doblado frente al cuerpo y la mano en puño (la descripción de la acción debe seguir al gesto antes de que la sanción sea asignada).</p> 

 <p><b>Golpe directo a la cara</b> El árbitro mueve su puño hacia su cabeza).</p>	 <p><b>Contacto duro</b> El árbitro muestra el golpe con el puño contra la palma.</p>
 <p><b>Mubobe</b> El árbitro estira los brazos con sus manos en puños varias veces, horizontalmente frente al cuerpo. Después del gesto el A.C. debe anunciar con voz clara "Mubobe".</p>	 <p><b>Agarre y golpe</b> El árbitro muestra con una mano un agarre de Gi y con la otra mano un puñetazo.</p>
 <p><b>Abandonar el área de combate</b> El A.L. indica la acción al A.C. para que este pueda actuar en consecuencia.</p>	 <p><b>Comentarios innecesarios</b> El árbitro coloca su dedo índice cerrado desde el puño cerrado delante de su boca.</p>
 <p><b>Proyecciones / Derribos peligrosos</b> El árbitro indica con la mano dcha. o con la izqda. (dependiendo si la acción fue realizada por el competidor rojo o azul) el movimiento desde la zona de combate hacia fuera de la zona de seguridad.</p>	 <p><b>Sanción (SL)</b> (Shido, Chui, Hansoku-make) El árbitro señala al competidor que es penalizado, con el dedo índice extendido de su puño cerrado y anuncia la respectiva sanción.</p>

 <p style="text-align: center;"><b>Osae-komi</b> (Control sobre el suelo)</p> <p>El árbitro señala con la mano y palma dcha. o izda. dirigida al competidor y anuncia con voz clara "Osae-komi". El gesto debe hacerse durante todo el tiempo de duración del Osae-komi.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Toketa</b> (Finalización del control en el suelo)</p> <p>El árbitro mueve su mano varias veces a dcha. e izda. (la cual ha mantenido en posición de Osae-komi) sobre los competidores y anuncia "Toketa".</p> <p>La palma está en posición vertical. El gesto debe ser cortante, firme y claro.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Acción simultánea de ambos competidores</b> (Ai-Uchi)</p> <p>El árbitro dobla sus brazos en posición horizontal frente a su cuerpo, con los puños en contacto entre sí.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Ajustarse el Gi</b></p> <p>El árbitro cruza las manos frente al cuerpo, con las palmas estiradas, y señala al competidor que debe ajustarse el Gi.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>"No lo ví" - Señal</b></p> <p>El árbitro cubre por un momento sus ojos con las palmas de sus manos abiertas.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Pausa</b> (En caso de "Hikiwake" antes de un nuevo combate)</p> <p>El árbitro muestra la señal de "OK" con el dedo pulgar hacia arriba a la mesa de anotadores y dirige a los competidores a la zona de seguridad.</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Full Ippon</b> (Gesto del Árbitro de Mesa)</p> <p>El A.M. muestra al A.C. el gesto y el color del ganador.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Anuncio del ganador</b></p> <p>El árbitro señala al ganador levantando en un ángulo de 45 grados su brazo (el respectivo al competidor y color que ha ganado), con la mano extendida y la palma abierta, y anuncia con voz clara "ganador".</p>



### Sonomama

(Aviso para "congelar")

El A.C. golpea enérgicamente (un golpe sería suficiente) con ambas manos la espalda de los competidores cuando están luchando, y anuncia claramente y con voz firme "Sonomama".



### Yoshi

(Aviso para "continuar")

Cuando el motivo por el que se haya parado temporalmente la acción ("congelación") se cumpla, el A.C. debe golpear una vez y con ambas manos la espalda de los competidores y con voz clara y firme anuncia "Yoshi".



### Hikiwake

(Empate)

El árbitro cruza los brazos delante de su pecho con las palmas estiradas. El árbitro debe anunciar "hikiwake".



### Pérdida del tiempo

El árbitro señala hacia su "reloj de pulsera" con el dedo índice extendido en su puño cerrado.



### Tiempo médico

El árbitro forma una "T" con ambos brazos.



### No seguir las instrucciones del A.C.

El árbitro señala sus orejas con los dedos índices extendidos de sus puños cerrados.



### Técnica prohibida

Sancionadas con Shido

(luxar dedos de manos o pies; cruzar las piernas alrededor de los riñones; puñetazos, golpes y patadas al oponente cuando este está tumbado; patadas a las piernas). El árbitro golpea con su mano abierta su antebrazo contrario.



## ANEXO II

### 3.3. REQUISITOS DEL PABELLÓN DEPORTIVO DE COMPETICIÓN.

(Código de Organización Deportiva de la Federación Internacional de Jiu Jitsu. V. 3.2.).

El pabellón deportivo de competición tendrá carácter representativo y será lo suficientemente amplio como para albergar las zonas de competición requeridas que se establecerán de conformidad con el Código de Organización Deportiva de la Federación Internacional de Jiu Jitsu.

Las zonas de competición y la zona adyacente estarán protegidas contra la entrada de personas no autorizadas, y habrá un número suficiente de asientos para los árbitros, los técnicos, los médicos, así como para el personal de primeros auxilios y asistentes y los funcionarios designados de la Federación Internacional de JJ (unas 20 personas).

Deberá proporcionarse suficiente personal de seguridad el cual comprobará la acreditación de todas las personas que intenten entrar en las diferentes zonas del pabellón deportivo, permitiendo el acceso únicamente en las zonas especificadas según la tarjeta de acreditación.

Un cierto número de asientos VIP estará reservado para los invitados de honor, el Consejo y los miembros de las Comisiones de la Federación Internacional de Jiu Jitsu, los Presidentes y Secretarios Generales y los jefes de las delegaciones de las Federaciones Nacionales participantes, periodistas y competidores, y se señalarán como tal.

Los asientos para los competidores, entrenadores y personal médico nacional deben estar situados lo más cerca posible del área de competición, en un lugar que permita el acceso directo al área de competición.

A solicitud de la Federación Internacional de Jiu Jitsu se proporcionará dentro del pabellón deportivo una sala de reuniones (para unas 20 personas).

Los oficiales (personal autorizado) dispondrán de una zona de descanso provista con café y agua (tal como se define en el punto 0). Es también posible proporcionar varias áreas diferentes.

#### 3.3.1. ÁREA DE COMPETICIÓN

El número mínimo de áreas de competición requerido es de cuatro (4) para el Campeonato Mundial de Adultos y cuatro (4) para el Campeonato Mundial Junior/Aspirante. Los requisitos específicos se determinarán en consulta con el organizador competente de la Federación Internacional de Jiu Jitsu, al menos con seis meses de antelación al campeonato.

El pabellón deportivo debe tener instalaciones que proporcionen información audiovisual óptima a espectadores y competidores.

Cada área de competición será de 12 m x 12 m y estará cubierta por tatamis<sup>34</sup>.

El área de competición se dividirá en dos zonas, que se distinguirán por dos colores diferentes:

- La zona de combate será siempre de 8 m x 8 m.
- La zona situada fuera de la zona de combate se denominará zona de seguridad y tendrá una anchura mínima de 2 m.

Cuando se utilicen dos o más zonas de competición contiguas, no se permitirá una zona de seguridad común.

La distancia entre la Mesa de Anotadores y el área de competición debe ser de al menos 2 m. La distancia entre la grada y el área de competición debe ser de al menos 3 m.

En casos excepcionales, para torneos internacionales, se permitirá una zona de combate de un mínimo de 6m x 6m. En casos excepcionales, cabría la posibilidad de compartir parte de la zona de seguridad, pero entre dos zonas de combate, debe haber al menos 3 m.

### 3.3.2 MESA DE ANOTADORES

Cada área de competición tendrá su propia Mesa de Anotadores, que debe constar de una mesa de un mínimo de 3 m de largo y cuatro sillas. Además, cada Mesa de Anotadores dispondrá de una pantalla (de 42" como mínimo) para la visualización del marcador, y de un ordenador que ejecutará el programa oficial del torneo y estará conectado a la red. También se dispondrá de fuentes de alimentación para los dispositivos.

La Mesa de Anotadores se coloca frente a la posición del A.C. al comienzo del combate y estará integrada por un anotador y un cronometrador.

### 3.3.3 SECRETARÍA PRINCIPAL

La Secretaría Principal debe colocarse en un lugar central del pabellón deportivo. El acceso a la Secretaría Principal debe ser limitado al equipo organizador del evento, pero debe permitir la aproximación de entrenadores y árbitros, en caso de solicitudes o preguntas. También es posible proporcionar un punto de información para los entrenadores y árbitros.

La Mesa de Anotadores Principal será una mesa de al menos 6 metros de largo y ocho sillas. Se proveerá una cantidad suficiente de fuentes de alimentación. Además, se proporcionará una papelera accesible a la Mesa de Anotadores Principal.

---

<sup>34</sup> Tatamis con un mínimo de 4 centímetros de ancho.





#### 3.3.4 MEDALLAS, DIPLOMAS Y OTROS PREMIOS:

El organizador deberá obsequiar a cada participante con un diploma que certifique su participación.

La Federación Nacional Organizadora deberá proporcionar medallas y diplomas para cada categoría, de la siguiente forma<sup>35</sup>:

- 1er lugar: una medalla de oro y un diploma
- 2º lugar: una medalla de plata y un diploma
- 3º lugar: dos medallas de bronce y dos diplomas

El Organizador concederá tres (3) Copas de diferentes tamaños para el primer, segundo y tercer país (según las medallas ganadas). También el Organizador otorgará una (1) placa al mejor competidor (ética, juego limpio), propuesto por los árbitros de entre los participantes.

#### 3.3.5 MATERIAL ADICIONAL

El organizador del evento proporcionará cinturones de competición rojos y azules, una impresora o fotocopidora, listados y documentación administrativa.

Además, el organizador aportará una caja con hielo para tratamientos médicos.

#### 3.3.6 LISTA DE MATERIAL DE APOYO.

Previa solicitud, el Director de Competición de la Federación Internacional de Jiu Jitsu proporcionará una lista completa del material necesario para los Eventos.

---

<sup>35</sup> En los sistemas de competición de pareja (dúo y show), se concederán dos medallas y diplomas por pareja. Si se organiza una competición por equipos, cada miembro del equipo recibirá una medalla y un diploma.



## ANEXO III

### 1.4 Vestimenta de competición y requisitos personales<sup>36</sup>

Los competidores llevarán un Gi de Jiu Jitsu blanco de buena calidad (según se especifica en la figura 1) limpio y en buen estado.

El cinturón se atará con un nudo cuadrado, lo suficientemente apretado para evitar que la chaqueta quede demasiado suelta y lo suficientemente largo para dar dos vueltas al cuerpo y dejar entre 20 y 30 cm del cinturón a cada lado del nudo.

No se usarán zapatos en la zona de competición, y todos los participantes competirán descalzos.

La chaqueta será lo suficientemente larga para cubrir los glúteos y estará atada alrededor de la cintura por el cinturón.

Las mangas serán lo suficientemente sueltas para poder ser agarradas y lo suficientemente largas para cubrir el brazo a 5 cm de la muñeca. Las mangas no pueden enrollarse.

Los pantalones serán lo suficientemente sueltos y largos para cubrir la pierna a 5 cm del tobillo. Los pantalones no pueden enrollarse.

Las competidoras están obligadas, a los competidores se les permite, llevar una camiseta elástica blanca / camiseta de compresión debajo de la chaqueta del Gi.

Los requisitos personales adicionales (equipo de protección) según los diferentes sistemas de competición serán definidos en los respectivos reglamentos.

Llevarán cinturones rojos o azules dependiendo de la posición en la eliminatoria:

- El primer competidor: color de cinturón y equipo de protección rojo
- Segundo competidor: color de cinturón y equipo de protección azul.

Los competidores deben tener las uñas de los dedos de manos y pies cortas.

No se permite a los competidores usar nada que pueda dañar o poner en peligro al oponente.

Las gafas no están permitidas. Las lentes de contacto pueden ser usadas bajo su propia responsabilidad.

---

<sup>36</sup> Si un competidor no siguiera esta norma, no se le permite iniciar el combate. Tendría la posibilidad de cambiarse y volver al encuentro en un tiempo máximo de 2 minutos.

El cabello largo se debe atar con una goma de pelo suave.

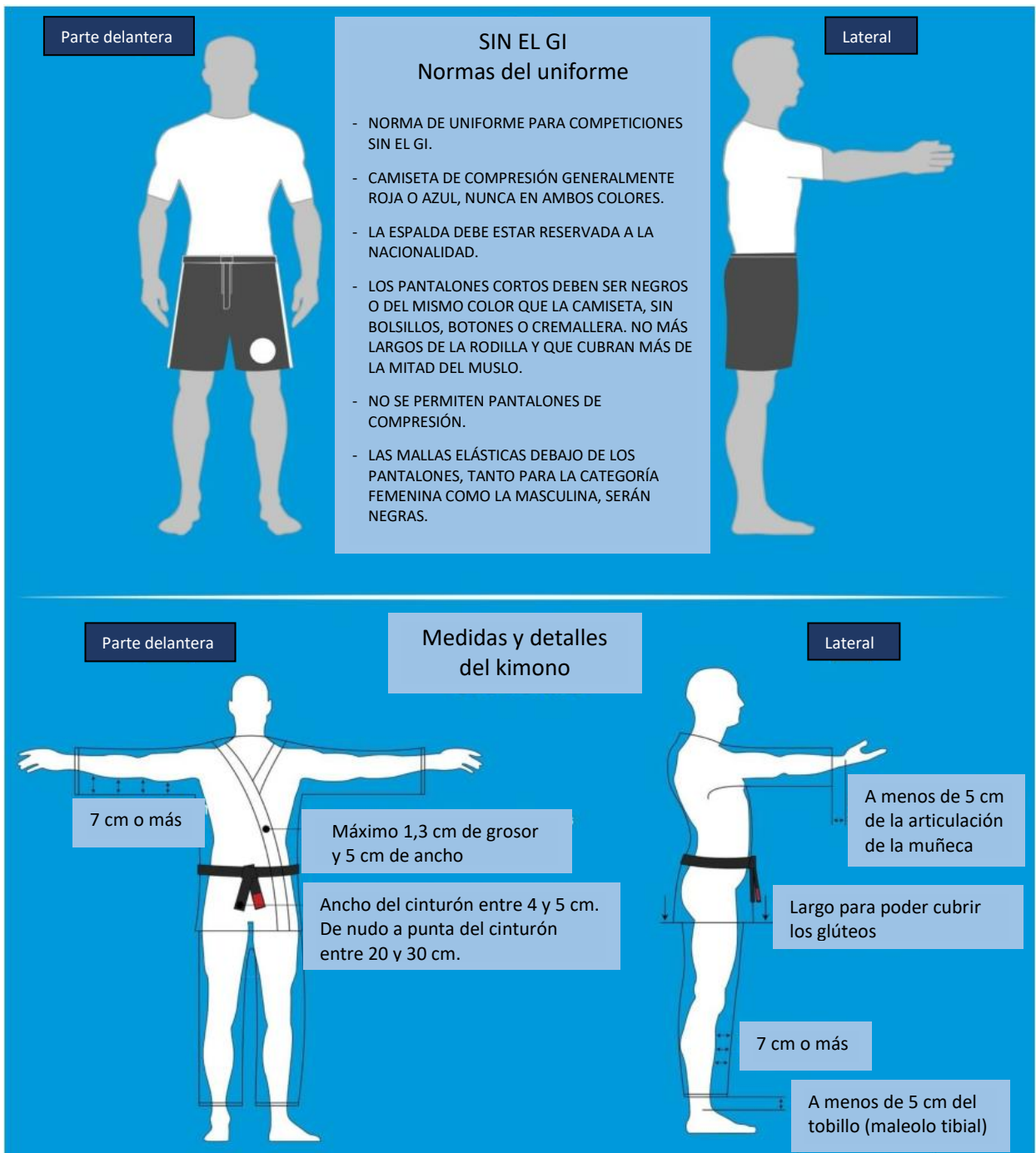


FIGURA 1. REQUISITOS DE VESTIMENTA DE COMPETICIÓN.

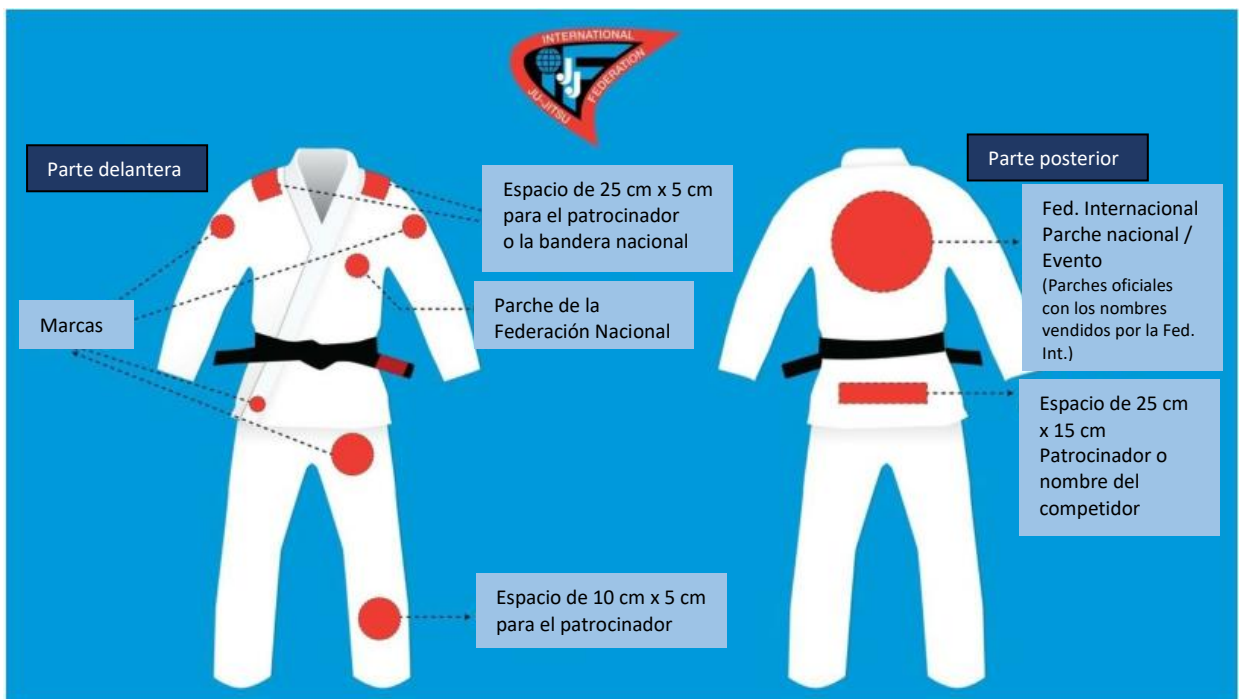
Los patrocinadores podrán publicitarse en las zonas del Gi de competición según las siguientes especificaciones:

#### 10.6 Espacio para el patrocinador, parches y costura.

El "espacio para el patrocinador" no debe utilizarse para declaraciones religiosas o políticas. El "patrocinador" debe ser afín a la ética del Budo y el deporte (sin discriminación, sin alcohol, sin tabaco ...).

El "patrocinador personal" no puede competir con los patrocinadores oficiales de la Federación Internacional de Jiu Jitsu. Solo a los proveedores de los equipos oficiales de la Federación Internacional se les permite usar Los espacios para el patrocinador podrán ser usados por los proveedores de equipos oficiales de la Federación Internacional (adicionales a los espacios designados para la marca).

El nombre del competidor solo podrá colocarse en la parte posterior del cinturón en los IWGA World Games y los Sport Accord World Combat Games. No se permite publicidad, solo la marca del equipo podrá colocarse en los espacios previstos de "marca".



#### 1.4.1 Vestimenta para entrenadores y otros oficiales.

Los entrenadores y otros oficiales (médicos, etc.) que acompañen a los competidores al tatami llevarán el chándal del equipo nacional con zapatos deportivos (cerrados).

No se permiten pantalones cortos ni gorras. En las semifinales y finales, es obligatorio que los entrenadores lleven ropa formal (casual de negocios).

#### 1.4.2 Identificación en la espalda.

La identificación usada en la espalda por los competidores debe ser cosida a 3 – 5 cm del cuello de la chaqueta en la parte posterior del Gi y debe ser de tela blanca y cumplir los siguientes criterios:

- Dimensiones: 30 cm x 40 cm máximo.
- Nombre del evento: Letras con un máximo en altura de 7 cm repartidos en 30 cm de longitud (dos líneas).
- Abreviatura del nombre del país: Letras con un máximo en altura de 11 cm.
- Nombre del competidor: Letras con un máximo en altura de 7 cm distribuidos en 30 cm de largo (opcional).
- Publicidad: Letras con un máximo en altura de 7 cm repartidas en 30 cm de largo.

<b>JU-JITSU WORLD CHAMPIONSHIPS 2010 – ORG. COUNTRY</b>
<b>AAA</b>
Nombre del competidor
Publicidad / anuncio

FIGURA 2. EJEMPLO DE IDENTIFICACIÓN EN LA ESPALDA

## ANEXO IV

### 1.3.2. Categorías por edad

Se reconocen las siguientes categorías de edad dentro de la JJIF:

Sénior (Masters)	Mayor de 35 años
Absoluta (Adultos)	Mayor de 18 años
U21	18, 19 y 20 años de edad
U18 (+16-18)	16 y 17 años de edad
U16	14 y 15 años de edad

Los competidores se consideran pertenecientes a una categoría concreta si cumplen esa edad durante el año en curso (entre el 1 de enero y el 31 de diciembre).

Ningún deportista menor de 18 años podrá participar en el Campeonato del Mundo Absoluto de la JJIF. Ningún competidor menor de 14 años podrá participar en los eventos de la JJIF (excepto como integrante de una pareja).

Cualquier deportista dentro de la categoría U21 puede participar en la categoría Absoluta. U18 puede competir en U21; U14 no podrá participar en U16 (excepto como integrante de una pareja). Un competidor sólo puede competir en una categoría de edad en un mismo torneo. Incluso si las categorías compiten en diferentes días, aún dentro del mismo evento, el competidor no puede participar en las dos categorías de edad.

#### (1.3.2.1. Disciplinas en pareja (Dúo y Show):

Respecto a las edades de los integrantes de una pareja competitiva:

Si los dos integrantes de la pareja pertenecen a diferentes categorías de edad, la pareja se inscribirá en la categoría del deportista de mayor edad.

Sin embargo, una pareja compuesta por un U18 y un U21 sólo puede competir en U21, no en Absoluto (esto se debe a que el deportista U18, aun siendo miembro de un equipo U21, no puede saturar dos categorías y competir en Absoluto). El mismo principio se aplica a las parejas compuestas por un U16 y un U18, solo podrán competir en U18.)

### 1.3.4. Categorías por peso en competiciones individuales

Se aplicarán los siguientes pesos en los Campeonatos del Mundo y todas aquellas competiciones bajo el auspicio de la JJIF en los sistemas de competición individuales:

Categoría Masculina				Categoría Femenina			
Adultos	U21	U18	U16	Adultos	U21	U18	U16
							-32 kg
			-38 kg				-36 kg
			-42 kg			-40 kg	-40 kg
		-46 kg	-46 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-50 kg	-50 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
<b>-56 kg</b>	-56 kg	-55 kg	-55 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
<b>-62 kg</b>	-62 kg	-60 kg	-60 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
<b>-69 kg</b>	-69 kg	-66 kg	-66 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
<b>-77 kg</b>	-77 kg	-73 kg	-73 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
<b>-85 kg</b>	-85 kg	-81 kg	+73 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
<b>-94 kg</b>	-94 kg	+81 kg					
<b>+94 kg</b>	+94 kg						

Un deportista no puede inscribirse en más de una categoría por pesos (por ejemplo, no puede inscribirse en la categoría a la que pertenece y la inmediatamente superior).



## 15 CRONOLOGÍA DE ESTE DOCUMENTO

### Formato en inglés:

**Dirección General de Abu Dhabi**

Correo electrónico: [mail@jjif.org](mailto:mail@jjif.org)

Emiratos Árabes

<b>Versión</b>	<b>Cambios</b>	<b>Fechas</b>
1.0	Inicio	
2.0		
2.5		17 de junio de 2014
3.0	Cambios de la Asamblea del 2017	1 de enero de 2018
3.1	Adaptación del formato	1 de enero de 2019
3.2	Introducción de comentarios e interpretaciones actualizadas. Revisión legal.	1 de junio de 2020
3.3	Cambios de edición, corrección de gesto arbitral, decisiones de la sesión 2020	17 de mayo de 2021

### Formato en español:

**Dirección Nacional de Arbitraje de Jiu Jitsu**

**Real Federación Española de Judo y Deportes Asociados**

Correo electrónico: [nmolinad2@hotmail.com](mailto:nmolinad2@hotmail.com)

Traducción, interpretación y redacción: Nieves Molina Durán - Jesús Hernández Martínez

Formato: Nieves Molina Durán